

‘Una ventanita’: Vida cotidiana de las dueñas de casa y agencia de las máquinas tragamonedas en Chile¹

'A window': Daily life of housewives and agency of the slot machines in Chile

Recibido: 25/02/12.
Modificado: 10/04/12.
Aceptado: 17/04/12.

Francisco Olivos Ravé
Instituto de Sociología
Pontificia Universidad Católica de Chile
fjolivos@uc.cl

Resumen: Este artículo intenta dar respuesta de forma etnográfica a la pregunta de cuál es el sentido que ocupan las máquinas tragamonedas y la agencia que estas tienen sobre la vida cotidiana de las dueñas de casa de un barrio de clase media baja en la comuna de San Bernardo, Santiago. Se descubre que el juego en las máquinas tragamonedas no constituye un momento extraordinario, sino que es parte de la rutina, pero a la vez permite una ruptura de la simultaneidad del tiempo libre con el de las labores del hogar que caracteriza a otras actividades como ver televisión. Sin embargo, gracias al enfoque de la teoría del actor red es posible observar que la agencia de las máquinas tragamonedas canaliza el escape de lo que significa la casa, es decir, de las responsabilidades y de los problemas familiares. Se genera, por otra parte, un encuentro de las dueñas de casa con su self. Asimismo, la agencia de las máquinas tragamonedas desencadena controversias en la familia volviéndola parte de la red que se forma en torno al juego. Finalmente, se plantea que las decisiones que se tomen en torno a la legislación sobre el juego deben tener en cuenta una traducción que permita comprender la lógica del juego en la vida cotidiana de las dueñas de casa y de los jugadores en general.

Palabras clave: Máquina tragaperras, etnografía, Chile, tecnología.

Abstract: This article tries to provide a secure ethnographic way to the question of which is the point that used this slotmachine and the influenced that this ones has above a regular life's women of low working class in San Bernardo (a commune of Santiago of Chile). It is discover, that this game is part of the regular habit that allows to these people a break up from his free time and housekeeping duties and not an extraordinary moment in their lives. Otherwise, thanks to the analytic framework of the main actor it's possible to conclude that this slotmachines channel the way out of meaning "house" and on the other hand make possible the discover of theirselves which set it out questions about forbid this practices.

Key words: Slotmachine, ethnography, Chile, technology.

¹ Agradezco a Marjorie Murray, Gabriela Piña y Julián Moraga por los consejos durante el proceso de investigación. A Alexis Sosa por la lectura de una versión preliminar y los valiosos comentarios de los correctores anónimos de este artículo. Cualquier error es completa responsabilidad del autor.

I.- Introducción

El escenario de los juegos de azar en Chile ha cambiado drásticamente en los últimos 10 años comenzando por la discusión y la aprobación de la nueva Ley de Casinos de Juego que refiere a la autorización, funcionamiento y fiscalización de estos establecimientos. La Ley 19.995 establece, por ejemplo, que puede haber un máximo de 24 casinos en Chile y que la distancia mínima entre cada uno deben ser 70 kilómetros. Esto implicó la apertura de nuevos centros de juegos autorizados legalmente impactando en el acceso que tradicionalmente habían tenido distintos grupos sociales a los casinos a raíz de que el máximo número permitidos en Chile hasta el momento de la aprobación de la ley era de 7 (Viña del Mar, Arica, Iquique, Pucón, Puerto Natales, Coquimbo y Puerto Varas) lo que implicó un aumento de más del triple.

No obstante esta situación, las modificaciones no tan solo se han visto a este nivel institucional o legal, sino que también en los barrios y en los centros comerciales de las distintas comunas de Chile han proliferado un tipo particular de máquinas tragamonedas que proliferaron en Europa en la década de los 90s con el nombre de *fruit machine* o máquinas tragaperras. La magnitud de este nuevo fenómeno es indicada en una moción para iniciar un proyecto de ley en el parlamento (2007), aún en discusión, donde se señala que existen aproximadamente 10.000 de estas máquinas en el país y que recaudan a diario más de \$50.000. Indica el mismo documento, que busca su prohibición, que si recaudaran \$20.000 diarios estas máquinas y estuvieran sujetas a impuestos se recaudarían \$2.400 millones mensuales dado que en Chile los juegos de azar deben pagar un 40% de impuestos al Fisco los que son destinados legal y obligatoriamente a instituciones como la Cruz Roja, Coanil, Bomberos, entre otros.

Argumentos como estos muestran cómo el debate sobre los juegos de azar está en la agenda pública y, en particular, el fenómeno de los juegos de azar en los barrios, principalmente populares. Estas mismas máquinas han generado réplicas en otros contextos dado su potencial adictivo (Griffiths, 2003). No obstante, los defensores dicen que las máquinas son “alegales” porque no hay legislación al respecto, por lo tanto no son ilegales y no se pueden prohibir (El Patagón, Diciembre, 2010).

