

# LOS CASINOS COMO ESPACIOS DE CONSUMO SIGNIFICATIVO

Celeste Maciel Magaña\*

## RESUMEN

Los casinos conforman un espacio de sociabilidad a los que asisten usuarios con alguna finalidad, donde las prácticas lúdicas y de juegos de azar que ocurren en ellos dan lugar a un espacio vivido a través de sus significaciones. Así mismo, fungen como un espacio de riesgo institucionalizado que implica la experimentación del azar y sus significados, por ello, las motivaciones de la asistencia de los individuos a él figuran como un fenómeno de interés para comprender cómo se configuran las prácticas de consumo que ocurren dentro. Esta investigación se plantea un estudio analítico que ayude a comprender las subjetividades y los órdenes de vida socioculturales que influyen en las formas de consumo y estilos de vida de los individuos que acuden a los casinos. Se emplea el enfoque teórico de la sociología comprensiva de Max Weber, así como uno antropológico en cuanto a los tipos de intercambio que tienen lugar durante el gambling. Para su desarrollo se usó un método etnográfico, se emplearon las técnicas de diario de campo, descripción y 7 horas de observación participante en Winpot Pachuca, así como entrevistas semiestructuradas de tres usuarios regulares de Play City en la Ciudad de México y Winpot Pachuca. Entre las experiencias subjetivas que motivan la asistencia al casino se encontraron hallazgos relacionados con el riesgo, la colonización del futuro, el deseo de evasión, prácticas diversas relacionadas al estatus, la expansión de habilidades y los estilos de vida.

## PALABRAS CLAVE

Casinos, Gambling Studies, Sociología Comprensiva, Espacios de riesgo

\*Estudiante de la Licenciatura en Sociología en el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México.  
Correo: celestemaaciel@gmail.com

## INTRODUCCIÓN

El estudio de los casinos es escaso en el campo de la sociología, donde se han abordado perspectivas sociológicas orientadas a las interacciones en el casino desde el interaccionismo situacional y el contexto de la modernidad, además de algunos elementos estadísticos descriptivos de sus usuarios. El objetivo de esta investigación es el aporte de un enfoque desde la sociología comprensiva para entender lo que motiva a los consumidores que asisten a ellos a hacerlo.

Se toma en cuenta la perspectiva antropológica de los *gambling studies* aportada por Per Binde en la que profundiza la relación existente entre el *gambling* y la sociedad, como un sistema de intercambio incrustado en órdenes recíprocos con ella, teniendo una relación necesaria con ellos, asumiéndolos o entrando en conflicto (Binde, 2005, p. 449). Teniendo en cuenta que los juegos de azar o el *gambling* tiene lugar dentro de los casinos, se emplea la clasificación de los distintos tipos de intercambio recíproco (*negative generalized*/"take what you can", *positive generalized*/"altruism", *negative balanced*/"honor", *positive balanced*/"mutual agreement") que ocurre en las prácticas de *gambling*, para conocer las implicaciones sociales que tienen las actividades en un casino, y que pueden guiar la comprensión del sentido de la acción que determinaría las formas de consumo que tienen lugar en él.

El casino será entendido como un espacio de riesgo que se conforma por prácticas espaciales, representaciones del espacio y espacios de representación, en el que las prácticas espaciales de *gambling*, funcionan como base para comprender las formas de consumo significativo que tienen lugar en ellos, este último entendido como una práctica impuesta al individuo que influye en la configuración de sus gustos y hábitos; y en el caso de bienes simbólicos, con la generación de estilos de vida autónomos, expresivos y realizativos, que hacen más habitable y emancipada la existencia personal y colectiva (Soldevilla, 2002).

