

**CASINOS. UN ANÁLISIS DE LA ORGANIZACIÓN INTERACCIONAL DE LA
ESTAFA**

**CASINOS. AN ANALYSIS OF THE INTERACTIONAL ORGANIZATION OF THE
SCAM**

Luis Alberto Hernández Cerón

Notas sobre el autor:

Estudiante del Doctorado en Sociología en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco.



<https://orcid.org/0000-0002-8631-9965>

Esta investigación fue financiada con recursos del autor. El autor no tiene ningún conflicto de interés al haber hecho esta investigación.

Remita cualquier duda sobre este artículo al siguiente correo electrónico:
luis_hernandez10495@uaeh.edu.mx

Recibido: 28/01/2022 Corregido: 26/04/2022 Aceptado: 5/05/2022



Copyright (c) 2022 Luis Alberto Hernández Cerón. Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](#).

**CASINOS. UN ANÁLISIS DE LA ORGANIZACIÓN INTERACCIONAL DE LA
ESTAFA**

**CASINOS. AN ANALYSIS OF THE INTERACTIONAL ORGANIZATION OF THE
SCAM**

Resumen

El presente trabajo tiene la finalidad de estudiar una parte de la organización social del casino, la que hemos llamado organización interaccional, en ella lo importante son los encuentros de juego. Esa organización tiene un trasfondo, una cara oculta, que implica una tensión histórica entre casinos y estafadores. Se pretende estudiar ese conflicto desde el punto de vista interaccional a partir del método etnográfico y datos históricos de casos de estafadores. Los resultados permiten observar, de manera tónica y general, que la organización interaccional habitual del casino es más que puro y mero azar o probabilidades, sino un poco más allá de ello, son maquinaciones de juegos de azar, pues si no fuera así los estafadores no intentarían desmantelar dicha maquinación. El mecanismo de la estafa, al menos desde el marco interactivo, se puede visualizar con un concepto llamado interacción connivente, o vinculación conflictiva entre estafadores y personal del casino.

Palabras clave: casino, estafas, apuestas, organización, interacción connivente.

Abstract

The present work has the purpose of studying a part of the social organization of the casino, which we have called interactional organization, in it the important thing is the game encounters. This organization has an underworld, a hidden face, which implies a historical tension between casinos and fraudsters. It is intended to study this conflict from the interactional point of view from the ethnographic method and historical data of cases of swindlers. The results allow us to observe, in a topical and general way, that the usual interactional organization of the casino is more than pure and mere chance or probability, but a little beyond that, they are machinations of games of chance, because otherwise the scammers would not they will try to dismantle this machination. The mechanism of the scam, at least from the so-called interactive framework, can be visualized with a concept of colluding interaction, or conflictual relationship between scammers and casino staff.

Keywords: casino, scams, bets, organization, colluding interaction.

Introducción

Se llama casino a cualquier tipo de establecimiento social que reúna ciertas características generales de juegos de acción de azar. El casino como un tipo de institución social, debe su existencia en la sociedad moderna, estableciéndose en Europa en el siglo XVIII:

La historia de la palabra "casino" varió desde una cabaña hasta un palacio de apuestas. El origen de la actual palabra "casino" deriva del italiano "casa". La palabra en un principio se usaba para nombrar una casa de campo, para luego pasar a ser usada para describir un lugar de la casa donde se hacían reuniones sociales, una habitación o espacio donde las personas podían bailar, escuchar música o apostar [...] Uno de los casinos más antiguos de Europa, ubicado en Baden Baden en Alemania, fue inaugurado en 1748 por Edouard Benazet, quien contrató artesanos franceses para diseñar el estilo de los distintos salones [...] En 1857, el Príncipe Carlos III de Mónaco, introdujo la industria del casino para favorecer sus finanzas [...] Ya en el siglo XX, el Casino Montecarlo se convirtió rápidamente en un destino de moda. (Hernández, 2018, p. 65)

Llegado el siglo XX, Estados Unidos comandó la industria, especialmente en Las Vegas. Lo curioso de esa historia es lo que el príncipe Carlos de Mónaco anunciaba; favorecer sus finanzas. Al parecer en la socio-génesis del casino está inscrito un recurso a favor, es decir, "la casa no pierde", al contrario, gana la mayoría del tiempo, si no es que todo el tiempo. La pregunta es ¿cómo? pues el ¿por qué? viene inscrito en esa historia social. Para tratar de dar respuesta a cómo es que el casino favorece las finanzas de quienes están al timón (llámesele socios, dueños...) es necesario mirar desde la historia en conflicto, es decir, el casino al parecer ha tenido que vérselas con personas a las que han llamado estafadores y que el cine y la literatura han hecho de ellos hiper-personajes con hazañas llevadas a la fantasía. Tal vez el estudio de la estafa desde el marco de las interacciones pueda dar luz sobre dos problemáticas importantes, la primera de ellas dismantelar la estructura y organización de la premisa azar y probabilidad que el casino define; y segundo, si los estafadores intentan dismantelar la maquinaria del casino demostrando que el azar y la probabilidad son simples enganches ¿qué pasaría con el estudio de la ludopatía?

Para este artículo se estudiará la organización interaccional del casino que es oculta, que está tras bambalinas, y que tiene un conflicto histórico, se trata de describir ¿cómo es la organización de la estafa dentro del casino, desde el punto de vista de la interacción social? La importancia de la problemática es

demostrar que el casino funciona con capas organizativas, la estafa se encuentra dentro de una de ellas llamada organización interaccional de trasmundo. ¿Cómo es posible ese tipo de organización en el casino, quiénes participan, cómo participan, qué efectos tiene esa organización, cómo es su sistema de apuestas? A todo ello se intentará dar respuesta.

Los datos fueron tomados de un trabajo de campo realizado en dos casinos de la ciudad de Pachuca, Hidalgo, en un periodo de 2016 a 2018, los criterios de selección de los casinos observados fueron dos: a) el autor radica en dicha ciudad y b), son los únicos en la ciudad. Por otro lado, el trabajo de campo consistió en participar como un jugador y observar lo que sucedía en ambos casinos, la etnografía implicaba observar no sistemáticamente, es decir, sin entrevistas, pura observación y diálogos naturales con quien deseara mantener plática. Las observaciones se realizaban tratando de cubrir los siete días a la semana en los horarios de entre 12:00 p. m. a 4 a. m. Las técnicas de recolección de información eran por medio de registro en diario de campo de dos maneras: a) cuando se podía hacer el registro, se realizaba en las mesas para comida o en los baños, y b) saliendo de los casinos observados se describía lo que había pasado en esa visita.

Para el caso de conocer un poco del trasmundo de esos casinos, implicó estar en altas horas de la noche, especialmente en barra, algunas personas se acercaban al autor ofreciendo prestamos, algunas substancias que permitían mitigar el cansancio, algunas pláticas naturales sobre estafas menores en otros casinos, por ejemplo, algunos jugadores mencionaban que en tal o cual casino un crupier o tallador era novato, solo tenían que esperar a que tallara una mesa o seguirlo en otras mesas, así las ganancias de esa noche eran en beneficio del jugador. Aunque en general las estafas, por decirlo de alguna manera, – profesionales– eran una rareza en los casinos, pues algunos meseros o talladoras mencionaban que no habían tenido más que algún conflicto con algunos contadores de cartas, señalando, que no eran de la ciudad, que se dedican a contar en diferentes casinos, decían, no son de la zona.

Las grandes estafas entonces parecen una rareza, pero vale la pena estudiarlas porque en general son parte importante de una organización social del casino. Aunado a eso, la información recolectada por la etnografía no era suficiente para estudiar la temática del trasmundo, es decir, algo que no se puede mirar a simple vista. Para subsanar ese sesgo, se utilizaron documentales que pudieran describir ese trasmundo, especialmente dedicados a la estafa, uno de los que

tenía mayor número de vistas y frecuencia en Google era el documental de History Channel, contando con 72 videos de entre 7 y 10 minutos cada video, de igual manera la página Poker Star Casino anuncia El Salón De La Fama De Blackjack 21, constituido en 2002, en Barona Casino, California, en el cual se tienen la mayoría de las historias de History Channel, aunque ese último documental habla de más personas.

El criterio de selección fue tomar como referencia el documental y el salón de la fama por ser los mayores exponentes de las estafas históricas, si bien son estafas profesionalizadas que en muchos casos no tienen nada que ver con las pequeñas estafas, la hipótesis es que podrían explicar una estructura interactiva llamada connivencia de la estafa en el casino, así como el papel funcional para él. Los ejes analíticos de ese material eran para centrarse en la forma de hacer la estafa de los diferentes casos expuestos, para observar lo que tienen en común y poder dar una explicación sociológica sobre esa forma social.

La apuesta teórica para codificar la información fue con los conceptos de Erving Goffman, especialmente encontrando una estructura interactiva que permite dar cuenta de que las diferentes formas de estafar tienen una estructura llamada interacción connivente, no importando el detalle de la estafa siempre habrá una equivalencia funcional que permite explicar la estafa. Aunado a ello, se partió de lo que Víctor Payá (2017) anuncia: uso crítico de las teorías, es decir, no centrarse en teorías para explicar el fenómeno, sino por el contrario preguntar acerca del fenómeno utilizando diversas teorías. Partiendo del uso crítico se plantearon conceptos tales como: mundo (referenciando a Howard Becker), trasmundo (referenciando a Max Weber sobre el desencantamiento del mundo), roles, organización, estrategias (referenciando a Goffman, Hall o Simmel).

En tanto a una especie de –sociología de la estafa–, es una agenda, al menos en castellano tomada más en criminología como un tipo de delito. Bien, las reglas a las que se alude son de derecho, pero no toda estafa es desviación de esas reglas, depende del fenómeno que se esté mirando. Por lo anterior, se opta por observar a la estafa como una forma; muy de la mano de Simmel (2014), así los aspectos de contenido serán dejados para otras ciencias. Por otro lado, una –sociología del casino– es reducida, especialmente la que atañe a estudiarlo desde su situación interaccional, por ello, el uso de la etnografía en conjunto con los documentales, para tener como resultado una especie de

etnografía historiográfica de la forma de estafa en el casino. Por lo que el estudio se limita a describir y clasificar.