Su prohibición o legalización en Chile depende, en este momento, de deliberaciones de los gobiernos locales en base a la decisión de si son considerados juegos de azar, de habilidad o solo de entretenimiento dada la facultad que tienen los municipios para la emisión de disposiciones regulatorias de este tipo. Municipalidades como la de Santiago han optado por lo primero obligando al retiro de las máquinas y aplicando sanciones al incumplimiento de la normativa. En este artículo, a precio de pensar que he tomado partido por una u otra posición, he decidido llamar al fenómeno

“juegos de azar” porque como dice Gell la “consistencia terminológica es enemiga de la inteligibilidad” (1998:12).

Los estudios feministas de la tecnología proponen un marco para comprender la co-producción entre género y tecnología que guiará nuestro análisis (Faulkner, 2001; Wajcman, 2000). Así, este artículo tiene por objetivo comprender cuál es el sentido que ocupan las máquinas tragamonedas y la agencia que estas tienen sobre la vida cotidiana de las dueñas de casa de un barrio de clase media baja en la comuna de San Bernardo, Santiago. La decisión de focalizar el estudio en las dueñas de casa se fundamenta en que corresponde a un grupo particularmente afectado por el acceso a estos juegos de azar en los barrios donde ellas desarrollan su vida cotidiana.

A través de una etnografía que permite observar la vida cotidiana de las dueñas de casa de una villa de la región metropolitana de Chile se plantea la tesis de las máquinas tragamonedas, como parte de la rutina y no como un momento extraordinario, canalizan el escape de las dueñas de casa y a la vez un encuentro con su propio self ausente en sus relaciones domésticas.

II.- Perspectiva metodológica y algunas advertencias

Como se señaló, este artículo opta por una perspectiva etnográfica y desde ya se advierte que la naturaleza narrativa de la exposición puede parecer ajena a un sociólogo tradicionalista. La elección de esta perspectiva obliga a rechazar una separación entre la teoría y los datos, y optar una contrastación permanente entre ambos a lo largo del artículo. Este acto, demuestra en si mismo la postura ontológica y epistemológica de esta investigación.

El trabajo de campo se realiza entre marzo y septiembre del año 2011 en San Bernardo, comuna del sector sur de la Región Metropolitana de Chile con un perfil de clase media como muestra la Encuesta de Caracterización Socioeconómica 2009. Particularmente la comuna se ha visto afectada por la apertura desde hace dos años de un Casino de juegos a 20 minutos en automóvil. Y de la misma forma han proliferado las máquinas tragamonedas en los barrios, como es el caso de la Villa El Nosedal 1 donde se desarrolló esta etnografía.

Tabla 1.- Distribución de actividades

<i>Tiempo</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Actividades</i>
Marzo	Intensa (4-5 días a la semana)	Observaciones de juego y conversaciones
Abril-Mayo	Intermitente (2-3 días a la semana)	Observaciones de juego y entrevistas
Junio--Julio	Descanso y visitas aisladas	Observaciones hogares, entrevistas y fichas
Agosto-Septiembre	Observación puntual (1 vez a la semana)	Observaciones hogares, juego y entrevistas

Fuente: Elaboración propia.

La Villa El Nosedal 1 se ubica en el sector sur de la comuna en el barrio industrial a un costado de la Autopista Central y en el límite con la comuna de Lo Espejo. Al momento del trabajo de campo llevaba un poco más de un año viviendo en ella, y una reflexión sobre la vida cotidiana de estas mujeres en el barrio es una reflexión sobre mi propia experiencia. Y es más, el mismo juego ha formado parte de las discusiones familiares en mi hogar dado que algunos miembros suelen frecuentar estas máquinas tragamonedas. Incluso en la misma botillería de mi familia tienen una de estas máquinas. Pero, además y aunque parezca un poco majadero, yo también solía frecuentarlas hace algunos meses, costumbre que debí retomar –asumiendo los riesgos y costos que implicaría– buscando responder ahora a la pregunta que ha quedado planteada sobre las máquinas tragamonedas y la vida cotidiana de las dueñas de casa de este barrio.

El seguimiento se realizó a 10 dueñas de casa, a las que acompañé en reiteradas ocasiones durante estos meses a jugar a las máquinas tragamonedas. Asimismo, se realizaron acompañamientos en los hogares de 5 de estas mujeres. La selección se realizó en base a que eran visitadoras frecuentes de los dos lugares en donde se concentraban las máquinas. El acercamiento a las familias se realizó a las mujeres que accedieron a mostrarme su hogar y presentarme a su familia.

La narrativa en primera personas refleja que la experiencia del investigador es el instrumento que permitió la recogida de datos, y las entrevistas, observaciones y fichas solo fueron herramientas a disposición del investigador.

III.- Familia y vida de Barrio

Un sábado por la noche, un día más en mí propia vida cotidiana, me sentía cansado, por la mañana había ido al dentista para extraerme un diente y aún sentía algunas molestias. Aun así tuve que trabajar en algunas tareas pendientes durante la tarde y entremedio, una discusión con mi ‘polola’. Como todo día sábado, la televisión no tenía nada interesante que me pudiera entretener o que me permitiera –en ese momento sin saber el peso de la frase- escapar o salir de la rutina. De un momento a otro en medio de la noche decidí ir a jugar a las máquinas de la botillería El Candela sin importarme mucho la etnografía porque solo quería salir un momento de mi casa. Y ahí estaban las máquinas, desde la esquina se escuchaba su sonido típico y el de las monedas cayendo. Cuando llegué estaban jugando las señoras de siempre, conversando lo de siempre, ante las máquinas de siempre, pero creí en ese momento que estaba entendiendo a lo que ellas se referían cuando me hablaban de lo que las motivaba a jugar y que lo que encontraban en las máquinas era una forma de escapar de su vida cotidiana.

