



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
MAESTRÍA EN CIENCIAS SOCIALES

**INTERACCIONES EN EL CASINO; SITUACIÓN DE LA LUDOPATÍA**

**TESIS**

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS  
SOCIALES

**LÍNEA DE PENSAMIENTO EN INTERACCIONISMO SITUACIONAL**

**SUSTENTA**

LUIS ALBERTO HERNÁNDEZ CERÓN

**DIRECTOR DE TESIS**

DR. BENITO LEÓN CORONA

**CODIRECTOR DE TESIS**

DR. VÍCTOR ALEJANDRO PAYÁ PORRES

**LECTORA**

DRA. OLGA SABIDO RAMOS

**LECTOR**

DR. CARLOS MEJÍA REYES



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
 Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades  
 Área Académica de Sociología y Demografía  
 Departamento de Sociología y Demografía

**MTR. JULIO CÉSAR LEINES MEDÉCIGO**  
**DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR**  
**PRESENTE.**

Estimado Maestro:

Sirva este medio para saludarlo, al tiempo que nos permitimos comunicarle que una vez leído y analizado el proyecto de investigación titulado "Interacciones en el casino; elevación de la ludopatía", que para obtener el grado de Maestro en Ciencias Sociales presenta el Lic. Luis Alberto Hernández Cerón, matriculado en el Programa de Maestría en Ciencias Sociales, 7a. Generación (2016-2017), con número de cuenta 232380, consideramos que reúne las características e incluye los elementos necesarios de un trabajo de tesis, por lo que en nuestra calidad de síndicos designados como jurado para el examen de grado, nos permitimos manifestar nuestra aprobación a dicho trabajo.

Por lo anterior, hacemos de su conocimiento que al alumno mencionado, le otorgamos nuestra autorización para imprimir y empastar el trabajo de Tesis, así como continuar con los trámites correspondientes para sustentar el examen para obtener el grado.

ATENTAMENTE

"Amor, Orden y Progreso"

Pachuca de Soto, Hgo., a 12 de diciembre de 2017

DR. ALBERTO GUERRERO JAÉN OLIVAS  
 DIRECTOR

DR. BENITO LEÓN CORONA  
 DIRECTOR DE TESIS

DR. VÍCTOR ALEJANDRO PÁYA PORRES  
 CODIRECTOR

DRA. OLGA SABIDO RAMOS  
 PROFESORA INVESTIGADORA

DR. CARLOS MEJÍA REYES  
 PROFESOR INVESTIGADOR

Carrilera Pachuca-Acoapan Km. 4 s/n. Colonia San Cayetano Pachuca de Soto, Hidalgo, México, C.P. 42054  
 Teléfono: 32 1771 71 720 CC Ext. 5200, 4201, 4205  
[myd\\_caj@hidalgo.edu.mx](mailto:myd_caj@hidalgo.edu.mx)



## *Reconocimientos*

El presente informe fue desarrollado en un periodo de casi tres años que se llevó a cabo para estudios de posgrado en el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, periodo en el cual cursaba el estudio de posgrado. De igual forma es fruto de una intervención de trabajo de campo financiado de enero de 2016 a diciembre de 2017 por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología por respaldo becario del programa de Posgrados de Calidad. Estoy totalmente agradecido con las personas que me sirvieron de guía y apoyo a lo largo de toda la investigación, la cantidad de deuda social es sorprendentemente vasta que no podría pagarla sino simplemente limitarme a reconocerla. Quisiera externar mi agradecimiento y reconocimiento a las personas que realizaron valiosas aportaciones sobre distintas partes del texto así como de la investigación, en la medida de lo posible atendí los comentarios al trabajo de campo, a la sistematización, a la teoría y por supuesto a las críticas en dirección productiva así como aquellas que sólo buscaban confrontamiento. La mayoría de los comentarios desde el inicio fueron tomados tan en serio que se hicieron parte propia de mi pensar, por lo que reconozco mi deuda especial con mis dos mentores que me han guiado en la sociología Dr. Adrián Galindo Castro y Dr. Carlos Mejía Reyes, de igual forma a mi comité Dr. Benito León Corona –UAM-A-, Dr. Víctor Alejandro Payá -UNAM- y Dra. Olga Sabido Ramos –UAM-A- con quienes entable una bonita amistad y un gran camino para el entendimiento sociológico.