Para la realización de esta investigación, se emplearon conceptos teóricos como espacio de riesgo institucionalizado, (Carlos Mejía, 2017), sistemas de intercambio en *gambling* (Pier Binde, 2005), estatus y experiencias subjetivas (Weber), como guía para la codificación e interpretación de las bases empíricas obtenidas con una metodología de enfoque cualitativo, para la que se usó un método etnográfico y se emplearon las técnicas de diario de campo, descripción y 7 horas de observación participante en un casino de la ciudad de Pachuca, "Winpot Pachuca", así como entrevistas semiestructuradas de tres usuarios regulares de Play City en la Ciudad de México y de Winpot Pachuca. Con estas bases se realizó una codificación abierta y codificación axial con la orientación de la teoría fundamentada para

generar las categorías y conceptos correspondientes con los referentes teóricos propuestos.

La pregunta que guía esta investigación es: ¿Qué sentidos subjetivos determinan las formas de consumo en los casinos?

## EL CASINO: ESPACIO DE RIESGO

Los casinos, se pueden definir como establecimientos que están compuestos por un grupo de personas que forman una vida que les es propia, razonable, significativa y normal, que les autojustifica y al mismo tiempo les define su mundo (Hernández, 2018), y, a su vez, se pueden entender por su conformación como un espacio que se produce, como Lefebvre interpreta, de manera social, entendiendo para esta configuración de carácter unitario tres elementos: las prácticas espaciales, correspondientes al *espacio percibido*, las representaciones del espacio, relativas al *espacio concebido* y los espacios de representación, referidos al *espacio vivido* (Baringo, 2013). En este caso, las prácticas lúdicas y de juegos de azar que tienen lugar en él, o el espacio concebido, se consideran como las que dan lugar al espacio vivido a través de sus significaciones, para ello, la conceptualización de los juegos de azar que nos dan Mejía y Vacchiano (2017), como forma de acceso a un espacio de riesgo, nos sirve para hacer una inferencia

acerca de los casinos, basándonos en la práctica de juegos de azar que tienen lugar en ellos. El espacio de riesgo se explica de la siguiente manera:

**Seductor y exaltante**, alejado de la vida cotidiana, que constituye un oasis de seguridad en la que el individuo es libre de experimentar el riesgo en un contexto simbólico cierto e indiscutible (mientras, paralelamente, la vida misma se convierte en un riesgo) (...) en la «modernidad avanzada», es posible experimentar el azar a cualquier hora y en cualquier lugar (...) ha pasado a ser «normalizado» y rutinario, a diferencia del ritual, constituyendo un «**espacio de riesgo institucionalizado**» que permite experimentar el riesgo en el contexto estable e inmutable del juego. Consecuentemente, estas transformaciones han cambiado la relación entre los agentes sociales y el azar en la sociedad contemporánea, produciendo nuevas motivaciones, así como significados en las prácticas de juegos. (Mejía, Vacchiano, 2017: 87)

Es así que en los casinos se pueden observar factores mencionados del espacio de riesgo, comenzando con su presencia en una sociedad urbanizada, la Ciudad de Pachuca y la Ciudad de México en este caso, correspondientes a una *modernidad avanzada*, o, considerándose también en cuanto a su ontogénesis, como Hernández menciona, que

dentro de la vida de la ciudad en el contexto de la modernidad, se presenta el casino con su peculiaridad de pertenecer a la vida pública, pero no al *fluir* de la calle

urbana, esto le permite registrar un carácter dual: a) público, en tanto pertenece al orden público de la vida de la ciudad y, b) privado, en tanto que presenta formas autónomas independientes del *fluir urbano* en su interior (Hernández, 2017: 63).

Dentro de este espacio, tienen lugar los distintos elementos que lo conforman, por ejemplo, en relación a la institucionalización, se pueden observar la vigilancia ante la entrada y durante la estancia en el lugar, visible en las medidas de seguridad empleadas para detectar posibles alteraciones al orden concreto del espacio: cámaras de seguridad y un cuerpo de individuos dedicados a observar de manera evidente con uniformes para la identificación de sus papeles. De la misma manera, la petición de membresías para poder jugar, el otorgamiento de membresías VIP, de programas de lealtad con beneficios como puntos extra para clientes frecuentes y registro de usuarios que forman parte de ella. Se destacan elementos dentro del espacio vivido como las luces llamativas, los *gráficos bellos* referidos por los usuarios, los sonidos estimulantes, el confort ofrecido a través de las instalaciones, de los intermediarios (el personal de servicio) y de la oferta gastronómica.