Pero ¿qué vida cotidiana? ¿Qué es lo que hace una de estas dueñas de casa todos los días? Un uno de mis días de trabajo de campo decidí acompañar a la señora Nancy durante un día de su semana. Su casa -similar a la mía- tiene 4 habitaciones, un living-comedor, una cocina, un baño y un patio. En ella viven 9 personas y ella se autodefinía como la principal responsable de las tareas de su hogar. De esas 9 personas 4 son sus hijos, dos hombres y dos mujeres, todos mayores de edad y con trabajos a tiempo completo o esporádicos. Una de sus hijas, la ‘Mona’, que solo llegó del trabajo en la noche, tenía un hijo y una hija, el primero iba al colegio durante la mañana y la niña al jardín durante la tarde y era la señora Nancy la responsable de enviarlos y recibirlos del colegio. Y Alejandra, la otra hija de la señora Nancy, tenía un hijo de 4 años que estuvo casi en todo momento presente. Estar en la casa significaba inevitablemente estar en todo momento con los menores de edad que en reiteradas ocasiones lloraban y peleaban entre ellos, lo que significaba un reto de su madre.

La gran parte de las tareas domésticas son responsabilidad de la señora Nancy. Es significativo cuando al momento de almorzar todos se sientan en la mesa y ella sirve, pero solo cuando ha terminado de hacerlo sirve su plato para sentarse a la mesa cuando ya algunos sean parado he ido a sus cuartos. Existe detrás una lógica del sacrificio por los otros en las actividades del día a día.

Esto es coincidente con lo que describen de su vida las otras señoras que señalan que sus actividades del día son principalmente actividades domésticas y su vida gira en torno a ellas como dueñas de casa:

“Lo que hace toda dueña de casa. Bueno uno se levanta, prepara el desayuno, sirve el desayuno, lava la loza, empieza hacer el almuerzo, que el aseo, que las camas, que el aseo y después uno ve una comedia y después viene la hora de once y así sucesivamente”

Las responsabilidades del hogar son las que ocupan la mayoría de las actividades del hogar, aquel “y así sucesivamente” es el reflejo de lo que constituye un día de una dueña de casa, es un así y sucesivamente ligado al desayuno, al aseo, a las camas, etc. día a día. Un momento de distracción que podría significar la televisión es también incluido dentro de su rutina e incluso al preguntarles directamente sobre esto ellas nunca la consideran como una actividad de distracción. Como señalé en mis notas de campo: *“Con la señora Nancy nos sentamos a ver televisión aquel día en la tarde, pero nunca dejó de estar preocupada de sus labores domésticas”*. Uno de los efectos de la tecnología que Morley (2003) destaca en su investigación, a partir de la experiencia de campo con familias inglesas, es la capacidad que tienen para unir en el hogar aquello que está separado. Algunos ejemplos de aquello son la comunicación de la familia y los amigos a través del teléfono o, lo que es más atinente a esta discusión, el mundo público externo con el privado del hogar vía televisión. Dentro de esta misma configuración socio-espacial que ofrecería la tecnología se podría identificar la simultaneidad entre el trabajo doméstico de la dueña de casa y la búsqueda de momento de ocio mediante la televisión, cuestión que no aparecería en el juego como se explicará más abajo.

De la misma forma, las casas donde viven las dueñas de casas no tienen un gran tamaño y viven varias personas en ella, la señora Nancy vive con 8 personas más de la misma forma que la señora Mary, lo que significaría que son al menos 2 personas por habitación. Mi casa, al estar en la misma Villa que las de ellas, tiene iguales características y al dormir suelo escuchar los ronquidos de mi padre, la televisión de la habitación del lado o simplemente las conversaciones del living.

En esta vida cotidiana el juego en las máquinas tragamonedas tiene una gran importancia y un carácter casi ritual. Todos los días un grupo de señoras se junta a jugar en la botillería de El Candela a eso de las 10 de la noche. Y en el caso de la panadería las dueñas de casa suelen jugar cuando van a comprar el pan en las tardes. En este sentido, el juego no es un hecho extraordinario en sus vidas, sino que es parte de su rutina diaria acercándose más a la *National Lottery* estudiada en Inglaterra por Casey (2008) que a los clásicos estudios de juego en casinos. Sin embargo, según Casey (2008), esa forma particular de juego en Inglaterra no significa para las mujeres una forma de “escape” de su vida diaria porque sigue siendo parte de su rutina y, además, es legitimada como una práctica no desviada.