Sigo pensando que la sociología es un oficio de toda la vida y hace que la deuda intelectual siga aumentando, me gustaría agradecer a la Dra. Mónica López Ramírez profesora invitada en la UAM-A que me aclaró demasiadas dudas metodológicas así como a la Dra. Roció Grediaga Kuri coordinadora en turno de la maestría y doctorado en sociología de la UAM-A, agradezco al Dr. Lionel Lewkow de la Universidad de Buenos Aires Argentina traductor del libro de Simmel *Sobre la diferenciación social* por aceptar leer el presente texto a quien conocí gracias a la socióloga Olga Sabido Ramos, así como al amigo y colega Jorge Antonio Chávez Ortiz por apoyo corrector del documento. Finalmente extendiendo la gratitud y apoyo a un gran amigo y sociólogo César Ángeles García por estar desde un principio inmiscuido tanto en el trabajo de campo hasta los comentarios de la propia investigación.

*Esta tesis está dedicada principalmente a los pensadores de la Escuela de Chicago de sociología en especial a la memoria de Erving Goffman (1982) y Howard Becker.*

***Yo no intento aquí arrullar sino meramente asomarme a hurtadillas y observar cómo ronca la gente.***

**Erving Goffman**

<b>Introducción</b> .....	1
<b>I. El orden de interacción y situación; desde el punto de vista del interaccionismo situacional</b> .....	1
<i>Hablar de sociología</i> .....	1
<i>Un acercamiento a la teoría interaccionista</i> .....	5
<i>El Self como requisito normativo de la co-presencia</i> .....	14
<i>Algunos mitos de la teoría interaccionista</i> .....	22
<i>El giro interaccional: del interaccionismo simbólico al interaccionismo situacional</i> .....	28
<i>Desde el punto de vista del interaccionismo situacional</i> .....	32
<i>Orden de interacción y situación</i> .....	37
<b>II. Vida íntima del Casino</b> .....	58
<i>Sobre las características de los establecimientos sociales</i> .....	58
<i>El sí mismo en el casino: estructura de los equipos (status-rol)</i> .....	69
<i>Roles discrepantes y mundos secretos</i> .....	81
<i>Reinos del yo y las regiones</i> .....	88
<i>Sistema de apuestas y pérdida de roles</i> .....	94
<b>III. Más tabladros sobre el Casino; Digresión de formas de hablar y orden ritual</b> .....	110
<i>Distinción analítica de la actividad comunicativa y orden de interacción</i> .....	110
<i>Formas de hablar (interacción hablada)</i> .....	115
<i>Orden ritual (Interacción ritual)</i> .....	121
<i>Interacción hablada en el Casino: situación de los jugadores de Black Jack</i> .....	127
<i>Interacción ritual en el Casino: situación de los jugadores de Black Jack y Póker</i> .....	140
<i>Interacción connivente: situación de estafa en el Casino</i> .....	152
<b>IV. El mito de la ludopatía</b> .....	156
<i>Segundo orden de situación: Psiquiatría y enfermedades mentales</i> .....	156
<i>Error tipo -2 y -3: Situación institucional de la psiquiatría</i> .....	168
<i>Enfermedad mental: entre lo normal, lo desviado y lo desviado normal</i> .....	171
<i>Primer orden de situación: Situación social de la ludopatía</i> .....	178
<i>Ludopatía: un mito de cuatro hélices</i> .....	181
<i>Crítica a la clasificación de la ludopatía dentro del modelo de adicción estándar</i> .....	190
<i>Interacción yatrógena y el ciclo de desfiguración del yo</i> .....	194
<i>¿Industria o ciencia? La paradoja de la psiquiatría</i> .....	201
<b>Post scriptum: una perspectiva sociológica para viejas formas de pensar</b> .....	205
<b>Anexo: sobre un acercamiento a la cuestión metodológica</b> .....	214

## Introducción

\*\*\*

El casino es un establecimiento que está compuesto por un grupo de personas que forman una vida que les es propia razonable, significativa y normal que les auto justifica y al mismo tiempo les define su mundo. Llevan dentro de él una vida organizada de manera compleja y completa con una rutina administrada formalmente con interacciones focalizadas y no focalizadas, con secretos, engaños, estafas, estrategias en fin símbolos que son figuraciones propias del lugar. La visión de la naturaleza del mundo social que tienen los miembros del grupo dentro del casino les sostiene las puestas en escena y les define su propia situación. Un casino puede entenderse como un establecimiento social con barreras fijas y físicas antepuestas a la percepción de las personas en donde dentro de él se desarrollan de manera rutinarias formas de actividad co-presencial específicas donde mantienen un ordenamiento social básico así como servicios puntuales rítmicos y habituales. Esto permite que dentro del casino se divida básicamente en dos grupos fundamentales, los grupos de servicio y los grupos usuarios.