La etnografía y los datos históricos permitieron triangulación de información para formar nodos analíticos que se presentan de manera tópica, que permitan generalizar la estructura y organización de la estafa en los casinos. Por ello no se especifica si lo estudiado es en tal o cual casino, de igual manera se utiliza la palabra “casino” de manera general, pues lo que se estudia es una parte de su organización no un casino en concreto.

Zona de acción de azar: Estructura de equipos de trasmundo

La vida social de un casino es bastante compleja, se puede decir que tiene capas estructurales y organizacionales muy profundas, en algunos casos hay capas que pueden visualizarse tranquilamente y hay otras que ni siquiera pueden verse. Para efectos de análisis se puede dividir el casino en *vida social interna* y *vida social externa*, esta última tiene correlación con normas de la ciudad, tales como permisos, terrenos de instalación, horarios y, claro, nominas ocultas con miembros gubernamentales, políticos u otros cargos importantes en un municipio o estado, de igual manera, una segunda correlación implica a los fabricantes de máquinas, mesas de juegos, cartas, en fin, material necesario para un casino. Pero lo más importante es su *vida social interna*, pues sin ella el casino no puede sobrevivir, ella se puede dividir en dos grandes grupos de personas; el personal, encargado del mantenimiento y maquinaria del casino y jugadores, aquellos que disfrutan de la actividad social interna requerida.

La actividad social interna del casino es de corte lúdico, los individuos no necesitan un guía como en un museo para saber a lo que van, ello implica que el personal está encargado de mantener ese ambiente para que las personas puedan jugar. Esa actividad social interna se puede dividir aún más: a) actividad social de ocio, en ella las personas toman rol de cliente para poder disfrutar del servicio de restaurante, bar, shows en vivo, partidos de futbol, etcétera; b) zona de acción¹ de azar, que implica todos los juegos a los que los

¹ Se entiende por acción una situación interaccional en donde seguro habrá tensión, riesgo y juego, los implicados en dicha situación solo pueden obtener un “trozo”, es decir, se entiende por acción “actividades que son consecuenciales, problemáticas y emprendidas, según se siente en ese momento, por el interés de las mismas” (Goffman, 1970, p. 165). La acción, entonces, no es exclusiva del casino, pero seguro de ahí surgió. La acción del casino no pone en riesgo,

clientes pueden acceder transformando su rol de clientes a rol de jugadores y, por ende, en rol de apostadores, y de ella se tiene: zona de acción de azar en vivo de encuentros de juego en donde los apostadores se enfrentan, especialmente, con un tallador o crupier que es parte del casino, un personal de mucha importancia pues es el que está al frente de la maquinación de los juegos y, zona de mediana acción de azar, donde un jugador juega con una máquina.

Esa actividad social interna del casino es habitual, su día a día, las personas-clientes la conocen bien, saben de días de precios bajos, bebidas baratas, comida barata, espectáculos a precios bajos, saben jugar al póker, dados, blackjack, ruleta, máquinas tragamonedas. Empero, hay un mundo tras bambalinas en el que las cosas no se pueden mirar a simple vista y es muy complejo entrar a ese trasmundo.

En el mundo habitual del casino, en su organización interaccional, correspondiente a la zona de acción de azar en vivo, algunos equipos se ven comprometidos, primeramente, el equipo del personal, especialmente los crupieres o talladores, quienes están frente a la mesa protegiendo los intereses del casino, tanto los monetarios como el sistema de gratitudes hacia con sus clientes (Hernández, 2021). Un segundo equipo, perteneciente al personal son los vigilantes panópticos², que se refiere a todas aquellas personas que están detrás de las cámaras vigilando las mesas de juego en vivo, al igual que las máquinas tragamonedas o juegos virtuales; un tercer equipo son los servidores, ejemplos son meseros que se encargan de que el cliente no realice esfuerzos en conseguir lo que desea del servicio del casino, como bebidas o alimentos. Finalmente, el equipo de los jugadores, personas que ocupan el rol de cliente y el rol de jugador para poder acceder a los encuentros de juego. Claro, esta es una visión muy sesgada, pues otros equipos del personal y subequipos de los jugadores también se ven inmiscuidos, pero en su núcleo son tangenciales.

intrínsecamente, la vida de sus implicados, solo su capital, por ello, cabe entender la situación de acción de azar en el casino del tipo vicaria.

² En el sentido foucaultiano (2009). Actualmente el panóptico no solo cabe pensarlo en instituciones totales del tipo carcelarias. El panóptico es un modelo arquitectónico carcelario, en la que en una estructura al centro permite la vigilancia de las celdas de los internos. Al mismo tiempo es un modelo social de vigilancia de las actividades que ocurren dentro de un establecimiento.

El mundo habitual del casino en su organización interaccional de los encuentros de juego, desde el punto de vista del personal, al parecer tiene una clave, *no azar, no probabilidad* sino maquinación y truco de los juegos para favorecer las finanzas del casino. Eso permite que la situación de acción de azar sea controlada por el casino, es decir, en principio es una definición falsa que termina, en algunos casos, en ser una definición verdadera³, ese proceso definitorio engancha a los jugadores y los define como habituales, es decir, aquellas personas que juegan con la creencia de azar y probabilidad o un no control de los juegos por parte del casino. Si esto fuera así, mucho de lo que ocurre en los encuentros de juego en vivo no tendría históricamente una explicación al porqué de otros equipos como los estafadores. Así se encuentra un trasmundo o la doble cara de la organización interaccional de los encuentros de juego en vivo.

En el trasmundo del casino la estructura de los equipos al parecer no es la misma que en el mundo habitual de los encuentros de juego, pues en primer lugar no es visible a simple vista, incluso para un observador con una observación muy puntual le será difícil percatarse de ese mundo. Así, hay pues, dos formas fundamentales para poder observar, la primera de ellas refiere a la historia, es decir, conocer la historia del casino, especialmente la del Salón de la Fama del Blackjack o la literatura de estafas o películas y documentales del casino. En muchas ocasiones la historia de un objeto, por ejemplo, el zapato [un objeto que contiene las cartas barajeadas para que el tallador las tome al azar] implica un conflicto o disputa entre estafadores y casino. Pues indica que anteriormente el tallador tomaba las cartas, las barajaba y las dejaba a su lado en forma vertical, casi perfectamente apiladas cosa que, en una distracción los jugadores podían cambiar todo un mazo completo a su favor, ello implicó tomar más de un mazo de cartas y contenerlas en un objeto que resultaría, visiblemente, más complicado para el cambio total de cartas. Así la historia de las cámaras, del perfil biométrico, de la vigilancia... implica casi siempre un conflicto entre los equipos interno y externo.

Por otro lado, la observación se puede realizar ingresando a ese mundo, cosa más complicada hoy día, pero se puede ingresar a una parte de ese mundo y tomar pistas para formar el cuadro completo del trasmundo, por ejemplo, hay muchas personas en los casinos que pueden acercarse a uno para ofrecer

³ Para las definiciones de la situación de este tipo puede verse, William Thomas (2005), Robert K. Merton (2010) o Paul Watzlawick (2010).

drogas, prestamos monetarios o partidas en casinos ilegales y a partir de ahí seguir la pista del trasmundo. La presente investigación se enfoca mucho más en la primera forma de observar, y de ella, solo se centra en algunas cosas vivenciadas por el autor en los casinos observados.

Los equipos básicos de ese trasmundo son, por parte del casino, el falso espectador⁴ (Goffman, 2006a), miembros del casino que trabajan fingiendo ser jugadores para tratar de ubicar estafadores, y suelen ser exestafadores o jugadores con mucha habilidad en el famoso conteo de cartas. Dentro del equipo del personal se encuentran los vigilantes panópticos⁵ quienes dan indicaciones a crupieres y falsos espectadores, principalmente, de algún jugador con partidas inusuales, eso moviliza a todo el personal de una posible amenaza. Por el otro lado del conflicto está el equipo externo, jugadores que intentan dismantelar la maquinaria del casino, es decir, intentan destruir su definición de situación de acción de azar, son llamados estafadores. A la vez se encuentra un equipo residual, los restauradores, que en su función principal intentan restaurar la situación de juego de un jugador o al jugador mismo, en su segunda función coluden con el equipo interno o el equipo externo para completar la estafa o coartarla. Por lo tanto, la organización interaccional de la estafa es la otra cara de la moneda, la otra cara de la organización interaccional de la zona de acción de azar habitual.

Esta descripción de la zona de acción de azar ha sido muy simple, pues esa clasificación merece un análisis propio. Empero, es a propósito ya que interesa la otra clasificación de la zona de acción, que se puede llamar *zona de acción de azar de trasfondo*. En ella los mundos secretos son su organización social básica. La presente investigación se dedicará a describir esta zona de trasmundo de la vida interaccional del casino⁶.

⁴ Es un concepto que implica hablar de roles, no de personas concretas, referido a una metáfora con los trucos de magia; cuando una persona finge ser parte de los espectadores, así el mago, elige a una persona del público para realizar el truco.

⁵ El concepto refiere a roles de vigilantes, especialmente detrás de las cámaras de perfil biométrico.

⁶ Actualmente la bibliografía de los casinos desde el punto de vista analítico a aumentado, el problema es que los análisis etnográficos de su vida social interna aún siguen siendo muy limitados. Por lo demás, puede verse: Castillo León, M. T., Fuentes Gómez, J. y Echeverría Echeverría, R. (2011), "Los juegos de azar como problema emergente en la investigación social en México: balance preliminar y perspectivas". En *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria*, coordinado por Cecilia Judith Mora-Donatto (2010). La línea de investigación más amplia responde al problema del juego patológico.

Zona de acción de azar: Roles-equipos discrepantes y mundos secretos

Un mundo, de acuerdo con Becker (2008, 2015) representa cierta parte de la sociedad, supone comunidades, organizadas, interpretativas y acciones colectivas entre productores y usuarios. Los productores son personas que fabrican la organización de la actividad, se habla de *un hacer guiado* o acto inteligente (Goffman, 2006b), Por otro lado, los usuarios son personas que actúan conjuntamente en la organización, *un usar*, así que la característica básica de la estructura del mundo es la actividad de rol que se lleva y requiere ahí, se requiere que sea visible y se realice con aplomo y ecuanimidad de las expectativas de los demás presentes, más, los miembros de los equipos en juego comparten cierto conocimiento que se oculta a otros equipos, la escisión básica es un equipo interno y un equipo externo (Goffman, 2006a), más, los miembros no son los únicos involucrados en la actividad, sino todos los objetos y paquetes⁷ cuyas actividades estén ancladas en la representación del rol, es decir, un mundo contiene artefactos, actividad de rol e interactuantes – productores y usuarios–.