En el caso de las señoras de El Nosedal 1, el juego es una forma de escape de las “actividades del hogar” o de los “problemas familiares”, “una ventanita” a sus responsabilidades domésticas y un lugar de encuentro con las demás señoras. La literatura reconoce que el sentido del tiempo libre en las mujeres es en simultaneidad con otros tiempos (Bittman & Wajcman, 2000) o, como se dijo más arriba, unión de ámbitos separados (Morley, 2003) como la televisión en la casa de la señora Nancy o los relatos de las actividades de manualidades en servilletería de la señoras Sara y Mary. No obstante, el juego sería una instancia de salir de estos tiempos simultáneos, sobre todo el caso de las dueñas de casa que se juntan a jugar todas las noches. El “ir a echar unas monedas a las máquinas” es un momento especial separado de las otras actividades como muestran las fichas llenadas por las mujeres y que describen las actividades realizadas durante el día. La ficha de la señora Mary (Ver anexo) muestra como de 19.00 a 21.00 horas. ella ve televisión, pero a la vez “lava la loza” y “hace aseo” de manera simultánea, sin embargo, a las 21.00 se produce un momento de salida de aquello y se dedica solamente a la recreación en las máquinas, de esta forma la televisión no sería recreación. Efectivamente, al igual como lo reconoce Casey (2008) en la *National Lottery* inglesa, no corresponde a un escape de la rutina, porque el juego en estas máquinas es parte de ella, sino más bien es un escape de lo que significa la “casa”, es decir, las responsabilidades domésticas y los problemas familiares.

De todas formas en algunos casos este escape no se logra como aquel momento en que la señora Nancy llegó a jugar con sus nietos, y se molestaba porque interrumpían su juego e incluso uno le hizo perder la jugada al apretar uno de los botones sin que ella se diera cuenta.

Ella me decía “me gustaría ir a jugar sola, pero no puedo, no puedo salir sin ellos”, de todas formas su narrativa siempre es en torno a que el juego constituye una “ventanita” para su vida diaria. No tan solo el juego es una forma de abstraerse de las responsabilidades domésticas, sino que también de otras problemáticas. La señora Mary describe cómo el juego la ha ayudado a salir de su depresión distrayéndose o hablando con las otras dueñas de casa que frecuentan los lugares de juego:

“[jugar] me relaja harto también, desde que enviudé me decían que estaba en una depresión, porque lo que soy ahora que me ve usted no soy ni la sombra [...], yo era de las que andaba de taco alto, donde me veía andaba de taco alto, pertenecíamos con mi marido a un club de tango, y pintá hasta más no poder, estucá hasta arriba. Entonces ahora nada de nada, todo ancho, todo suelto, si me dicen de baile estoy ni ahí”

Además de ser un mecanismo de escape, el juego de azar es una “descarga” de las actividades del día a día. Al estar anclado en la rutina diaria y ser parte de ella es un círculo constante de carga y descarga, por lo tanto, es un momento catártico de carácter cíclico. Las responsabilidades del hogar y problemáticas familiares generan una carga para las señoras que son descargadas mediante el mecanismo de escape del juego, pero que significa que al día siguiente volverán al mismo ciclo. En definitiva, el juego es una salida a las actividades de la vida diaria marcada por sus responsabilidades domésticas y las problemáticas familiares, es un momento particular que les permite a las dueñas de casa salir, precisamente, de sus casas y todo lo que ello implica.

IV.- Agencia de las máquinas y el escape

Como reconoce Cerulo (2009) la sociología se ha focalizado prácticamente de forma exclusiva en la interacción humano-humano dejando fuera de ella a los no-humanos producto de su incompatibilidad con las teorías clásicas de agencia que radican en la consciencia, en la capacidad de constituirse como otros o en la visión de lo no-humano como accesorios para fines deseados de los humanos. Sin embargo, una de las nuevas teorías emergentes que en las últimas dos décadas ha buscado reconocer el rol de las cosas en la interacción social es la Teoría del Actor-Red (ver por ejemplo Latour, 2005). Para ellos, los no-humanos podrían ser incluidos en la interacción social como un *actante* (dado el peso del término actor como referencia a un humano) producto de que la visión de lo que es un actor no se fundamenta en la consciencia o reflexión que pueda tener de sus actos, sino que correspondería a cualquier entidad que tenga la habilidad para hacer que ocurran eventos dentro de una red de actores, para eso solo es necesario ser parte de una cadena de acción-reacción en la que se opone o posibilita la interacción, y no la consciencia, ni reflexión de los actos ni un sentido del “yo”.

Adoptando esta visión, las máquinas de barrio están dentro de una amplia red de actantes donde también estarían sus dueños, los distribuidores, las instituciones políticas y, por supuesto, las señoras jugadoras y sus familias.

Cuando Gell (1998) intenta demostrar la capacidad de agencia que tienen los objetos pone un ejemplo magistral que podría ser útil para comprender lo aquí propuesto: los soldados y sus armas. Sin bien es cierto, las armas no tienen consciencia y tampoco está hablando de alguna especie de animismo, la agencia de los soldados solo es posible en presencia de sus armas. No es una agencia como tradicionalmente ha sido definida por la teoría social, sino más bien Gell (1998) las define como agencia secundaria que distribuye la agencia de un agente primario capaz de actuar intencionalmente, el arma es una emanación y manifestación de la agencia del soldado, es su índice.