Otro elemento a considerar es el imaginario colectivo de los casinos construido a través de la publicidad encontrada al exterior del casino: gente joven, con determinada estética, sonriente y acompañada. Esto genera expectativas basadas en el imaginario social de las

actividades que se desempeñan dentro del casino, por lo que modifica las motivaciones por las que se puede buscar asistir a este espacio.

## LAS EXPERIENCIAS SUBJETIVAS Y SUS SIGNIFICADOS

El consumo es entendido de diversas maneras y en la sociología ha sido abordado desde enfoques distintos. En este caso, se retoma una visión del consumo visto como Soldevilla (2002) menciona, “el encanto del mundo desencantado”, desde una perspectiva weberiana que permite interpretarlo como un proceso donde las relaciones sociales adquieren un sentido de la acción que las determina. De esta forma, se pueden analizar los órdenes sociales y su impacto en los estilos de vida que se generan a través de varios elementos, tomando en cuenta el rol del consumo al margen de su función económica, manifestado como: “un óptimo descriptor para diferenciar los distintos grupos sociales y sus correspondientes estilos de vida, que además, constituye un indicador básico de “calidad de vida”, necesario para evaluar el bienestar y la movilidad social alcanzada por las personas en una sociedad dada” (Soldevilla, 2002, p. 32).

De esta manera, en el consumo referido al casino, la atención se centra en el individuo y sus adscripciones grupales, como los grupos de estatus y de pertenencia, así como prácticas y estilos de vida de consumo significativo (con un

sentido); y en cómo se relaciona todo esto con la estructura social en la que se encuentran dichos individuos y grupos en la que se inscriben las prácticas:

Dentro del plano evaluativo, los diversos autores de esta perspectiva, a pesar de sus diferencias, mantienen un tratamiento anfibológico del consumo, al considerarlo simultáneamente como una práctica que se impone socialmente al individuo por la vía de la socialización, y que configurará sus gustos y hábitos; mientras que, por otra parte, el consumo, sobre todo el de bienes simbólicos, se considera positivamente, pues tiene por resultante la generación de unos estilos de vida autónomos, expresivos y realizativos, que hacen más habitable y emancipada la existencia personal y colectiva. (Soldevilla, 2002, p. 42)

Las experiencias subjetivas, motivaciones, razones o el “sentido” de la acción de los jugadores, se interpretan como las que orientan esta concepción de consumo significativo.

## COLONIZACIÓN DEL FUTURO

La primera de las experiencias subjetivas, la colonización del futuro, consiste en donde el juego, como espacio simbólico, permite acceder a un universo imaginativo de posibilidades futuras (Vacchiano y Mejía, 2017). La búsqueda de ganancias y éxito social se presenta en los apostadores en la dinámica del descubrimiento





de los precios, comenzando por lo regular con las líneas de apuestas más baratas en el caso de las *slot machines* o en dado caso con apuestas pequeñas, en lo que se describe por ellos como la búsqueda de una “buena dinámica de juego” y la preferencia por los casinos que la ofrezcan que, si bien se trata de una práctica guiada por el azar, este factor implica una creencia del consumidor en la posibilidad que exista un casino que le favorezca.

Otro factor importante es que, con la obtención de puntos gratis, ya sea para iniciarse como jugador o como resultado de su “lealtad” a un casino, se genera una dinámica entre la inversión y la obtención de ganancias, es decir, la posibilidad de decidir y negociar el futuro. Esto último también se observa en la búsqueda de un casino que tenga un “pago frecuente”, así como en la aspiración a una ganancia proporcional al nivel de inversión. Otro elemento a considerar es la necesidad de tener una “conciencia” de las posibilidades económicas de cada jugador, referida por las personas entrevistadas como un factor importante para tener un “juego responsable”. Este grupo de acciones referidas al juego en un casino, se trata de un intercambio social de tipo *positive balanced*, al tratarse una acción racional con arreglo a fines, es decir, un intercambio voluntario entre dos partes donde se intercambia algo de valor por otra cosa de valor (Binde, 2005), en este caso los jugadores intercambian racionalmente sus

apuestas por placer y excitación de participar en los juegos con la posibilidad de ganar.