Por lo tanto, un trasmundo surge de la significancia fundamental de cada mundo, es decir, depende del mundo y especialmente de la significancia central de él para poder presentarse. Su actividad entonces no es un rol requerido sino un rol discrepante (Goffman, 2006a) del mundo. El trasmundo y sus roles discrepantes son en su naturaleza, un mundo ulterior simbólicamente establecido y subordinado al mundo del que forman parte (Schluchter, 2017). Por lo tanto, las actividades de rol discrepantes no se desean sean visibles. Para el caso específico del casino, su trasmundo es muy amplio y para estar ahí no se procede de la misma manera que en el mundo visible ni mucho menos pueden ingresar todos los que podrían participar e ingresar al casino. El trasmundo puede tener una división en tanto a su organización formal más amplia, organizaciones criminales entre otras más. Pero hay una organización que se presenta en todos los casinos con una tensión especial entre algunos jugadores que les llaman estafadores y miembros del casino que se dedican a maquinar juegos y personal que se encarga de mantener el encuentro de juego. A ese trasmundo solo le compete un *conflicto en los encuentros de juego*, por un lado, los talladores y maquinadores buscan fabricar una realidad de

⁷ En este sentido se toma el punto de referencia de paquete de Howard Becker (2016) y actante de Bruno Latour (2008), para referirse a que una zona de acción de azar no solo está compuesta por personas, sino que hay paquetes no humanos, actantes que son muy importantes en esa actividad social.

situación de acción de azar; por otro lado, los estafadores buscan dismantelar esa maquinación con un epígrafe, *no azar, no probabilidad, sino maquinación o trucos*.

Los roles discrepantes, entonces, son actividades en secreto de la línea habitual del rol del mundo visible del casino y la estructura de algunos equipos vinculados a ese trasmundo, que sustentan esos roles, se diferencian de los equipos visibles⁸, por el contrario, se presenta una estructura de equipos básicos tales como: *falso espectador* un rol que pertenece al equipo del personal, *estafadores*, un rol del equipo externo-jugadores, el grupo *restaurador* un rol del equipo residual [ni personal ni jugadores] y la connivencia entre equipos interno-externo o residual-interno.

Se comenzará con el rol del falso espectador (Goffman, 2006a), el cual pertenece a la estructura del personal del trasmundo del casino. El personal que toma rol de falso espectador finge ser un jugador más sin anunciarlo, es un secreto, y lo utiliza en pro del casino. Su actividad de rol implica una vigilancia de los jugadores que figuren latencia de estafas o intentos de estafa, así como identificar jugadores con perfiles biométricos etiquetados de buscados o finalmente, por acusaciones de “soplones”. Se mimetizan con el ambiente, apuestan en las mesas en vivo, piden bebidas que simulen alcohol y se encuentran en mayor medida en las mesas de blackjack, ruleta o dados, así como paseos por las máquinas tragamonedas. La finalidad del rol del falso espectador es “pisar el palito”, tratar de descubrir a los estafadores haciéndoles caer en la propia trampa de la estafa para que revelen los secretos de la estafa, cuántos son, quiénes son, de dónde son...

El rol del falso espectador no es una persona concreta sino una forma de actuar en el trasmundo del casino, por lo general se trata de personal del casino fingiendo ser jugadores, pero se puede observar en la historia una estructura del falso espectador entre personal del casino y personal de seguridad tales como policías encubiertos. Cuando sucede así, la actividad de ese rol discrepante es triádica: personal del casino, seguridad policial y estafadores. El caso lo puede ilustrar Ida Summers⁹, estafadora de casinos en Estados

⁸ Véase (Hernández, 2021)

⁹ Caso del Salón de la Fama del Blackjack 21. Estafadora de casinos norteamericanos. Puede verse el documental de History Channel, *Desafiando las Vegas: la gran estafadora* <https://www.youtube.com/watch?v=yyOQzU8x9hY&list=PLuQ1j35k4C2ulsHBMMQJsfafXggiFv04s&index=40>

Unidos. Pues un equipo de “soplones”, dio aviso a un casino sobre el *modus operandi* del equipo Summers, así que la puesta en escena del falso espectador fue con la totalidad del personal del casino, así como el FBI (Federal Bureau of Investigation) para atrapar a los estafadores.

Por otro lado, el equipo estafador. Su actividad principal es la fabricación de marcos explotadores (Goffman, 2006b), implica una acción cooperativa para inducir a individuos creencias falsas de la realidad que están experimentando, es pues un “plan o estratagema” para dismantelar el *azar y probabilidad* de los juegos de azar del casino, es lo que se mantiene en conflicto con la actividad de “pisar el palito”. Se trata de una fabricación de engaño de ser un jugador habitual más, empero, esa fabricación conlleva una preparación ardua por maquinadores de roles¹⁰.

Los maquinadores de roles por lo general son personas con algún oficio o habilidad que han adquirido y que pueden trasladar a otros lados, en este caso, al casino, para tratar de tomar ventaja en sus juegos en vivo o en máquinas tragamonedas. Es decir, tiene marcos primarios en los cuales trabajan su “trata o plan” (Goffman, 2006b). Se tiene que maquinar toda la estafa, desde cómo estarán vestidos, a qué hora asistir al casino, cómo apostar, proyectar definiciones habituales, es decir, aparentar ser un jugador con “suerte”, etcétera, con la finalidad de que el maquinado no sospeche la estafa. Esas fabricaciones no son benévolas, pues no son una especie de monta de broma con cámaras escondidas, sino son explotadoras, tratando de tomar algo que no les pertenece.

La fabricación de la estafa es mediante argucias de dos tipos estructurales, por un lado, la estratégica que indica un plan profesional para tomar ventaja sobre los juegos del casino, es un plan cooperativo, principalmente diseñado por un líder y los estafadores, a ellos el plan les tiene que persuadir para transformar la estafa en un juego, trabajo, pasatiempo... para no quedar manchados moralmente, el plan debe descubrir el truco de las mesas en vivo. Por otro lado, la estructura indirecta, que indica un plan movido por un tercero que se encuentra fuera de la estafa, especialmente el líder, pues no participa en la

¹⁰ En este punto se puede observar el conflicto histórico a nivel de la interacción social. La maquinación de roles para tramar un plan para explotar al casino está en pugna con la actividad de rol del personal del casino; maquinar juegos. Por lo tanto, el conflicto no es tanto entre personas concretas sino entre roles y organizaciones.

estafa solo en la preparación del plan de estafa. A los estafadores que se forman con la estructura estratégica y la indirecta, le llamaremos *profesionales*, los que solo ocupan la indirecta o la estratégica solamente, tienden a quedar tambaleantes, todos los demás que no trabajan con dicha estructura del plan suelen ser *principiantes*.

Un ejemplo que ilustra lo anterior es la película *Blackjack 21*¹¹, basada en la estafa del equipo MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), su estructura de plan de estafa tenía la estrategia y lo indirecto, el plan se tenía que probar en casinos de menor escala, pero lo importante es que permite observar una organización muy compleja, en primer lugar, los miembros del equipo estafador adquieren mediante socialización y pruebas vitales estatus maestros, refiriéndose al conocer en extremo la estructura del plan, en segundo lugar la socialización del estafador es mediante argucias, de las cuales se pueden observar cuatro:

A) La argucia de laminación de la realidad (James 1989). Se trata de maquinar el mundo de la estafa no como estafa o en su defecto como neutralización, es decir, que lo que se va a realizar se puede ver como un juego, pasatiempo, trabajo, así en la película *Blackjack 21*, implicaba ver al casino y sus juegos como un trabajo-juego, además, que como un mundo matemáticamente posible a vencer. En la mayoría de los casos se observa una laminación de la estafa como trabajo, diversión e incluso retar los trucos del casino, para demostrar que son posibles de vencer, que el azar es más truco que se puede desmantelar. Siguiendo el primer caso antes mencionado, Ida Summers, la argucia de laminación se presentaba como un trabajo, hasta tener un ingreso que les permitiera retirarse con una vida cómoda.

B) Argucia de aprendizaje (Goffman, 2006b). Esta argucia implica la socialización del estafador, es decir, no solo importan las cualidades que tenga la persona seleccionada para la estafa, sino que aprenden a ser estafadores, tienen que aprender el “arte del engaño”. Por ejemplo, en la película *Blackjack 21*, el aprendizaje es mediante el conteo de cartas que indica cuándo y cómo apostar, así como falsificar fachadas personales, identidades para no ser descubiertos por los falsos espectadores, utilizar pelucas, vestimenta o cualquier truco para no demostrar que son la misma persona. De igual manera el aprendizaje de la estafa implicaba connivencias; contar cartas podría indicar si la mesa está caliente, luego realizar un movimiento colocando los brazos tras el respaldo de la silla, eso era la señal para entrar y apostar, tocarse con el dedo

¹¹ Puede verse la película *Black Jack 21* (2008), dirigida por Robert Luketic.
Xihmai 166

índice cerca del ojo significaba hablar, pues algo anda mal, acariciarse la cabellera era señal de retirada.

Las señales conniventes no son únicas, en algunos casos encender un cigarrillo, tocarse las gafas puede indicar alarma o apuesta aquí, o el ojeo (*Spotters*) es al que más se recurre. Para el caso de Ida Summers se trabajaba con formas distractoras, así el tallador tenía que ser despistado para poder cambiar una carta o un mazo de cartas a favor del equipo estafador. Lo anterior indica un adiestramiento para el conteo de cartas, usar distractores para cambio de cartas, falsificar identidad personal, aprender el disfrute de la estafa.