Esta idea iluminó mi trabajo de campo y comencé a preguntarme sobre la agencia que tenían las máquinas tragamonedas en la vida cotidiana de las mujeres y cómo me permitiría aprehender el sentido que tenía la idea de escape. Así como Gell (1998) veía en las armas una manifestación de la agencia de los soldados sin las cuales no podrían actuar la pregunta que sucedió a la lectura fue ¿Qué pasaría si las máquinas no estuvieran? Desde ese momento las máquinas pasaron a ser en mi análisis un vehículo de la agencia de las dueñas de casa a través de su propia agencia como intentaré explicarlo a continuación.

Como si una fuerza divina misteriosa me hubiese escuchado ocurrió algo inesperado: Las 6 máquinas de la panadería dejaron de funcionar por desperfectos técnicos. Ahora mi campo, con su propia agencia, me estaba hablando y entregando la respuesta a la pregunta que me hacía en mi escritorio. No es una especie de “ludoanimismo” ni el intento de escribir una novela a lo Asimov, pero la ausencia de las máquinas tragamonedas había cambiado el escenario. La mujer que atendía la botillería justo al lado de la panadería me decía:

“Sí, se echan de menos, es totalmente diferente, ahora que no están funcionando las máquinas, no se junta gente y no se escucha la música y las monedas caer”.

Las mismas dueñas de casa que solían frecuentar las máquinas tragamonedas de la panadería decían –en un tono distendido– que estaban en “depresión” por no poder jugar, que “echan de menos” las máquinas y que no tenían nada que hacer.

Pero ¿Cómo las máquinas tragamonedas canalizan la salida, el escape o se transforman en una “ventanita”?

Es vasta la literatura en juegos de azar que reconoce la idea de escapar como una de sus motivaciones o consecuencias (Lesieur, 1993; Fisher, 1993; Griffiths, 2003; Schull, 2005; Schull, 2002; Coventry & Hudson, 2001; Boughton & Falenchuck, 2007). Por ejemplo, en su trabajo etnográfico con jóvenes Fisher (1993) desarrolla una tipología en donde reconoce 5 tipos de jugadores, de los cuales uno de ellos corresponde al “*Escape Artist*”, estos son generalmente jóvenes depresivos y aislados que buscan escapar de la realidad. Es en el juego, explica Fisher (1993), que los jóvenes de sexo masculino o femenino encuentran ese escape y logran ser acompañados por otros sin interactuar con ellos.

Se reconocen incluso efectos del propio diseño de los juegos que contribuirían el escape y la absorción de la subjetividad (Schull, 2005) que se podría aproximar a lo que aquí llamo agencia de las máquinas tragamonedas. Este tipo de escape Schull (2002) lo describe como un mecanismo que

permite a las mujeres escapar de la realidad incluso escapar de ellas mismas anulando la constitución de su self en el juego. Es un caso extremo de escape diferente al que reconozco en el caso del juego de las dueñas de casa en la Villa El Nosedal, porque precisamente es la forma en que las máquinas actúan las que permitirían un escape pero no una anulación del self, sino que un escape que permite el reconocimiento de la intersubjetividad máquina-jugadora. Es la emergencia del self en base a la relación con las máquinas tragamonedas que se encuentra diluido en la vida cotidiana definida por la entrega hacia otros, es la recuperación de la subjetividad perdida en ese “y así sucesivamente” del día a día. La máquina tragamonedas no es una extensión del self, sino que un actante que hace posible su reconocimiento mediante la relación que establece la dueña de casa con ella.

Lo que se produce en el juego no es tan solo una semántica especial, sino que las dueñas de casa establecen verdaderas relaciones sociales con las máquinas permitiendo, en última instancia, el escape que se ha señalado, incluso siendo parte de la red de actores que se forma a través del juego las mismas señoras que juegan en las noches representan un cuerpo homogéneo de personas que socializan en esta práctica, a través y en torno a las máquinas. Se habla de las “otras señoras” y así como existe “otro” existe un “yo mismo”.

Asimismo, el ir a jugar les permite desarrollar vínculos de amistad con las otras señoras. Es usual verlas conversar en torno a las máquinas una vez que se les ha acabado el dinero o incluso mientras juegan. El discurso suele girar en torno a las problemáticas familiares que se intercalan con risas por todo tipo de situaciones. Pero esa interrelación no queda solo ahí, el grupo de mujeres acostumbra a realizar actividades en conjunto como cumpleaños o “La polla”, que corresponde a una estrategia de ahorro colectivo donde cada mes se paga una cuota y se entrega de manera rotativa cada mes del año.

Es característico que las señoras, y en general todos los jugadores, establezcan relaciones con la máquina a través del dinero. Según las mismas dueñas de casa las máquinas “dan” y “comen” así como si tuvieran vida y consciencia propia. Era usual mientras jugaba escuchar a las mujeres preguntarse entre sí “¿Está pagando la máquina?”, lo que determinaría donde apostar, incluso pasado un tiempo yo mismo estaba preguntándolo. Lo que me explicaban mis compañeras de juego era que si comienzas a jugar frecuentemente le comienzas a sentir el ritmo a las máquinas, sabes cuándo van a dar premio o cuando solo están “comiendo” la plata. Por lo tanto, las máquinas tienen un ritmo de actuar que va determinando la acción de la propia apostadora.