El casino ha surgido al igual que todas las demás instituciones, como construcciones sociales, con un fin en específico la de organizar una vida propia dentro de él. Su principal figuración coyuntural histórica tiene registros desde el siglo XVII en la Italia bajo el nombre de pequeñas villas de apuestas y desarrollado puntualmente en el siglo XVIII ya como casino en España y Francia llevado a su acepción moderna en Estados Unidos en el siglo XX, principalmente en Las Vegas. Los estudios correlacionados a este establecimiento existen desde el siglo XX enfocándose por ejemplo en su desarrollo histórico, a la economía y principalmente un estudio que predomina cuando se realiza un acercamiento al casino es el problema del *gambling* o ludopatía indagada por la psicología y la psiquiatría. Se ha argumentado que dentro de esa vida propia las prácticas interaccionales que ocurren son patológicas *per se*, es decir, proponen la existencia de un tipo de adicción sin substancia al juego que se encuentra *dentro* del individuo "en él". Las dimensiones del problema de la ludopatía han planteado que el casino es la causa de adicciones con consecuencias *negativas* como la prostitución, alcoholismo, tabaquismo, robos entre otros más. En algunos estudios puntualizan factores endógenos tales como el desequilibrio químico o cerebros vulnerables, y en algunos otros, factores psicológico-ambientales para la explicación de la ludopatía. Esta aparece por vez primera en el *Diagnostic and Statical Manual of Mental Disorders* edición tercera DSM III donde fue definida como un tipo de adicción no convencional crónico degenerativa.

Los estudios del problema de la ludopatía apuntan, aparte de que el casino es su causa, a que las apuestas en los juegos de azar son el principal factor, encontramos así una ligadura cuádruple: a) casino, b) ludopatía, c) juegos de azar y c) apuestas. En esencia la respuesta que proponen tanto la psicología como la psiquiatría es: de intervención y de prevención, en tanto a la primera se habla de un tratamiento hacia ese tipo de trastorno fundamentalmente *post facto* de corte psicoterapéutico residencial, es decir, reclusos en alguna institución en periodos de 45 a 90 días; aunque con una afirmación en torno a la *intemporalidad del trastorno*. La segunda apunta a prevenciones de programas públicos entre ellos el más reconocido es el de *juego responsable*, en este caso se alude a que se

aprendan –los jugadores- a manejar de manera controlada con el fin puramente de divertirse. Por lo tanto la respuesta al *gambling* es alejar al individuo en su totalidad de la ligadura cuádruple.

La ludopatía es definida en 1980 por un grupo de científicos, principalmente psiquiatras, para referirse a problemas con el juego, desde entonces, una vasta literatura ha sido presentada en diferentes escuelas, libros, conferencias, clínicas, talleres en donde buscan demostrar los factores causales específicos de dicho trastorno. “A pesar de lo anterior, los estudios científico sociales representan un campo minoritario de los *Gambling studies*, cuyo punto de partida ha sido investigar principalmente la ludopatía”<sup>1</sup>.

\*\*\*

Cuando un investigador se acerca al casino sale a relucir la ludopatía quedando absorbido por los estudios de enfoque cualitativo y cuantitativo, el problema con esta dimensión del estudio del casino es que no estudia el casino *en sí* sino más bien la ludopatía o “(*gambling behaviours*)”<sup>2</sup>. Además de no estudiar esa vida organizada dentro de los límites físicos del casino liga cuatro fenómenos haciéndolos ver como uno mismo, el problema surge al no sepáralos, es decir, el casino es un establecimiento donde dentro de él se llevan a cabo de manera organizada ciertas actividades rutinarias tiene su ontogénesis figuracional en la Europa del siglo XVII en Italia pasando por España y Francia hasta llegar a Estados Unidos, los juegos de azar aunque se encuentran dentro del casino son sólo en una forma ya que tienen una figuración independiente de él<sup>3</sup> lo mismo sucede con las apuestas son sólo una forma dentro del casino ya que tienen una naturaleza propia de estudio.