C) Argucia del disfrute. En ella se presenta la persuasión de los estafadores de observar que su actividad no es más que un juego o trabajo, de no quedar manchados moralmente, no asumirse como estafadores o en su defecto neutralizar esa actividad argumentando que no son más dañinos que el casino, el disfrute tiene que ser situacionalmente construido no es algo dado *per se*, sino que el estafador es definido para al menos, estar contento con lo que hace, es una estructura que no es propia de la estafa, ya el sociólogo César Ángeles (2019) retomando a Howard Becker (2010) argumenta que, darse un viaje con el consumo de marihuana es por medio del aprendizaje y las definiciones de la situación, no es intrínseco al acto.

D) Argucia correctora. Este tipo de actividad social se puede observar cuando el equipo estafador ha cometido alguna falla del plan o cuando algún miembro del equipo ya no quiere seguir el plan. El estafador indirecto se encarga de realizar la corrección, manchando moralmente al que ha cometido el fallo, castigando, amenazando, expulsando del equipo o en algunos casos la muerte. En otros casos se elimina el estatus maestro para dejar al miembro del equipo con estatus alumno, se le quita el puesto que ocupa.

Otro de los roles del trasmundo del casino es el residual. Implica ejecutar una actividad principal, restaurar. El equipo residual suele ser parte del personal o aparentar ser un usuario-cliente más del casino, pero su participación es de externo. La restauración va dirigida al cuerpo o la actividad de los apostadores, el cuerpo se restaura con alguna droga, como la cocaína, por otro lado, la actividad del jugador es restaurada por préstamos. El equipo restaurador se puede construir por miembros del personal en dos direcciones; en secreto del casino o a sabiendas de él. En tanto al primero, algunos miembros del personal forman una red colusiva para restaurar cuerpo o actividad; es un equipo con rol discrepante para el casino, porque el prestamista o el vendedor de alguna droga tiene que esconderse de él. En lo que respecta al segundo, el casino

conoce al equipo restaurador y los deja trabajar con una comisión o sin ella, el ejemplo lo ilustra la película *El Apostador*¹²

Más allá de los equipos restauradores, la restauración¹³ misma tiene una estructura. Es un servicio que se encuentra en el trasmundo, debe ser ecuánime a lo que se restaurará, puede ser legal como los prestamistas [siempre que sea capital propio], o ilegal como la venta de drogas. La restauración no se da a notar como una actividad más, sino que se accede a ella por canales secretos, se realiza en lugares lejanos a la actividad densa del casino como baños o estacionamiento, o donde la actividad es muy densa como restaurante, barra o mesas de juego en vivo, ahí lo más común es con señales conniventes como un estrechón de manos, un abrazo. El servicio de restauración solo aceptará a personas con símbolos de deterioro adecuados al servicio, el restaurado tendrá algún conocimiento básico de la restauración, es decir, tiene responsabilidad moral de su participación en la restauración; el cuerpo no se deja a servicio, sino que este es veloz en el momento de la restauración, es exprés, finalmente, la restauración no se puede presentar varias veces a una persona, el servicio no puede extenderse a todos los que lo requieran, pues quedaría expuesto a la habitualidad del mundo y no del trasmundo.

Hasta ahora, se ha puesto hincapié en una parte del *modus vivendi* interaccional del trasmundo del casino, especialmente lo referente a los equipos: falso espectador, estafadores y restauradores, de los cuales es difícil mirar su actividad a simple vista. Ahora se pasará a la actividad de la estafa, es decir, cómo se produce esta.

Situación de estafa en el casino: la interacción connivente

Siguiendo a Erving Goffman (2006a) cuando dos personas se hallan la una a la otra en presencia física inmediata y se muestran como participantes acreditados, emanan información por símbolos verbales y por símbolos corpóreos. Esos dos tipos de información forman una situación discursiva y una situación expresiva en y del encuentro mismo (Goffman, 1970). Lo que se expresa, regularmente es por rituales de interacción, los cuales se traducen y entienden por marcos rituales y habla. Esos símbolos son las fuentes principales de información para los participantes en interacción.

¹² Puede verse la película: Wyatt, R. (director). (2014). *El apostador*. Paramount Pictures.

¹³ La restauración en los hospitales mentales, de donde se basa esta explicación, puede verse en Goffman (2007).

Por otro lado, cuando más de dos personas se encuentran en contacto mutuo, especialmente en triadas, puede ser que a uno de esos participantes se le quiera ocultar información en tanto a su beneficio o en su contra, por lo tanto, la situación discursiva y expresiva tienden a fusionarse para tratar al presente por dos canales, uno, a lo que se considera normal en el encuentro y otro, construir un encuentro secreto subalterno. Cuando eso pasa se puede tener una estructura que conviene llamar interacción connivente, pues consiste en un compromiso de conveniencias de complicidad entre dos participantes para un tercero en el encuentro. Ejemplos de ello pueden verse en una fiesta sorpresa donde dos personas confabulan para hacerle creer al cumpleañosero que se les ha pasado esa fecha especial, o estudiantes que se ayudan en el examen para tener respuestas correctas, ejemplo, el índice es la A, el medio es la B, el anular es la C..., o cuando dos adultos conversan de algún problema utilizando claves en las palabras, sustituyendo palabras, o utilizando glosa corporal para que el menor no capte el sentido de la conversación, o cuando médico y familiar coinciden en no decirle el problema médico al paciente de alguna enfermedad terminal o de algún otro problema que altere al paciente.

La estructura de la interacción connivente tiene doble morfología. La primera implica una fusión en clave de habla y el cuerpo, es decir, la situación discursiva y expresiva son manifiestamente aprendidas, con una clave que solo tendrán los implicados y que el tercero tendrá que desconocer. Ese aprendizaje se da por las argucias, antes descritas. La finalidad de la interacción connivente es presentarlo ante ese tercero. Esa presentación puede no tener una economía de esfuerzos, como los estudiantes ante su maestro, los padres ante el hijo, o los amigos y el cumpleañosero. Por otro lado, está la profesionalización de la connivencia donde la fusión en clave de los símbolos verbales y expresivos son complejamente elaborados, como las estafas. Así, independientemente de la connivencia compleja o simple solo existen dos papeles básicos: colusionados y excolusionados (Goffman, 1974)¹⁴ o los que engañan y los que son engañados.

La interacción connivente no toma habla por ritual o viceversa, necesita fusión de ambos para poder funcionar, aunque su presentación ante el tercero es por corto tiempo, no permite estafar varias veces al mismo casino o varios casinos de la misma forma. Eso torna al casino vulnerable, pues las señales de

¹⁴ El estudio de la connivencia es importante en psiquiatría, especialmente la que se centra en la familia, un ejemplo fuerte es Ronald Laing (2014).

connivencia no son siempre las mismas, por ejemplo, encender un cigarrillo, puede o no ser señal connivente, además que las señales pueden variar. Obsérvese dos ejemplos de connivencia que se han estado trabajando: *Blackjack 21* y equipo Summers.

La forma de estafar que presenta la película *Blackjack 21* se conoce como sistema de conteo. El equipo además construye una fusión en clave de habla-ritual para anunciar las mesas calientes para estafar. Dos roles son básicos: *ojeadores*. Se trata de estafadores que entran a las mesas de juego, apuestan el mínimo permitido y tienen que contar cartas para saber cuándo hay cartas favorables para hacer grandes apuestas. El segundo rol es el de *grandes jugadores*. Ellos se encargan de, cuando lo indican los ojeadores, hacer las grandes apuestas. La connivencia se observa [primeramente con los ensayos] en el momento que los ojeadores hacen un movimiento de los brazos poniéndolos tras el respaldo de la silla, ritual que indica que es tiempo de apostar, cuando el gran jugador se sienta a la mesa el ojeador le comenta al tallador: *Henry este lugar lo descubrí en unas revistas*, el habla connivente indica que, cuando escuche la palabra *revistas*, el conteo va en +17, así el gran jugador se orienta y sabe cuándo y cómo apostar.

La interacción connivente, en el párrafo anterior, se observa el ritual, un movimiento expresivo corporal que indica que la mesa está lista para estafarla, la palabra *revistas*, que indica el conteo de la mesa, así cuando la mesa se enfría es momento de retirar apuestas y llevarse el monto estafado. De igual modo, para ese equipo no son las únicas formas de interactuar en connivencia, sino que, cuando algún miembro del equipo se toca el ojo implicaba algún fallo, un cese a la estafa, o acariciarse la cabellera, retirada. Para el caso Ida Summers la connivencia se trataba de despistar al tallador para cambiar una de las dos cartas que recibían en el juego, así la carta que introducían era a su favor, posterior cambiaban mazos completos de cartas, nuevamente despistando al tallador, especialmente con el juego de la seducción y coqueteo, finalmente, coludieron con el crupier para engañar al casino en toda una mesa de juego, utilizando un zapato [contenedor de cartas] a su favor. Nótese el peligro de la connivencia pues no hay señales en sí¹⁵, intrínsecamente, que sean conniventes, siempre hay que fusionarlas.

¹⁵ Aquí se sigue muy de cerca a Paul Ekman (2015).
Xihmai 170

En tanto a la segunda estructura de la interacción connivente indica una naturaleza de doble enredo (Goffman, 2006b), es decir, la fusión en clave habla-ritual ya no es para estafar, sino para hacer creer que se va a estafar, esa fusión en clave se transporta a una segunda fusión. Este tipo de interacción es mucho más complicada, suele realizarse cuando las fusiones en clave para estafar ya son muy trilladas, conocidas y se pueden detectar fácilmente, o al menos fácilmente para el falso espectador, de igual manera se presentan como un plan doble, por si la primera fusión no funciona o tiene demasiados fallos. La complicidad de esa trasposición de fusiones de claves habla-ritual no solo es por parte de los estafadores, sino puede ser que miembros del equipo estafador quieran estafar al propio equipo y lo hacen coludiéndose con el casino, como lo muestra la película *Blackjack 21*, cuando miembros del equipo estafador coluden con el casino para que este pueda atrapar al líder, cosa que se logró haciendo que dejara la estratagema indirecta, pues lo hicieron que apostara en las mesas en vivo.