Algunos estudios han demostrado que las personas inconscientemente tratan a los computadores socialmente, así como si fuesen otras personas (Katagiri, Nass & Takeuchi, 2001; Nass & Moon,

2000; Nass, Moon & Green, 1997). En los experimentos de Nass se le atribuyen a los computadores categorías sociales como estereotipos de género (Nass & Moon, 2000; Nass, Moon & Green, 1997) o identificaciones étnicas (Nass & Moon, 2000) y, lo que es más importante para lo que aquí se ha planteado, las personas son capaces de actuar con reciprocidad hacia los computadores como si fuesen iguales (Katagiri, Nass & Takeuchi, 2001; Nass & Moon, 2000;), porque como diría Mauss (2009, [1924]) la obligación del dar, recibir y devolver, términos que definen la reciprocidad, constituyen un principio humano fundamental.

Realicemos un ejercicio analítico. Si para las dueñas de casa las máquinas “dan” y “comen” debe existir alguien que “recibe” y alguien al que le “comen algo” en este caso el dinero. Por ende, en este tipo de relación no existe un escape extremo o una absorción de la propia subjetividad de la mujer como lo describe Schull (2005, 2002), sino que ella sigue estando ahí y sigue siendo consciente en su subjetividad, del escape que las máquinas tragamonedas hacen posible porque son parte de su propia agencia y de su identidad social. Esta importancia de la tecnología para la formación de las identidades de género ya ha sido destacada por los estudios feministas de la tecnología. Siguiendo a Faulkner (2001), las máquinas son elementos sociotécnicos, en donde la tecnología y la sociedad son mutuamente implicantes, en este caso hay una coproducción entre el género y la tecnología. Las dueñas de casa en nuestro caso, son lo que son a partir del juego y este uso y práctica particular le da un sentido a las máquinas tragamonedas.

Las máquinas interpelan a las dueñas de casa y les permiten escapar de sus casas. Esto queda claro en un caso particular. Una de las máquinas de la botillería llama mi atención un día porque tenía una canción que había escuchado alguna vez, pero que no lograba recordar dónde ni tampoco su nombre. Le pregunté a la señora Sara y me respondió *“Es una canción revieja, de mis tiempos, se llama La Bamba, cuando estoy en las máquinas y la escucho es como si estuviera en mis años mozos”*. En este caso la máquina permite un escape al pasado de la señora Sara lo que la ancla aún más a su subjetividad.

Imagen 1: Señoras jugando



Fuente: Elaboración propia

En definitiva, la agencia secundaria de las máquinas hace posible el escape de las dueñas de casa entablando con ellas verdaderas relaciones sociales de reciprocidad, un escape no al nivel de absorberlas de su propia subjetividad, sino que por el contrario “*y así sucesivamente*”.

V.- Conflicto familiar y las máquinas

Las máquinas son una puerta de entrada para la comprensión de la vida cotidiana de las mujeres dueñas de casa y estas a su vez son una puerta de entrada para comprender la agencia de las máquinas tragamonedas, el sentido que tiene el juego en un barrio de San Bernardo y, en general, la configuración de las relaciones y del tiempo libre en una barrio popular.

La agencia de las máquinas no tan solo se produce en el escape de las dueñas de casa sino que también como agentes de controversia dentro de las familias. Es la consecuencialidad de las apuestas como lo llamaría Goffman (1970) que ahora podríamos llamar la consecuencialidad de la agencia de las máquinas tragamonedas porque si optamos por el punto de vista de la teoría del actor red.

Un día conversando con Fernanda, la muchacha que atiende la panadería, me contó que el yerno de la señora Nancy le pidió que no le cambiara más monedas porque se estaba gastando toda el dinero, que vez que iba a comprar se gastaba todo el vuelto en las máquinas y a veces incluso usaba el dinero y decía que se le había olvidado comprar. Las mismas señoras respondieron negativamente cuando intenté preguntarles si podía acompañarlas a sus casas como lo hice con la señora Nancy o solo entrevistar a sus hijos o esposo. Para ellas sería denunciarlas, porque su familia no sabe realmente cuánto juegan y tienen aprensiones por ello. La señora Mary me cuenta que sus hijos bromean con el tema y la señora Sara dice que sus hijos se oponen tajantemente porque creen que las máquinas, el juego y las demás señoras son vulgares. Sin embargo, la mayoría de los relatos giran en torno a consideraciones en relación a la economía doméstica porque, por ejemplo, la misma señora Sara es responsable del dinero de la pensión de su madre y usa de ese dinero para jugar, o Juanita que gasta el dinero de las cuentas en el juego.

No obstante, es imprescindible conocer la visión que los mismos familiares tienen sobre el juego de las dueñas de casa y las máquinas en específico.

En este sentido se observan dos distinciones principales. En primer lugar, si hay o no otros familiares que juegan en el hogar. Uno ejemplo claro de esto, es la señora Nancy. En más de una ocasión tuve la oportunidad de ver a su familia prácticamente completa jugando en las máquinas: su

verno, sus hijas y sus tres nietos. Solo faltan los dos hijos para poder decir que todos los integrantes de la familia estaban jugando. Compartir la práctica del juego constituye un mecanismo legitimador de la práctica y no permite que la máquina se constituya como un agente de controversia. Por otra parte, la máquina sigue estando presente y la frecuencia con que se juega sigue marcando una distinción entre los integrantes de estas familias. Sin embargo, la distinción no es negativa ni tampoco tiene sanciones morales no pasando más allá de las bromas. Cuestión diferente ocurre en los hogares donde las señoras son las únicas jugando, como es donde Sara y Mary, aquí sus hijos suelen criticar el juego y tener una opinión negativa de la práctica.