## DESEO DE EVASIÓN

La segunda experiencia subjetiva se trata del deseo de evasión considerado como una forma de entrete- nimiento institucionalizada (Mejía, 2017) -ya que los casinos son legales y se encuentran en los espacios urbanizados, en algunos casos, dentro de otros espacios destinados a fines lúdicos como las plazas- en donde dentro del casino “se captura el deseo de evasión de la rutina cotidiana a través la toma de riesgos para vivificar la vida” (Mejía, 2017). Los jugadores se refieren al casino como un lugar donde buscan diversión, y justifican su asistencia a él por el “buen ambiente” que ofrece, la posibilidad de entretenimiento y la generación de emoción. El casino ofrece una comodidad infrecuente en la vida cotidiana promedio, experimentada en los asientos, así como en la atención y la comida ofrecida insistentemente por los trabajadores en él. También, es recurrente la mención de su intención de “tener un momento de ocio, relajación y pasar un buen rato”.

Uno de los elementos que modifican esta experiencia subjetiva es la experiencia compartida, ya que con frecuencia es referida como mejor ante la presencia de amigos y familiares, ya sea para compartir los resultados, comentar el juego

o compararlo. La experiencia compartida se observa también con la introducción de los jugadores en el casino, que tiene que ser mediada por un “iniciador”, ya sea por medio de la invitación de algún conocido o por un trabajador, de manera que el aprendizaje es elemental para la asistencia al casino.

Estos últimos referentes empíricos, reflejan que las experiencias subjetivas en el casino se tratan de una actividad social que el espacio potencia con su oferta de luces, sonido, belleza y posibilidad de vivificar la vida y los lazos sociales.

En esta forma de experiencia subjetiva, se encuentra tanto una acción con arreglo a fines, en la búsqueda racional de un objetivo lúdico, como una acción afectiva, ya que se determina por los estados sentimentales generados en la convivencia y el compartir, y así, el intercambio *positive generalized* se presenta, donde

el deseo de ganar motiva la participación individual en el juego, pero como práctica social el juego se convierte en compartir por el espíritu igualitario prevaleciente, generalmente se ve favorablemente, y las personas que no participan en el juego pueden ser criticadas (Binde, 2005, p. 473).

## LA CUESTIÓN DEL ESTATUS EN EL CASINO

En relación al estatus, la perspectiva

weberiana permite su abordaje considerando la acción social y su estudio de los grupos de estatus en las sociedades modernas recién industrializadas, así como la forma en que estos podían configurar las acciones sociales de otros al representar el éxito político, social y cultural. Al respecto se considera que:

El consumo de bienes se convierte en inversión sustantiva para el estilo de vida, porque desempeña un papel decisivo del criterio de la “personalidad valiosa”, la cual tiene a bien dirigir su destino a través de las “acepciones personales” (consistencia interior, juicio, gusto, ética de la existencia y sentido de dignidad por la pertenencia al grupo de estatus), opuestas a los convencionales criterios de evaluación económica, y que como referencia regulativa rigen los estilos de vida de los diferentes grupos de estatus. (Soldevilla, 2002, p. 50)

En el caso de los casinos, se recupera la noción del éxito social que guía los sentidos subjetivos para asistir a ellos, considerando en primer lugar la “expansión de habilidades personales (lógicas, histriónicas, o morales), determinando algunas dinámicas inherentes a la construcción de la reputación y/o estatus social en grupos determinados” (Vacchiano & Mejía, 2017, p.90).