En síntesis, la interacción connivente es un tipo de participación colusiva entre dos personas para hacer creer una realidad falsa a un tercero, deben utilizar marcos explotadores (Goffman, 2006b), se fusiona habla-ritual para, por decirlo de alguna manera, realizar interacción cara a cara, mientras se usa ese cara a cara como pantalla de algo que ocurre tras la vista de todos. Su complejidad radica en que la confabulación es en secreto para el tercero estafado, aún más, la fusión se puede transportar a una segunda fusión, para un doble enredo, para una doble estafa, como si fueran capas tras capas de pantallas mientras se interactúa con el tercero engañado impidiendo que este se dé cuenta de cómo se lleva a cabo la estafa.

Se ha sugerido que un trasmundo del casino se presenta en los encuentros de juego en vivo, ahí está la zona de acción, en ese trasmundo se describieron los equipos básicos, al menos su estructura en torno al rol discrepante, así como, y de manera un poco abstracta, la interacción connivente que permite la estafa en el casino. Ahora se describirá cómo es el sistema de apuestas en esa interacción connivente que permite ganarle al casino. Pásese de la teoría a los casos.

Interacción connivente y el sistema de apuestas

El apostador es un rol que toma la persona para poner en riesgo de pérdida una apuesta, a la vez con la intención de ganar, aunque sepa que el azar tiende de

las suyas con riesgos de pérdida. La semántica del apostador indica una realización frecuente, una fijación, un no autocontrol, empero, esa semántica es de la psicología o la psiquiatría y es muy nominalista, en cambio la etimología indica juego, desafío, rivalidades; en general, indica relaciones sociales de un tipo, cuál, del tipo de acción, estar o realizar acción, donde se tiene un riesgo de pérdida, especialmente, monetario. Esa acción del apostador se llama apostar, que significa exposición o colocación de valor económico *con la idea de ganar más*¹⁶. El problema es esa idea.

El apostador y su acción de apuesta no son un fenómeno exclusivo del casino, por lo tanto, solo se tratará en su dimensión a dicho establecimiento y con relación a su trasmundo. Para aclarar, *grosso modo*, todo jugador que ha entrado al casino tiene doble carga de rol: jugador y apostador, es un paquete de rol que están obligados a soportar, el problema es que *la idea de la acción del apostador* puede tomarse en cuatro direcciones: por un lado, la ignorancia misma de ser apostadores y su acción remitirla al mero ejecutar de un juego, la apuesta como acción de su yo apostador no es tomada con importancia. Por otro lado, los jugadores que toman en serio el yo apostador y la acción de apuesta tiene una idea de creencia mágico-religiosa, de hecho, ellos idean tótems individuales a los cuales se les remite la causación de su suerte, por eso hablan de buenas y malas rachas, empero, no son buenas y malas rachas sino creencias en buenas o malas rachas. Especialmente a esos jugadores que toman en serio su rol apostador con causación de suerte totémica son a los que se les ha llamado, injustamente o no, ludópatas.

Existe otro tipo de jugador-apostador que toma su acción de apuesta con idea de trabajo, es decir, se presenta en torneos profesionales en mesas en vivo. Finalmente, están los jugadores que toman en serio el rol de apostadores con la idea de dismantelar un truco o maquinación de juego a su favor, son los implicados en la situación de estafa en el casino. Los jugadores-apostadores más importantes para el casino son los apostadores-estafadores y los jugadores-apostadores de idea de acción mágico-religiosa o habituales; los primeros porque hace que el casino se encuentre en vigilancia total (incluso más que una cárcel o un psiquiátrico) y los segundos porque son su presa favorita pues desconocen la maquinación de los juegos en favor del casino.

¹⁶ Puede verse en línea algunas definiciones etimológicas (<https://es.thefreedictionary.com/apostar>) y (<http://etimologias.dechile.net/?apostar>).

Ahora que se puede clasificar que el apostador no es parte de la psicología de las personas o de su aparato biológico, sino que es por organización de roles del propio casino, no tendrían porque encontrarse motivos subyacentes a la psicología o biología de los individuos la causa del por qué seguir apostando. Entonces, la naturaleza del rol del apostador no implica motivos que lleven a la persona a tomar dicho rol, sino compromisos de dicho rol. Goffman (2008) distingue que un compromiso implica entregarse al rol que se ha adoptado en el encuentro vivido, ese compromiso puede ser por obligación, engaño, conveniencia, emociones buscadas o vocación.

Las personas entonces se comprometen a la situación de juego y en el seno de esa situación, es participe de su accionar en el rol del apostador, propiamente dicho, coproduce el rol del apostador en conjunto con el casino. Ello implica que una persona que se ha comprometido con el rol de apostador [a sabiendas o no que se coproduce con su participación], puede saber que ese compromiso de adoptar rol puede ocasionar conflicto con otros compromisos [cosa que pasa a los que han llamado ludópatas¹⁷], cuando es así utiliza para-compromisos (Goffman, 2008), es decir, cuando se desea mantener compromiso con un rol adoptado más tiempo de lo previsto, intentará esconder su desinterés por otros compromisos o intentar ocultar su interés excesivo por el rol al cual se ha comprometido. Un para-compromiso implica ocultar que no se desea comprometer con un compromiso presente, así como ocultar que se tiene un compromiso mayor con un rol adoptado¹⁸.

Ahora que se describe que el rol del apostador y el compromiso con ese rol son problemas sociales y no causas psicológicas patógenas de las personas, esto gracias al análisis de los estafadores, pues un estafador se compromete con el rol del apostador que fabricará marcos para realizar interacción connivente y poder estafar al casino, así como utilizan equipos y argucias para llevar a cabo la estafa, en términos generales es una organización interaccional compleja.

¹⁷ Esta investigación comienza a dar luz a la ludopatía como un tipo de problema social de conflicto de compromisos más que una enfermedad o trastorno psicológico o biológico.

¹⁸ Una versión diferente puede verse en Jon Elster (2013). En él se explicita que los apostadores, patológicos, tienen mecanismos psicológicos subyacentes a su accionar del juego patológico, mientras aquí se intenta destacar que un apostador, no tiene motivos subyacentes que causen la apuesta, sino que, se adopta un rol de apostador comprometiéndose con él, de manera pragmática adopta ese rol, es decir, es por interrelaciones que hacen llegar a la persona al sistema de roles de apostadores en el casino, como lo demuestra la estafa, e intentan persuadir a la persona para que se comprometa.

El equipo de estafadores intenta dar siempre un paso adelante del casino, con una estructura sólida de equipos, roles discrepantes, mundos secretos, argucias e interacción connivente, toca abordar algunos casos de estafadores al casino que logren sostener la explicación teórica que se ha dado hasta ahora. Los casos que serán expuestos son tomados de hechos reales que han sido documentados, principalmente por History Channel y el Salón de la Fama del Blackjack 21, han ocurrido en Europa y Estados Unidos, de igual modo son casos de estafas en tragamonedas, ruletas, dados y blackjack, el caso del póker tiene otra naturaleza connivente llamada *Bluff*¹⁹.

A) Apostadores estafadores en máquinas tragamonedas

Los apostadores estafadores en las máquinas tragamonedas (mejor conocidas como traga perras) se han presentado de dos maneras básicas: en connivencia con jugadores y personal o en connivencia de solo jugadores. Se mostrará los casos de Louis Colavecchio y Tommy Glenn Carmichael así como el de Ronald Harris²⁰.

Las máquinas tragamonedas presentan una característica interaccional reducida, pues el apostador implicado no tiene obligación de interactuar de manera focalizada con un tallador u otros jugadores, la máquinas se colocan de manera estratégica horizontal y paralelas, los apostadores y los demás jugadores se hallan a sus lados y de tras de ellos, la proxémica entre máquina y máquina es en recinto, y espacio personal fase lejana (Hall, 2011), es decir, no es como en el cine pues los asientos se dividen por una codera compartida para dos personas. En las tragamonedas los individuos como su contacto entre personas es reducido, su glosa a la redonda suele ser menor, puede parecer, para los observadores, un aburrimiento, como zombis, aunque no es más que falta de contacto social ya que el compromiso en ese juego es de situación solitaria, algunos apostadores experimentados buscan las máquinas que dan

¹⁹ Los casos de Europa y Estados Unidos no son seleccionados arbitrariamente, sino que son tomados de documentales que los han seleccionado ya, que los han puesto en la historia de la fama del casino, además que históricamente ahí, en esos lugares de Estados Unidos como Las Vegas o Atlantic City, o Europa, han ocurrido. No se duda que en otros lugares no se presentarían estafas a casinos, pero los ejemplos tomados son representativos, por el hecho mismo de coronarlos en el Salón de la Fama del Blackjack, utilizando el truco de Howard Becker (2011) se utilizarán esos casos como muestra para dar sustento a la interacción connivente, así como modelos para analizar la estafa.

²⁰ Todos los casos son tomados del Salón de la Fama del Blackjack.

más dinero, otros simplemente se sientan donde creen tener suerte o les agrada la máquina, otros por el contrario saben cómo dismantelar las máquinas.

Las máquinas tragamonedas, así como los casinos son regulados por el gobierno, las máquinas en los casinos son de tipo “C”, existen otras de tipo “A” recreativas sin premios, son competitivas, y del tipo “B” que dan algún premio metálico o premios especiales, se pueden encontrar en algunas salas de bingo, de boliche o en algunos casinos.

En los casinos se puede decir; hay algo más que el azar, pues intervienen dos agentes básicos: los empresarios del juego o productores –los jugadores son los usuarios– y los agentes reguladores cómo la administración pública. Las máquinas tipo “C” son el producto intermedio entre los productores y agentes reguladores, un porcentaje para el casino (por lo regular siempre es mayor) y otro para el gobierno. Pero las máquinas, así como los juegos y el establecimiento del casino en sí necesita de: a) los externos constructores: aquellas personas que construyen las tragamonedas con números establecidos para que en tiempo estipulado se arrojen premios, así como la cantidad económica estipulada. Por otro lado, b) la mafia que financia algunos casinos, recibiendo a cambio parte de las ganancias del establecimiento, un ejemplo lo muestra la película *Casino* (1995) con la colusión entre la mafia italiana y Las Vegas²¹.