En segundo lugar, la otra distinción que se produce, y que puede coincidir con la anterior, es entre las mujeres que tienen familiares dependientes y quienes no los tienen. Así, la señora Juanita, identificada por varios de los informantes como “adicta”, no tiene mayores conflictos porque recibe una pensión y tiene hijos mayores independientes: *“Gasto harta plata, pero no me hacen ata’o [sic] porque no tengo a nadie a quien alimentar”*. Esto no ocurre con otros casos, el mismo hijo de la señora Nancy me explica en una conversación: *“Mi mamá es libre de hacer lo que quiera con su plata, si total nosotros ya somos grandes, antes nos hubiese causado más problemas o cuando mi papá estaba vivo”*. Se muestra así, que el principal conflicto con la familia descansa en la economía doméstica, no así en cuestiones de expectativas de roles.

La red de actores que se enacta en la práctica del juego de azar genera en mayor o menor medida consecuencias en las familias haciéndola parte de ella. Las máquinas se transforman en agentes de controversia en los casos donde existe una menor legitimidad del juego o donde las apuestas pueden incidir de manera importante en la economía doméstica afectando a otros miembros de la familia.

VII.- Conclusión

Las clásicas teorías de la acción social y sus actuales depositarias suelen ver a los actores como sujetos conscientes de sus actos o capaces de monitorearlos reflexivamente como diría Giddens (1979). Sin embargo, el nuevo marco analítico que propone la teoría del actor red permite incluir a los no-humanos como actantes y participantes de la interacción social. Asimismo, los estudios feministas de tecnología destacan la naturaleza co-constructiva de la relación género-tecnología (Faulkner, 2001; Wajcman, 2000).

Esta visión habrá una puerta a los estudios sobre juegos de azar en distintos contextos, porque los no-humanos aquí juegan un rol central. En el caso de este estudio, las máquinas tragamonedas de

barrio ocupan y “juegan” un papel trascendental en la vida cotidiana de las dueñas de casa siendo, incluso, agentes de controversia como se muestra en la relación señoras-máquina-familia.

Las máquinas tragamonedas serían parte de la rutina diaria de estas mujeres permitiendo un escape de lo que implican sus casas. Esto no significa solo un salir físicamente de ella, sino que de las problemáticas que a ella se asocian como, por ejemplo, los problemas familiares. Esto es significativo para los estudios de ocio donde se observa que las mujeres dueñas de casa no disocian sus actividades de tiempo libre con sus responsabilidades. No obstante, las máquinas posibilitan aquella ruptura de la simultaneidad de tiempos gracias a la lógica del escape.

A pesar de ello, en el contexto estudiado el escape es resignificado de una manera particular no reconocida en otros estudios. Aquí, las mujeres escapan de sus casas pero, se encuentran con su self gracias a las relaciones intersubjetivas que son capaces de entablar con las máquinas tragamonedas. Las máquinas como actantes se relacionan con las mujeres en base a la reciprocidad, donde es necesario que exista el yo y el otro. Esto, le entrega un contenido a la amplia literatura de juegos de azar que reconoce en el “escape” una de las motivaciones centrales del juego, pero a su vez muestra como aquella anulación del self no se produce en este contexto. Incluso, el mismo discurso marxista acerca del escape y de la dominación que se produce a través del juego no es posible constatarlo en esta lógica donde las dueñas de casa se encuentran consigo mismas gracias a la agencia de las máquinas. Cuando Gomart y Hennion (1999) estudian la pasión por la música y la adicción a las drogas dicen que los “music and drugs lovers” solo se entienden en función de sus objetos, en nuestro caso el sí mismo de las señoras jugadores se entiende a través de las máquinas y las relaciones interpersonales que con ellas construyen.

Pero no todo queda ahí, en la interacción de las mujeres con las máquinas sino que también se extiende a las familias. Porque el juego no es una práctica neutra en el contexto familiar, en algunos casos las máquinas son actantes de conflicto.

Por lo tanto, no hay una neutralidad de las máquinas tragamonedas en la vida barrial, no son depositarios de la agencia de las dueñas de casa, sino que también ocurre lo contrario. Pensar en eliminarlas por razones de salud pública exige pensar la situación desde el punto de vista de estos propios actores. Preguntarse acerca del significado de las máquinas tragamonedas en la rutina de estas mujeres es un ejercicio necesario para los tomadores de decisiones. Así, como en este caso, es necesario pensar en que las máquinas tragamonedas son una alternativa de ocio para las mujeres. Un ocio que les permite escapar de sus problemas, distraerse de sus responsabilidades y encontrarse consigo mismas, por lo tanto, su sola prohibición impediría que se despliegue aquel efecto. Es necesario que si el escenario de los juegos de hacer en Chile está cambiando, se produzca la

traducción de la experiencia de las mujeres de una forma más amplia, y si la decisión es prohibir el juego, como en algunas comunas se ha hecho, debe pensarse con una lógica de remplazo de tal manera de que se entreguen alternativas de ocupación del tiempo libre que permita la ruptura de la simultaneidad de tiempos.