Con lo anterior nos referimos a que las apuestas como fenómeno son en la superficie similares y en la profundidad diferentes, es decir, una apuesta en un juego de fútbol callejero o personas que en casa apuestan la cabellera frente al televisor mirando una pelea de box son muy distintas a las personas que apuestan con juegos controlados en un casino, son situaciones diferentes donde se encuentran cosas de manera simultánea en donde no podemos generalizar. Lo mismo sucede con los juegos de

---

<sup>1</sup> Vacchiano Mattia y Mejía Carlos, “REFLEXIONES SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA: HACIA UNA BIOGRAFÍA DEL RIESGO”, *Athenea Digital*, 17(2): 79-94 (julio 2017): Pp. 79-93

<sup>2</sup> Vacchiano Mattia y Mejía Carlos, “REFLEXIONES SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA: HACIA UNA BIOGRAFÍA DEL RIESGO,” Pp. 80

<sup>3</sup> Por ejemplo el artículo de Vacchiano Mattia y Mejía Carlos se enfoca en los análisis de los *Gambling studies*, “la mayoría de los estudios proponen un enfoque que analiza los comportamientos de juego (*gambling behaviours*) centrándose únicamente en los aspectos patológicos inherentes a estas prácticas, mientras se ha dedicado menor atención al significado cultural y social del fenómeno.” Vacchiano Mattia y Mejía Carlos, “REFLEXIONES SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA: HACIA UNA BIOGRAFÍA DEL RIESGO”, *Athenea Digital*, 17(2): 79-94 (julio 2017): Pp. 79-93. Es decir, se enfocan más en la *Gambling culture* (cultura del azar) como un orden específico en donde proponen que esa cultura de los juegos de azar no sólo inmiscuye a algunos establecimientos como el Casino, las cantinas o la lotería nacional sino que se presenta de manera rutinaria en la vida cotidiana al menos de la sociedad occidental por una amplitud de la cultura del riesgo que impregna la sociedad contemporánea. Este artículo es uno de los mejores ejemplos de la idea que planteamos: casinos, juegos de azar, apuestas son ordenes diferentes que necesitan su estudio por derecho propio en el caso de Vacchiano Mattia y Mejía Carlos es el de la cultura de los juegos de azar. Aunque lo que discrepamos de los autores es que exista eso que llaman *aspectos patológicos inherentes a estas prácticas de juego*. Ya que en esta tesis debatimos y ponemos en cuestión ese postulado.

azar ya que tienen diferentes formas de realización en los establecimientos, por ejemplo, el cubilete o baraja española o póker en las cantinas es muy diferente al juego de cartas en el casino. Aunque en el casino se encuentren juegos de azar y apuestas no quiere decir que pertenezcan a un mismo orden sino a órdenes distintos y no por estudiar alguno se estudian los demás sino más bien estudiar al casino es estudiar una forma específica de vida interaccional en donde hay formas de apuestas y de juegos de azar que son muy diferentes a las apuestas fuera del casino y que disciplinas como la psiquiatría o la psicología han adjudicado a dichas prácticas una forma patológica *per se*.