Los estafadores saben la premisa: *no azares, no aleatorios*, sino ventaja para el casino, y trabajan con estrategias, situación de interacción connivente para tomar esa ventaja a su favor. Las estrategias no son espontáneas sino trabajadas por medio de equipos y argucias, no es que sean personas extraordinarias. El estafador no maquina roles de manera espontánea aprende técnicas y las lleva a su máxima en la connivencia. Comiencese con Colavecchio. Era un diseñador de joyas a mano –poner atención en esa clave, similar en la música, actuará sobre el marco de diseñador–. Su oficio le permitió crear una estrategia de falsificación de monedas en Las Vegas. Él dio cuenta que los casinos utilizaban monedas de 10 dólares, con un troquel y

²¹ Los datos de las máquinas son tomados de: Departamento de interior del Gobierno Vasco, Estudio sociológico sobre el juego y sus patologías y conductas adictivas en la comunidad autónoma de Euskadi (2009) Coordina MBN Comunicación. Documento que se encuentra en línea:
https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/jye_publico/es_def/adjuntos/Estudio_sociologico_2009_cas.pdf.

un colega suyo, construyó un taller para copiar monedas tan similares a las originales que los expertos en falsificaciones no pudiesen diferenciarlas de las originales.

El plan de Colavecchio implicaba moverse de casino en casino falsificando monedas para que no notaran la diferencia en su inventariado. Cuando ya se tenían las copias de las monedas, Colavecchio realizaba la connivencia ocultando las monedas en su ropa, así como en la ropa y bolso de su esposa, cambiaban dinero por fichas del casino, jugaban un rato, para posteriormente aparentar que habían ganado más de lo que habían apostado y cambiar las monedas por el dinero.

Colavecchio utilizaba a la vez la connivencia de encubrimiento de visibilidad; de acuerdo con Goffman (2006a) son prácticas protectoras para controlar los secretos, para ocultar la connivencia, es decir, al momento de meter una ficha a la máquina fingían ganar, metiendo la mano en el lugar donde salían las monedas, introduciendo las copias y sacándolas con sorpresa, tratando de tapar la visibilidad a las cámaras de seguridad, algunos apostadores cercanos podían darse cuenta y fingir no haber visto el desliz del estafador, por lo que el encubrimiento implicaba a esos terceros que guardaran silencio haciéndolos partícipes furtivos de la estafa.

Otro caso, Tommy Glenn Carmichael. Su oficio era electricista [clave para el plan], cosa que le permitía saber utilizar alambres para contrarrestar el sistema de las máquinas, de esa manera el dinero salía hasta que quitara los alambres. Posterior a ello compró máquinas tragamonedas y en las empresas le daban toda la información sin saber que era un estafador, cuando salieron máquinas nuevas, construyó un *slider* hasta lograr corromper el sistema de las tragamonedas²².

Carmichael realizaba la connivencia de encubrimiento o pantalla, contrataba gente que servía como visores de todos lados para vigilar a los vigilantes y formar una barrera para que las cámaras de seguridad no vieran la estafa, Carmichael contrataba prostitutas para formar la pantalla.

²² Puede verse el documental de History Channel, *Desafiando las Vegas: Falsificador de monedas* <https://www.youtube.com/watch?v=yyOQzU8x9hY&list=PLuQ1j35k4C2ulsHBMMQJsfAFXggiFv04s&index=40>

El siguiente caso es el de Ronald Harris experto en informática. Harris se encargaba del mantenimiento de las máquinas e indagar quién de los constructores de tragamonedas estafaba al casino. Analizaba los chips de las máquinas y dio cuenta que no trabajaban con números aleatorios sino con claves numéricas, así que descubrió un código que constaba de introducir una secuencia de monedas para ganar el premio mayor, el problema era que, en los casinos los empleados tienen prohibido jugar, así que buscó a un compañero que le ayudara en la estafa, utilizó la estrategia indirecta, le daba los códigos al nuevo miembro del equipo y jugaba por él. Así que la técnica de ocultamiento fue muy fuerte, pues solo se introducían secuencias de monedas para ganar, y Harris no era el que salía en las cámaras apostando.

El sistema de apuestas basado en los compromisos, argucias y connivencias de los estafadores no se presenta solo con “trata o plan”, sino que tiene un contra sistema de apuestas.

En los casinos se puede observar roles del equipo del falso espectador, los contra-*Spotters*, pueden ser expertos en la vigilancia o exestafadores, encargados de vigilar a los estafadores, tratando de develar las técnicas de ocultamiento y de encubrimiento, haciendo que “pisen el palito”. Los a) contra-*Spotters* son la principal organización para dismantelar a los estafadores y es un constante conflicto entre estos dos equipos; b) otra organización que está en contra de los estafadores es la *actividad rutinaria del casino*. Otro rol que contrarresta las estafas es; c) el *equipo Griffin* que se encarga de tomar fotos a los estafadores para prohibir la entrada a los casinos, se presentan como agentes especializados, principalmente exestafadores contratados para el contra sistema y se dedican a detectar caras encubiertas.

Para el caso Colavecchio el inventario que se realiza cada mes resulta en un mayor número de monedas de 10 dólares en los casinos, al tener comunicación entre ellos hay un excedente de más de 24 mil dólares en cada uno, por lo que buscan pistas de la connivencia en las grabaciones y dan cuenta del encubrimiento que tienen a la hora de introducir y tomar fichas, supuestamente, de las máquinas, se dan cuenta de que siembran monedas en las máquinas. En algunos casinos, tenían algunas imágenes suyas, pero no pruebas fehacientes. Eso quiere decir que, si los ojeadores no pueden dar cuenta de la estafa, la rutina del casino sí, el plan se cae hasta que su cara deja de ser anónima. El contra sistema de apuestas de los estafadores, para el caso de Tommy Glenn

Carmichael fue el de los ojeadores detrás de las cámaras de perfil biométrico más avanzadas, lo que permitió capturar la connivencia con mejor precisión.

Para el caso de Harris, el casino al dar cuenta que salían premios mayores de las máquinas, cuando no estaban programadas para dar dinero en ese momento, comenzaron a revisar las cámaras y las máquinas, descubriendo que habían intervenido en ellas. Más aún, el miembro del equipo que era dirigido por Harris de manera indirecta comienza a tener fallos en su identidad, entregando credenciales discrepantes.

Ahora, obsérvese, estos apostadores no son patológicos sino son interactuantes estratégicos que tienen la característica de tener bases en tecnología u oficios utilizando a su favor herramientas y trucos para dismantelar al casino.

B) Apostadores estafadores en la Ruleta

Tómese el caso del estafador en la ruleta. Diferente de las máquinas, este tipo de juego sí tiene la implicancia de varias personas participando en un encuentro intentando ganar individualmente. Gonzalo Pelayo es el ejemplo, productor de discos –nuevamente la clave–. Gonzalo Pelayo nota en el juego de la ruleta que algunos números caen repetitivamente más que otros, pero ¿cómo es eso, si cada tiro en la ruleta no guarda memoria con el tiro anterior y posterior? Entonces ¿habrá algún patrón en la ruleta? Pero, si esto es así entonces ¿dónde queda el azar? La familia Pelayo procedió a conocer las ruletas, pues no eran perfectas, tenían “fallos”, no eran del todo aleatorias. Así descubre que la ruleta era “arreglada”, “truqueada”, para que algunos números salgan más que lo que la probabilidad daría cuenta, esos “fallos” podrían ser desde el propio desgaste de la bola, alguna inclinación de la mesa o de la ruleta. Así que simula en la computadora una ruleta para, junto con la probabilidad, saber cuáles números son más favorecidos en mesas “arregladas” y poder apostar en ellos para tener ventaja al casino.

La técnica de ocultamiento del plan se encontraba en ese sistema computarizado y observar los fallos de la ruleta, así los casinos nunca darían cuenta de dicha técnica. La familia Pelayo solo tenía que saber qué números son favorecidos para ellos y apostar, pues ahí se podía identificar el fallo de la ruleta. Ello ponía en jaque a los casinos, pues no había nada anómalo en su sistema de apuestas solo que ganaban más “de lo que el casino consideraba normal”. Ante eso, los casinos aplican el exilio, es decir, al no saber cómo están

ganando, la vigilancia al no poder dar cuenta del plan la connivencia se ve mermada expulsándolos, el contra sistema de apuestas es por una especie de técnica nula de la vigilancia²³.

C) Apostadores estafadores en los dados

Pásese a los dados y el tiro controlado de Dominic LoRiggio. Este tipo de estafador realizó el tiro controlado que parte de tres pasos: agarre, colocación y lanzamiento, un truco desde la física básica en el cual se toman los dados, apretados, sin agitarlos y con un movimiento de columpio se lanzan a la mesa. Los dados se toman con las yemas de los dedos y tienen doble colocación, por un lado, se pone el número que desea salga, por otro lado, se coloca el número que se desea no salga.

Para LoRiggio, no hay una clave como en los demás equipos, claro él tenía un equipo en la estafa de los dados, empero, era un aficionado a las cartas y a su conteo para ganarle al casino, o sea que ya tenía la idea de la estafa, no provenía de alguna clave de su oficio. Compró libros para conocer en profundidad los dados, así que entrenó el lanzamiento y el juego, no es entonces de un marco anterior, de una clave de su trabajo, sino de una idea de ganarle al casino, así que se reunió con un equipo que se comenzaba a formar con Chris Pawlicki que tenía claves de física, ingeniería y matemáticas para construir el tiro controlado. Aunque LoRiggio posterior cambio de equipo, siguió realizando el tiro controlado para ganarle a los casinos.

Por el lado del casino, el contra sistema de apuestas estaba inestable, pues no sabían cómo LoRiggio podía ganar en el juego de los dados, al parecer similar a Pelayo, la técnica constaba del exilio en los casinos, de igual manera otro tipo de técnica consistía en romper concentración al jugador, gritarle, lanzarle mala suerte. Hasta que el casino logró darse cuenta de que el tiro controlado era la actividad que permitía ganar al jugador, sucesivamente impidió que la realizaran, obligando a los jugadores a agitar los dados antes del lanzamiento. Aunque al igual que en la ruleta, otro tipo de técnica del casino implicaba “ajustar” los dados incrustándoles pequeños imanes para que se manipule el

²³ Puede verse documental de History Channel, *Desafiando las Vegas: Golpe a la Ruleta* <https://www.youtube.com/watch?v=yyOOzU8x9hY&list=PLuO1j35k4C2ulsHBMMQJsfafXggiFv04s&index=40>

tiro o poner piedras en los dados para que pesen más de un lado y no salgan números aleatorios²⁴.