VIII.- Referencias Bibliográficas

Bittman, M. & Wajcman, J. (2000). The rush hour: the character of leisure time and gender equity. *Social Forces*, 79 (1), 165-189.

Boughton, R., & Falenchuk, O. (2007). Vulnerability and comorbidity factors of female problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 23, 323–334.

Casey, E. (2008). *Women, Pleasure and the Gambling Experience*. Inglaterra: Ashgate.

Cerulo, K. (2009). Non-humans in social interaction. *Annual Review of Sociology*, 35, 531-552.

Coventry, K. R. & Hudson, J. (2001). Gender differences, physiological arousal and the role of winning in fruit machine gamblers. *Addiction*, 96, 871-879.

El Patagón (Diciembre, 2010). *Abogado defiende actividades de juegos “tragamonedas”*. Recuperado el 17 de Abril del 2011. Obtenido de <http://www.elpatagondomingo.cl/?p=4744>.

Faulkner, W. (2001). The Technology Question In Feminism: A view from feminist technology studies. *Women's Studies International Forum*, 24(1), 79-95.

Fisher, S. (1993). The pull of the fruit machines: a sociological typology of young players. *Sociological Review*, 41, 3446-3475.

Gell, A. (1998). *Art and Agency: an Anthropological Theory*. Nueva York: Oxford University Press.

Giddens, A. (1979). *Central Problems in Social Theory: Action, structure and contradiction in social analysis*. Los Ángeles, California: University of California Press.

Goffman, Erving (1970). Donde está la acción (Trad. F. Mazia). En E. Goffman, *Ritual de la Interacción* (pp. 134-237). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo (Original en inglés, 1967).

Gomart, E. & Hennion, A. (1999). A sociology of attachment: music amateurs, drug users. En J. Law & J. Hassard (Eds.), *Actor Network Theory and after* (pp. 220-247). Oxford: Blackwell Publishing.

Griffiths, M. (2003). Fruit machine in an adolescent female: A case study. *Journal of Gambling Issues*, 8.

Katagiri, Nass & Takeuchi (2001). Cross-Cultural Studies of the Computers are Social Actors Paradigm: The Case of Reciprocity. En M. J. Smith *et al* (Eds.), *Usability Evaluation and Interface*

Design: Cognitive Engineering, Intelligent Agents and Virtual Reality (pp. 1558-1562). Mahwah, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Estados Unidos: Oxford University Press.

Lesieur, H. (1993). Female pathological gamblers and crime. En W. Eadington & J.A. Cornelius (Eds.), *Gambling behavior and problem gambling* (pp. 495–515). Las Vegas: University of Las Vegas Press.

Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el don: forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas* (Trad. J. Bucci). Buenos Aires: Katz (Original en francés, 1924).

Ministerio del Interior Subsecretaria de Desarrollo & Subsecretaria Regional y Administrativa (2005). Ley 19.995 *Establece las bases generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de casinos de juegos*. Diario Oficial de la República de Chile.

Morley, D. (2003). *Home territories: Media, mobility and identity*. Londres y Nueva York: Routledge.

Nass, C. & Moon, Y. (2000). Machines and Mindlessness: Social Responses to Computers. *Journal of Social Issues*, 56 (1), 81-103.

Nass, C., Moon, Y. & Green, N. (1997). Are computers gender-neutral? Gender stereotypic responses to computers. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(10), 862-876.

Senado de la República de Chile. (2007). *Modificación y modernización de la tipificación de los delitos que sancionan los juegos de azar e incrementos de sanciones en el Código Penal*. Recuperada el 30 de Marzo, Obtenido de http://sil.senado.cl/cgi-bin/index_eleg.pl?3935-07.

Schull, N. (2005). Digital gambling: the coincidence of desire and design. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 597, 65-81.

_____ (2002) *Escape mechanism: Women, care-taking, and compulsive machine-gambling*. Working paper, N°42, Center for Working Families, University of California, Berkeley.

Wajcman, J. (2000). Reflections on gender and technology studies: In What state is the art?. *Social Studies of Science*, 30 (3), 447-464.

Anexo I: Ficha señora Mary

Ficha de actividades		
Nombre:	Sra. Mary	
Fecha:	3/5/14	
Horario	Actividad/es	Descripción/Comentario
7:00-8:00	Duermo	
8:00-9:00	Duermo	
9:00-10:00	Duermo	
10:00-11:00	Duermo	
11:00-12:00	Despierto	mira un rato TV.
12:00-13:00	comino	Cocino
13:00-14:00	loliqio	Salgo a dejar a mi nieto
14:00-15:00	comida	almuerzo
15:00-16:00	TV	veo comedia
16:00-17:00	aseo	
17:00-18:00	TV	
18:00-19:00	compras	compr

19:00-20:00	TV	lavo loza
20:00-21:00	TV	limpio
21:00-22:00	Mercediam	Salgo a los mercados
22:00-23:00	//	//
23:00-24:00	//	//