El objetivo de acudir a los casinos como medio para adquirir reputación, se puede observar, por ejemplo, en la asistencia por la

lucha constante que requiere el convertirse en jugadores expertos, el deseo de mejorar su capacidad para obtener mayores ganancias, o lo que es referido por los asistentes como “el aprendizaje para tener una mejor sesión de juego”.

Uno de los consumidores de casinos virtuales por medio de juego online, mencionó que la mejora de las tácticas de juego requería una inversión de tiempo considerable, y que, además, el poder jugar con personas de otros países y ganarles era una de sus motivaciones, ya que le producía una gran sensación de satisfacción.

En este caso, el tipo de intercambio *negative balanced*, donde el intercambio de acciones perjudiciales tiene lugar, es característico del deseo de expansión de habilidades:

Las nociones de prestigio a menudo son importantes en los sistemas de reciprocidad negativa equilibrada, como pelear. El prestigio es un valioso activo social que no solo brinda satisfacción personal, sino también a través de su fuerza social, favorece la adquisición de cosas deseables en la vida, tanto materiales como inmateriales. El prestigio es una “moneda social” que suele influir en las relaciones sociales y puede convertirse en riqueza material. La noción de prestigio presupone la jerarquía social, ya que el prestigio es esencialmente relativo: para que alguien tenga un alto estatus debe haber quienes tienen un estatus inferior. (Binde, 2002, p. 459)

Es decir, que la expansión de habilidades motiva la asistencia a los casinos, lo que podría determinarse también como un tipo de acción social racional con arreglo a fines que demarca la ocasión para la obtención de estatus o mayor prestigio, tanto frente a los contrincantes como frente a los espectadores. La reafirmación del honor o estatus sociales entonces otro de los factores que guían el consumo significativo en los casinos.

## LOS ESTILOS DE VIDA

Para este último elemento, se emplea el enfoque aportado por Weber en sus estudios acerca de la sociedad moderna del siglo XIX, donde refiere que “las clases se organizan según las relaciones de producción y adquisición de bienes, y los estamentos, según los principios de su consumo de bienes en las diversas formas específicas de su ‘manera de vivir’” (Weber, 1922, p. 692).

Carlos Soldevilla menciona que la “personalidad valiosa” orienta su acción hacia la “estilización de la vida”, a partir de la cual poder modelar y construir la acción como tarea ética, esto es, recomponiendo el sentido y significado tanto de la experiencia del yo, como de las vivencias comunitarias primordiales, deseadas con el advenimiento del proceso de modernización (Soldevilla, 1998, p. 23).



Hablamos entonces de experiencias subjetivas que orientan las acciones de un individuo hacia el consumo significativo que, en este caso, implica la búsqueda de un determinado estilo de vida que pueda generar su diferenciación social como parte de un grupo de individuos: los asistentes al casino. Georg Simmel aborda desde otra perspectiva, las implicaciones de la estilización de la vida y el deseo de diferenciación social mencionando que, para interpretar los fenómenos de la vida, una pluralidad de fuerzas se nos presenta, generando un dualismo en los individuos:

La historia entera de la sociedad puede desarrollarse al hilo de las luchas y compromisos, de las conciliaciones lentamente logradas y pronto deshechas que tienen lugar entre el impuso a fundirnos con nuestro grupo social y el afán de destacar fuera de él nuestra individualidad (Simmel, 1934, p. 142).

En los casinos, es de vital importancia la posesión de recursos económicos suficientes para poder participar en las prácticas que tienen lugar en este espacio, ya que dentro, no hay alguna actividad que se pueda llevar a cabo sin ellos. Esto, de inicio, demarca una diferenciación social y la práctica de estilo de vida al que no todas las personas tienen la facilidad de acceder.

De la misma forma, se observan en ámbitos como el trato diferenciado a los apostadores de gran nivel, incluso, como se ha mencionado anteriormente, los jugadores hacen

alusión a que es necesario “tener consciencia de las posibilidades económicas”. En los casinos se cuenta con marcadores de diferenciación entre los asistentes con elementos como las membresías, las tarjetas VIP disponibles en algunos establecimientos y las tarjetas de lealtad por ser “socio”.