D) Apostadores estafadores en el Blackjack 21

Para finalizar, *el estafador por excelencia en el casino es en el blackjack*, lo más hablado y escrito desde Edward Thorp que escribió el libro *Beat the dealer* (1962), el equipo Tommy Hyland, el equipo MIT, el equipo Keith Taft, o el equipo Ida Summers por nombrar algunos.

Para muchos jugadores de blackjack, dedicados al conteo de cartas o la estafa, o propiamente dicho, para tomar ventaja y ganarle al casino, un referente obligado es Edward Thorp, para este caso, sirve como un símbolo que anuncia desde las matemáticas y la física que el juego del 21 no es mero y puro azar, la idea es clara, cómo vencer al tallador de la mesa, pues él es entrenado antes de estar en las mesas en vivo.

El ejemplo de Tommy Hyland. No tiene una clave como en algunos ejemplos anteriores, sino con la idea de ganar al casino, similar al equipo MIT, era un contador de cartas. Su inspiración eran algunos libros sobre cómo ganar al casino desde el blackjack. Veía la estafa como un trabajo, por ello abandonó la universidad. Tendría que reclutar un equipo para ganarle a los casinos, aunque su idea era formar estafadores en conteo de cartas para que jugaran en el casino y le dieran un porcentaje.

El ejemplo de Taft. Ingeniero mecánico –aquí sí se puede observar la clave–, construyó una computadora para contar cartas por él, además de anunciarle el momento para apostar. La computadora fabricada se escondía en la ropa, cosa que implicaba construir cada vez un aparato más pequeño, al igual que se escondía en los zapatos para controlarla con los dedos. Por lo que tenía que tener un equipo para que metiera la computadora en su zapato y desde ahí le dijera cuándo apostar. Un ejemplo cinematográfico se puede ver en la película *Casino* (1995), en la escena se observan dos jugadores, uno apostando y otro contando con la computadora mandando señales al jugador.

²⁴ Puede verse documental de History Channel, *Desafiando las Vegas: As de dados* <https://www.youtube.com/watch?v=yyOQzU8x9hY&list=PLuO1j35k4C2ulsHBMMQJsfafXggiFv04s&index=40>

El equipo MIT, del cual ya se ha hablado más arriba representado en la película *Blackjack 21*. Trabajó con el conteo de cartas que ha quedado muestra a la vez en el libro *Strategic Investments* (2004), en donde se observan tanto las argucias como las connivencias rituales y habladas. De igual manera el equipo Ida Summers, que el Salón de la Fama del Blackjack no la ha considerado, pero, como ya se observó, su connivencia y argucias fueron de suma lo que la convirtieron en una gran estafadora.

Las técnicas de ocultamiento varían, para el caso del ejemplo de Taft, las computadoras no tenían que ser tan grandes para poderlas ingresar a los casinos, más aún, el hijo de Taft fue detenido por miembros del casino y le descubrieron las máquinas que tenían para contar cartas. Por lo que los casinos descubrieron que las computadoras daban ventaja al apostador en más de un 50 % ante el casino, por ello fue determinado como delito ocupar cualquier tipo de computadora o máquina para jugar.

Para el caso del equipo MIT, el contra sistema fue al igual que con Hyland, contrarrestar el conteo de cartas, además de intervenir en la seguridad de las cámaras de perfil biométrico, mayor *expertise* en el equipo del falso espectador.

El contra sistema de apuestas no solo se queda en la protección del juego de blackjack sino que es un blindaje para el casino, pues todos los apostadores tenían algo en común; los juegos del casino no son en su totalidad azar, probabilidad, suerte, sino un problema matemático, físico, de ingeniería que se puede resolver, pero, dieron un punto más importante, es un problema de estrategias sociales, de personas, de equipos, donde el casino intenta que no se gane tan fácilmente, por lo que interviene en el azar para ajustarlo a su favor, por otro lado, los estafadores observan esa intervención e intentan desmantelarla.

El conteo de cartas, técnica más usada en el blackjack como habilidad mental, distractores, computadoras, tiros controlados, intervención en máquinas... son casos de estafadores que maquinan roles, preparan argucias, realizan connivencia, tienen sistemas de apuestas, indica un conflicto constante entre el casino y los estafadores, además de que, el establecimiento cuenta con organizaciones tan complejas, que conviene llevar a la estafa al terreno de acciones cooperativas conjuntas más allá que el mero azar. Lo interesante no es construir un catálogo de apuestas de estafadores y contra sistema de dichas

apuestas, sino tener presente que la actividad cooperativa en conflicto en la vida íntima del casino es más social que individual o azar y probabilidades.

En los apostadores falsificadores, se presenta una clave que permite, argucias, equipos, sistema de apuestas, interacción hábil, como habla, rituales y marcos de sentido ya establecidos, interacción connivente, Goffman denominó estrategia de interacción “a los aspectos de la interacción que pueden ser previstos, calculados, controlados” (Winkin, 2008, p. 103). Aunque diríase, siempre y cuando sea al menos en triadas, a lo que respecta a la estafa.

Pérdida de roles discrepantes

La pérdida de roles²⁵ es poner fin al compromiso situacional con el trasmundo. En los estafadores se observan tres pérdidas de rol, en tanto a la primera se encuentra la involuntaria, que implica que el líder del grupo estafador da fin al rol por algún fallo en la actuación, no se siguen las líneas de la argucia, así como en la interacción connivente los fallos dramáticos son constantes. Por otro lado, cuando el casino y grupos de seguridad dan cuenta de la estafa, tratando de hacer que “pisen el palito” con falsos espectadores para privar el rol de estafadores.

En tanto a la segunda pérdida de rol se puede observar por ascender a otro rol mejor, a grandes estafas, como el caso de LoRiggio que junto a Frank Scoblete (escritor del libro *Forever Craps*) forma el equipo de *toque dorado* donde logra su máxima estafa. Otra manera de pérdida de rol en este aspecto es cuando se es atrapado por el casino o equipos de seguridad y le brindan un rol de experto estafador para apoyar al casino, propiamente dicho exestafador en apoyo de desmantelar estafadores al casino.

El último tipo de abando de rol implica un tipo ideal, tomar un gran botín para retirarse a un estilo de vida cómodo, sabios estafadores que realizaron una salida cinematográfica donde todo es mejor sin acción. Aunque esto no es muy usual, es una rareza, al menos en los casos ilustrados.

Así, se puede observar que los apostadores estafadores del casino pueden perder su rol involuntariamente de dos maneras: intragrupo y extragrupo. Otra manera es el abandono de rol. El problema del abandono surge cuando se es

²⁵ La pérdida de roles está basada en Goffman (2013).

miembro de un equipo estafador como el caso MIT y su representación en la película *Blackjack 21*, el abandono tiene consecuencias negativas, en dicha película el líder grupal es profesor de la universidad de Massachusetts y sus miembros, alumnos de dicha escuela, por ello se puede amenazar con la expulsión de la universidad, o dependiendo el grupo se ocupan estrategias distintas, pues, un miembro que abandona rol es etiquetado como posible amenaza por conocer la maquinación de estafa, puede ser soplón y el equipo no puede darse dicho gusto de que alguien abandone. Por otro lado, cuando el equipo es de uno o de dos que se necesitan mutuamente y no por un grupo estafador profesional, el abandono es con mayor soltura, es decir, sin menores trabas que un conflicto bipersonal²⁶.

Después de describir las pérdidas de roles de los estafadores, ahora se pasará a comprender qué implica dicha pérdida.

Ante la pérdida de roles estafadores se presentan grupos apaciguadores que realizan la actividad del “arte de consolación” (Goffman, 2013), pues la persona que ha sufrido la pérdida queda desvalijada, de qué, de un mundo al que ha dedicado una parte de su vida con demasiado esfuerzo. El apaciguamiento puede ser por parte del mismo grupo de estafadores, es decir, cuando el que ha privado el rol es el líder, se le puede consolar para que no cante el plan, para que no sufra, para que se adapte a la pérdida. Otra manera de apaciguamiento es la religión, casualmente un fenómeno de poca acción, pues se tiene la finalidad de contrarrestar los efectos de vivir en demasiada acción. Las amistades cercanas cumplen la función del apaciguador, tratando de hacerle ver algún tipo de error al desvalijado, para que pueda retomar su vida de otra manera.

Finalmente, grupos especializados en psiquiatría o psicología pueden apaciguar al desvalijado, aunque, imputándole un rol patológico, es decir, si el problema es de roles, sustituyen un rol por otro al cual demostrar la culpabilidad, dejando de lado la responsabilidad por la asunción de roles, así como de su función de compromiso con dichos roles.

El apaciguador, entonces es un tipo de rol que cumple la función de calmar al desvalijado ante una pérdida de rol involuntaria, definirle y redefinirle la situación pasada y presente, optar por un camino distinto en el curso de su vida,

²⁶ Puede verse la película *Blackjack 21*, (2008) dirigida por Robert Luketic.

tratará de minimizar, dirá Goffman (2006b), la mancha moral, del compromiso de un rol que no es aceptado por la sociedad, ni mucho menos por el casino, aunque la sociedad lo rechace, no es un rol que tenga que desaparecer, pues si existe el casino, existe el rol, es una organización interaccional que lo evoca y actualiza, es decir, mientras exista el fenómeno del casino, en su historia y conflicto la estafa le es *sui generis*. El rol de apaciguador tiene que hacer un ejercicio espacio-temporal de presentarse y distanciarse ante el yo desvalijado²⁷.

No siempre, ante la pérdida de rol, se intenta calmar, viene lo que Goffman (2013) llama el *anticortejo*, lo cual implica aceptar y cantar el plan de la estafa con castigos como la prisión, casualmente si se demuestra que el rol adoptado, rol de estafador, fue comprometido por cuestiones que salen fuera de la consciencia del individuo, el psiquiátrico o tratamiento psicológico serán las funciones de tratar con el desvalijado, intentar curarlo, por ello se observa que un apostador con “problemas de juego” es considerado así por su individualidad psicológica, aunque se ha intentado demostrar que es más un problema organizacional de roles, un problema social. Entonces, ante la pérdida de roles, esta organización clínica, implicada en calmar al desvalijado, en castigarle punitiva o psicológicamente, es hacerle ver que ese rol era problema individual más que social.