La ludopatía es una definición conceptual muy reciente que se argumenta como una enfermedad muy similar a la diabetes o como hecho objetivo por sí mismo dentro del individuo, una conjetura que se pondrá a prueba en este ejercicio de investigación. Por lo que nuestro objetivo general es conocer el *modus vivendi* interaccional dentro de los límites físicos y fijos del casino para comprender el sentido de lo que hacen las personas así como sus normas de coexistencia y responder a la cuestión ¿Cómo se organiza la vida social dentro del casino específicamente los contactos físicos unos con otros? Así conociendo la organización interaccional dentro del casino podremos acercarnos a la respuesta de la cuestión de ¿Cómo es posible la situación de la ludopatía? En otras palabras el objetivo refiere a comprender el mundo social, principalmente, la forma organizada de los participantes dentro del casino para desmitificar la situación de la ludopatía “en” o “dentro de” los individuos. En este sentido los análisis sobre esta cuestión en su mayoría se abordan como juegos patológicos, clasificados como enfermedad mental progresiva y crónica de manera incurable empero por qué no mirar primero al casino para saber ¿Cómo es posible que las prácticas dentro del casino se consideren patológicas ergo enfermedad mental? ¿Por qué no estudiar primero esas formas interaccionales dentro del casino antes de adjudicarles un rotulo de enfermedad mental? ¿Qué es la enfermedad mental? ¿A qué nos referimos con ludopatía como la clasificación de un juego problemático? La situación social de la ludopatía parece ser que tiene que ver con una predisposición orgánica e incluso genético hereditaria, pero, ¿Qué pasaría si lo que llaman ludopatía no fuera nada más que una palabra que se cuelga en un perchero? ¿Por qué no mirar lo que hay de tras del velo? Y ¿Si lo que llaman ludopatía no tuviese nada que ver con una predisposición orgánica ni mucho menos psicológica individual, qué sería del fenómeno? Por lo tanto partimos de la idea de que para imputar un rotulo de enfermedad mental como la ludopatía a unas prácticas puestas en escena dentro de los límites físicos del casino, cabría al estudio, analizar primero dichas prácticas y/o *modus vivendi* interaccional o visión auto justificada para posteriormente llegar a la visión prejuiciada de la ludopatía.

Este ejercicio de investigación sugiere optar por abordar la vida cotidiana en el casino para interpretar la subjetividad de las personas involucradas –principalmente usuarios- en su ritmo habitual y desmitificar la situación de la ludopatía, de igual manera en este estudio no se contempla el juego de azar ni las apuestas en su orden primario sino la organización social dentro del casino o en otras palabras; aunque dentro del casino existan formas de apuestas y juegos de azar no implica que se analicen en su orden complejo y completo ya que sería otro objetivo.

\*\*\*

*Sobre los aspectos teóricos:* ¿Qué modelo teórico se utilizó para abordar el tema de *Interacciones en el casino; situación de la ludopatía* y por qué no otros que también se han acercado al casino desde la sociología? los modelos teóricos aquí abordados no están ordenados de manera secuencial sino

solamente pronunciados no es que tengan más relevancia de un orden de mayor a menor. Como he dicho el casino tiene diferentes orientaciones teóricas con las cuales puede ser abordado así como diferentes disciplinas, en este sentido partimos de la sociología para un acercamiento a la realidad empero dentro de ella misma existe una pluralidad de modelos teóricos para la comprensión y explicación del fenómeno, encontramos tres básicos que tienden a explicar ciertas partes del fenómeno pero son limitadas desde su modelo mismo: a) la acción racional, b) la acción normativa y c) la teoría de los juegos. Comencemos con la primera.

El modelo de la teoría de la acción racional está basada en tres premisas básicas, supone una base teleológica<sup>4</sup>, subsume la acción a la esfera racional y hace del individuo un todo autónomo. En tanto a la primera nunca se espera un fin dentro de una acción ya que, como argumenta Hans Joas, sólo es difusamente teleológica, si es que se quisiera poner en esos términos. Más en específico hablaríamos de contingencia situada en donde la acción no siempre tiene un fin en singular sino en plural de hecho podemos decir que no todas las acciones buscan algún fin sino que la contingencia puede permitir que el camino o desarrollo mismo de la acción sea lo buscado. En tanto a la segunda premisa el modelo racional surfea más a un tipo ideal weberiano alejado de la realidad ya que es muy difícil encontrar acciones de ese tipo son muy pocas las que se ajustan a dicho modelo, es decir, no toda la gente ni en todo momento se hacen cálculos racionales, finalmente este modelo de acción racional hace del individuo un ser autónomo e independiente de los demás es por sí mismo un individuo y no mira que las personas son síntesis de lo social, que existe antes de que una figura natural nazca un mundo ordenado, normativizado, institucionalizado y socialmente aceptado que en consecuencia de las interacciones la persona puede emerger, un ser siempre es un ser con otros<sup>5</sup>. Un individuo no es por tanto independiente sino interconectado, de esta manera el modelo de acción racional no da cuenta de dicho orden social anterior al individuo, no dilucida la situación como importante que permite la posibilidad de una acción contingente y su modelo racional en la vida social real es muy poco aplicable.