El poseer mayores recursos y las posibilidades relacionadas ofertadas por los casinos, es referido también como una motivación para asistir a ellos. El trato preferencial que ocurre cuando los consumidores ganan las apuestas, es otro factor que puede estar relacionado con el consumo significativo en estos establecimientos. Esto se observa en el trato personalizado y sumamente amable que obtienen los consumidores en otros sectores del casino no dedicados al juego como los restaurantes en su interior, en donde el consumidor obtiene la oferta de un espacio confortable y diferencial.

En este ámbito, el intercambio presente es de tipo *positive balanced*, donde el intercambio de bienes materiales permite la obtención de medios y experiencias de estilización de la vida, y así, de diferenciación, por lo que el tipo de acción social que lo guía es una acción racional con arreglo a fines.

## CONCLUSIONES

Los casinos son espacios “de riesgo” en donde las prácticas que ocurren dentro de él, se pueden analizar de

acuerdo a los tipos de intercambio que implican, y con ello, la orientación de las acciones sociales que los motivan. Con ello, se pueden inferir las experiencias subjetivas que orientan el consumo significativo que determina las razones de asistencia a ellos, ya sea de bienes simbólicos como el honor o prestigio social, o de elementos de estilización de la vida y diferenciación social.

Las experiencias subjetivas vividas dentro de los casinos son la posibilidad de colonización del futuro, el deseo de evasión, la obtención de estatus y la determinación de estilos de vida y diferenciación social.

Cada una de ellas implica diferentes tipos de intercambio, el positivo equilibrado *-positive balanced-*, que se trata de un intercambio voluntario entre dos partes de algo valor por otra cosa de valor, guiado por una acción racional con arreglo a fines; el positivo generalizado *-positive generalized-*, que implica el “compartir con otros”, donde las aspiraciones individuales de riqueza obtenidas por los juegos, o de otra manera, están ausentes, por lo que la acción social que los determina puede ser afectiva; y el negativo equilibrado *-negative balanced-*, caracterizado por un intercambio perjudicial entre las partes que implica la obtención de honor o estatus, en donde las motivaciones son racionalizadas con la búsqueda de este fin.

Es entonces que el consumo

significativo en los casinos, implica una serie de motivaciones relacionadas con sus prácticas sociales, y así el sentido de la acción que las motiva y determina las experiencias subjetivas que ocurren en él.

## BIBLIOGRAFÍA

- Binde, P. (2005). Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 445-479. <https://ongambling.org/wp-content/uploads/2011/02/binde-2005-jgs-postprint.pdf>
- Ezquerro, D. B. (2013). La tesis de la producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración. *Revista Del Área de Estudios Urbanos*, (3), 119-135. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/quid16/article/view/1133>
- Flores, J. & Hernández R. (2018). *De la suerte, el juego y otros azares. Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*. Universidad Autónoma Nacional de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas.
- Hernández, L. (2018). *Interacciones en el casino; situación de la ludopatía* [tesis de maestría]. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Área Académica de Sociología y Demografía. <http://dgsa.uaeh>.

edu.mx:8080/bibliotecadigital/  
handle/231104/2377

Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swiny.

Mejía, C. & Vacchiano, M. (2017). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo. *Athenea digital: revista de pensamiento e investigación social*, 17(2), 79-94. <https://atheneadigital.net/article/view/v17-n2-vacchiano/1794-pdf-es>

Montes, M. (2008). *El Casino de Madrid: ocio, sociabilidad, identidad y representación social* [tesis Doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=13780>

Simmel, George (1934) Filosofía de la moda. *Cultura Femenina, Revista de Occidente*, 140-174.

Soldevilla, C. (1998). *Estilo de vida: Hacia una teoría psicosocial de la acción*. Entinema.

\_\_\_\_\_. (2002). Triálogo: aproximaciones teóricas a la sociología del consumo. *Vivat Academia*, 11-95. <http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/440>

Weber, M. (2014) *Economía y Sociedad*. Fondo de Cultura Económica.