Los casos de pérdida de roles se quedan como vestigios históricos, dentro de la historia propia del casino, aunque sean en su conjunto una minoría demuestra la importancia en la evolución social del casino, y, como se ha visto con el Salón de la Fama del Blackjack, se les puede otorgar un rol de “profesiones de segundo orden” para salvaguardar cara Goffman (2013), paradójicamente el casino ensalza como héroes a quienes han sido sus villanos.

²⁷ Cabe aclarar que se necesita de un estudio más detallado respecto a la pérdida del rol discrepante, pues cuando se es de un grupo profesionalizante, y el grupo tiene secretos importantes sobre la maquinación de la estafa, al perdido le pueden maquinar toda una realidad demasiado *real*. Por ejemplo, en la película *Blackjack 21* cuando los miembros del equipo estafador no quieren seguir las líneas del maquinador estratégico e indirecto, este último como profesor de la universidad los amenaza con sacarlos de su carrera, pero eso no es todo, el punto es, toda la verdad que puedan decir los que han perdido su rol discrepante será tomada como mentira, debido a la maquinación que ha realizado el estratega del grupo estafador. Por lo que el miembro que ha perdido el rol, al menos, se queda en una encrucijada, se encuentra atrapado en una paradoja donde sus roles se ven comprometidos con diferentes placas de la realidad.

Conclusiones

Hasta ahora se ha intentado describir una parte del tras mundo del casino, especialmente la que compete a la organización interaccional de los encuentros de juego en tanto a la estafa. Eso permitió observar que el casino es un tipo de establecimiento social que tiene muchas capas de organización, pero la más importante es la de los encuentros de juego, ahí maquina a su favor las apuestas, teniendo ganancias constantes. Es por ello por lo que hay equipos de jugadores que buscan dismantelar esas maquinaciones, a ellos el casino les llama estafadores. Dos conclusiones salen a relucir de esta descripción, la primera es la dinámica del casino y la segunda es la de la ludopatía.

En tanto a la primera, el casino tiene gran parte de su actividad protectora gracias al conflicto con el equipo de estafadores, pero eso no quiere decir que cada casino deba de tener estafadores, sino que se trata de una cuestión de análisis, es decir, el casino como establecimiento social tiene su conflicto con dismanteladores de su maquinaria en general. Así, puede suceder que algún casino no registre actividad de estafa, pero ha sido beneficiado por las grandes estafas que ocurrieron en su pasado. Entonces, es una relación de conflicto, en su aspecto positivo, en sentido analítico, las dos partes coevolucionan mejorándose, el punto es que, el equipo de estafadores nunca puede ganar en y a la gran maquinaria del casino, este siempre estará por delante, además que los estafadores por un desliz pierden toda su trama de argucias, y los estafadores no se presentan todos los días, al igual que algunas plantas necesitan muchos cuidados para poder florecer, no son como la maleza que nace en prácticamente todos lados.

La investigación permitió mostrar a la estafa como una forma social llamada interacción connivente, así los hallazgos son más amplios que en criminología, pues una estafa nace con ese tipo de interacción, más allá del casino, aunque sea su hábitat natural, la estafa es una forma social que aparece en otros lados, con la misma estructura pero con detalles, seguramente diferentes a los del casino, sin embargo, hasta los infantes pueden evocar ese tipo de interacción para estafar a un tercero compañero, en las calles, plazas, bancos, escuelas, casinos... la estructura connivente será de vital importancia.

La segunda conclusión, implica que, si los estafadores han encontrado un punto que implica que el casino no funciona en su totalidad con la probabilidad y azar, sino con ciertas determinaciones [no solo numéricas] controladas por

personas expertas en ciertos aspectos, es un juego siempre a su favor. Así, cuando esa definición engancha a los jugadores hay por lo menos dos salidas, la primera es negativa para el casino, pues implica jugadores estafadores que buscan desarmar esa maquinaria y la segunda enganchar a jugadores que crean en esa definición; por ende, el jugador se compromete en una situación que en principio es falsa, luego entonces ese compromiso es parte inherente de la organización interaccional del casino.

El efecto ha sido desgarrador, pues, se ha pensado que esos jugadores tienen problemas intrapsíquicos o fallos en sus neurotransmisores que los hacen apostar sin que ellos mismos den cuenta, es decir, una forma de conducta en la que la persona se compromete con una definición, que ciertamente, el casino no controla los efectos de su definición, la llevan al lado patológico, sin explicar todo lo que sucede dentro del casino, se traslada a la genética, la biología y psiquiatría para clasificar esas conductas y compromisos como adicciones. Es decir, el apostador estafador tiene una organización social muy importante a la cual se puede relacionar la causa de su acción, lo mismo entonces tendría que pasar en los jugadores habituales.

Así, se puede pensar que lo que han llamado ludopatía, al menos debería centrarse en los procesos sociales que ocurren en el casino, pues los jugadores y los apostadores son problemas de roles y organización interaccional interna al casino, en ese sentido el rol de apostadores no contiene intrínsecamente una patología. Se ha intentado demostrar que los estafadores tienen su propio proceso organizacional, por derecho propio, que no responde a un juego patológico, lo mismo pasaría con los “jugadores patológicos”, además, la estafa demuestra que no hay correlación directa apuesta-enfermedad, sino organización y problemas sociales.

REFERENCIAS

Ángeles, C. (2019). *El mundo de los consumidores de drogas ilícitas en una institución total: situación de los internos en el Centro Estatal para la Atención Integral de las Adicciones (CEAIA), Pachuca de Soto, Hidalgo*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo].
<http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/handle/231104/2491>.

- Becker, H. (2008). *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Universidad Nacional de Quilmes.
- Becker, H. (2010). *Outsiders, hacia una sociología de la desviación*. Editorial siglo XXI.
- Becker, H. (2011). *Los trucos del oficio. Cómo conducir su investigación en ciencias sociales*. Editorial siglo XXI.
- Becker, H. (2015). *Para hablar de la sociedad la sociología no basta*. Editorial Siglo XXI.
- Becker, H. (2016). *Mozart, el asesinato y los límites del sentido común; cómo construir teoría a partir de los casos*. Editorial siglo XXI.
- Castillo, M. T.; Fuentes, J. & Echeverría, R. (2011). Los juegos de azar como problema emergente en la investigación social en México: balance preliminar y perspectivas. *Temas antropológicos*, 33(2), pp. 35-72. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=455861216002>.
- Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior del Gobierno Vasco. (2009). *Estudio Sociológico sobre el Juego y sus Patologías y Conductas Adictivas en la Comunidad Autónoma de Euskadi*. Departamento de seguridad. Juego y espectáculos. [Repositorio] <http://www.euskadi.eus/informacion/publicaciones-de-juego-y-espectaculos/web01-a2joko/es/>
- Ekman, P. (2015). *Cómo detectar mentiras. Una guía para utilizar en el trabajo, la política y la pareja*. Editorial Paidós.
- Elster, J. (2013). *EGOnomics. Análisis de la interacción entre racionalidad, emoción, preferencias y normas sociales en la economía de la acción individual y sus desviaciones*. Editorial Gedisa.
- Foucault, M. (2009). *Vigilar y castigar; nacimiento de la prisión*. Editorial Siglo XXI.
- Goffman, E. (1951). Símbolos de status de clase. <https://sociologia.unison.mx/docs/publicaciones/cuadernodetrabajo/4simbolosdeestatusdeclase.pdf>.

- Goffman, E. (1970). *Ritual de la interacción*. Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Goffman, E. (1979). *Relaciones en público. Microestudios del orden público*. Editorial Alianza.
- Goffman, E. (2006a). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Editorial Amorrortu.
- Goffman, E. (2006b). *Frame Analysis. Los marcos de la experiencia*. Coedición Centro de Investigaciones sociológicas–Siglo XXI España.
- Goffman, E. (2007). *Internados. Ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*. Editorial Amorrortu.
- Goffman, E. (2008). “Compromiso”, En Winkin, Y. (Comp.) *La nueva comunicación. Selección e introducción de Yves Winkin*. Editorial Kairós.
- Goffman, E. (2013). De como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso. *Sociología Histórica*, (2), pp. 415-438.
<https://revistas.um.es/sh/article/view/189071>
- Hall, E. (2011). *La dimensión oculta*. Siglo XXI.
- Hernández, L. (2018). *Interacciones en el casino; situación de la ludopatía*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo].
<http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/handle/231104/2377>
- Hernández, L. (2021). Casinos. Un análisis de su organización interaccional. *Revista Ciencias Y Humanidades*, 13 (13), pp. 69-95.
<https://revistacienciasyhumanidades.com/index.php/home/article/view/224>.
- James, W. (1989). *Principios de psicología*. Fondo de Cultura Económica.
- Laing, R. (2014). *El yo dividido*. Fondo de Cultura Económica.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor red*. Manantial.

- Luketic, R. (director). (2008). *Blackjack 21* (película) Los Ángeles: Columbia Pictures, Trigger Street Productions, Relativity Media, Michael De Luca Productions, GH Three.
- Merton, R. (2010). *Teoría y estructura sociales*. Fondo de Cultura Económica.
- Payá, V. (Coord.) (2017). *Sociología etnográfica. Sobre el uso crítico de la teoría y los métodos de investigación*. Juan Pablos Editor.
- Schluchter, W. (2017). *El desencantamiento del mundo. Seis estudios sobre Max Weber*. Fondo de Cultura Económica.
- Simmel, G. (2014). *Sociología: estudios sobre las formas de socialización*. Fondo de Cultura Económica.
- Thomas, W. (2005). La definición de la situación. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, (10), pp. 27-32.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93501002>.
- Watzlawick, P. (comp.). (2010). *La realidad inventada ¿Cómo sabemos lo que creemos saber?* Editorial Gedisa.

Copyright (c) 2022 Luis Alberto Hernández Cerón.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Usted es libre de:

1) Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. 2) Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de: **Atribución** — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

[ResumenDeLicencia](#)

[TextoCompletoDeLicencia](#)

Luis Alberto Hernández Cerón
Casinos. Un análisis de la organización interaccional de la estafa
Revista *Xihmai* XVII (33), 153-190, enero-junio 2022