Algunos de los autores que se relacionan con dicho modelo tienden a proponer a Jon Elster a la cabeza, nosotros pensamos que Elster es uno de los mayores críticos a dicho modelo más no un ferviente representante: “la teoría de la elección racional tiene menos capacidad explicativa de lo que yo suponía [...] Si bien soy crítico de muchas explicaciones basadas en la elección racional, creo que el concepto de *elección* es fundamental”<sup>6</sup>. Aquí podemos observar que la teoría de la acción racional excluye la subjetividad<sup>7</sup> de los actores cosa que Elster no hace, por lo tanto hablaríamos que nuestro autor trabaja desde un individualismo posicionado en una sociología analítica muy diferente a ese modelo de acción racional de la economía estándar. Ahora bien, aunque Elster propone críticas fervientes desde su sociología analítica sólo se enfoca en los análisis de interacciones entre racionalidad, emoción, preferencias y normas sociales de la acción individual y sus desviaciones, es

---

<sup>4</sup> Véase Farfán Rafael, “Ni acción ni sistema: el tercer modelo de acción de Hans Joas”, *Revista Sociológica perspectivas contemporáneas en la teoría social*, Mayo-agosto de 1999 Vol. 40. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, México D.F. Pp. 35-65

<sup>5</sup> Simmel George, *Estudios psicológicos y etnológicos sobre la música* (Buenos Aires Argentina: Editorial GORLA, 2003)

<sup>6</sup> Elster Jon, *La explicación del comportamiento social. Más tuercas y tornillos para las ciencias sociales* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2010) Pp. 19

<sup>7</sup> Siguiendo a Alexander Parsons fue uno de los mayores críticos a la teoría utilitarista de la elección racional tratando de devolver la subjetividad a los individuos lográndoslo parcialmente. Alexander Jeffrey, *Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2008) Pp. 27-38



decir, a por qué una persona se puede desviar de la norma social por lo que buscará los mecanismos psicológicos subyacentes en el juego patológico.

Hacer esto podría darnos un acercamiento al fenómeno estudiado pero cambiaría de curso nuestro objetivo, ya que, Elster sólo se preocupa por las preferencias –aunque correlaciona a las normas sociales- de la acción individual a desviarse por lo tanto dejaría de lado el estudio de la vida íntima del casino y la imputación de la ludopatía a dichas prácticas, más aún la acción individual nunca es en su totalidad individual sino siempre es interconectada por marcos antecedentes al propio individuo. Elster podrá indagar sólo un aspecto muy pequeño del fenómeno<sup>8</sup> que no abarca ni casino ni ludopatía.

En segundo lugar encontramos la acción normativa que tiene un modelo más amplio, argumenta Joas<sup>9</sup>, que el de la acción racional. Ya que trabaja sobre dos premisas básicas, la primera es que da la existencia de un orden social establecido antes que el individuo mismo y la segunda es que toda cuestión normativa aceptada socialmente guía la acción, es decir, subsume la acción ante la norma. Aunque este modelo amplía una organización social preexistente al individuo tiene dos limitaciones, la primera de ellas es que si bien el mundo social ordenado aparece anterior al individuo el proceso de socialización se torna de manera pasiva y hasta cierto punto estática, por lo tanto todo lo que dictamine esa normatividad será llevada a cabo al pie de la letra, este modelo no explica la manera en que aplicamos los valores y las normas, más aún ve en las normas un todo dimensional mientras que si bien las normas sociales se encuentran en cualquier orden son tanto heterogéneas y por no seguir algunas se puede o no ser sancionado. Así, si pensamos que existe un sistema social que con sus prerequisites, principalmente el tercero de satisfacer las necesidades mínimas que alude Talcott Parsons, mueve a los sujetos estaríamos hablando de homúnculos y unos *cultural dopes*. Coincidentemente con el modelo de acción racional que es muy poco aplicable a la realidad de acuerdo con Joas el modelo de acción normativa –representado por el estructuralismo y estructural funcionalismo aunque en algunos casos se propone al funcional estructuralismo y Joas arremete también al *matrimonio infeliz* del funcionalismo y la hermenéutica de Habermas- por lo regular se trabaja en un nivel meta-teórico y sus referentes empíricos son escasos o carentes, el modelo es muy abstracto que se explica así mismo. Así por ejemplo la acción normativa podría explicar el orden de normas y valores que inmiscuyen al casino pero no lograría indagar cómo es posible que esas normas se lleguen a aplicar en el modus vivendi interaccional del casino.

Finalmente la teoría de sociología del juego es otro modelo teórico que bien podría enfatizar el casino, empero, es un modelo muy amplio que puntualiza en el juego entendiéndolo como una actividad humana que se inscribe en políticas del estado. El punto central de dicho modelo hasta el momento ha sido el deporte –alude Elias- entendido como situación de competencia que requiere formas de control. La sociología del juego se ha enfocado a dos polos el primero es a la cuestión del deporte organizado de manera compleja y completa que sólo abarcaría una pequeña parte del casino -aquellos que participan el juego de cartas como deporte- aunque encontramos un problema ya que si los involucrados en el deporte hacen de esa actividad una labor para ganarse la vida hablaríamos de trabajo, y, por otro lado ven al juego como una actividad diferenciadora de los animales así la sociología del juego nos podría llevar hasta el juego de los infantes como una actividad subjetiva propia de la naturaleza humana que por lo tanto queda fuera de los objetivos de la presente investigación.

Si bien Elias no trabaja sociología del juego sino del deporte y ocio propone una clasificación preliminar del tiempo libre –muy indispensable para el casino- en cinco tipologías: a) trabajo privado y

---

<sup>8</sup> Al respecto se podrá ver con mayor puntualidad las críticas a Elster en el capítulo cuatro.

<sup>9</sup> Joas Hans, Teoría social. *Veinte lecciones introductorias* (Madrid, España: Editorial Akal, 2016)

administración familiar, b) descanso, c) satisfacción de las necesidades biológicas, d) sociabilidad y e) actividades miméticas o de juego. Sólo dentro de la última tipología entraría la vida del casino y no sólo se refiere a ella sino al teatro, al cine, cazar, pescar, bailar, ver televisión<sup>10</sup> el problema radicaría que no hay un análisis propio del casino sino que se buscaría la emoción lúdica de la esfera mimética que sería común a todas las actividades antes descritas. Así desde esta óptica el ocio y la emoción serían el análisis del casino. Elias y Dunning, podrían dar una apertura al acercamiento del fenómeno más amplia que los modelos de acción anteriores empero en su obra *Deporte y ocio en el proceso de civilización* terminan por llegar a la dinámica deportiva del juego y su acercamiento de ocio y emoción no serían un análisis exclusivo del casino.

Todos los modelos teóricos descritos nos muestran sólo partes del fenómeno del casino más sin en cambio sí se usa el modelo interaccional con enfoque situacional nos permitiría ver el mundo social dentro del casino principalmente el de los contactos cara a cara, podríamos ver hasta los rincones más oscuros y dar luz para disparar a dos blancos: el *modus vivendi* interaccional dentro del casino y así saber cómo es posible que rotulan de patológicas dichas prácticas.

\*\*\*

*Sobre el texto:* el texto está estructurado en seis partes, la primera es el capítulo uno que responde a nuestra posición teórica del interaccionismo situacional, porque ese modelo puede ayudar a comprender el fenómeno del casino. Se hace una discusión teórica extensa en torno a que es eso llamado interaccionismo situacional y con qué otras orientaciones sociológicas debate hasta llegar a su quintaescencia. En el capítulo dos se realiza una descripción de la vida social interaccional organizada dentro de los límites fijos y físicos del casino desde lo que se ve a simple vista como los símbolos de status, roles, las características de los casinos hasta los mundos secretos, sistema de apuestas y pérdida de roles. En el capítulo tres, cabe aclarar, que, la tesis en un principio no contemplaba este capítulo pero en el trabajo de campo se vio un comportamiento harto repetitivo por lo que fue necesario y obligatorio hacerlo, se analizan los elementos rituales de la interacción en algunos jugadores como el Black Jack y el Póker así como la interacción hablada en el Black Jack. Se anticipa un cambio de orientación teórica para el tratamiento de la comunicación partiendo de su acepción limitada y tradicional.

En el capítulo cuarto se hace un análisis exhaustivo de las premisas básicas de la ludopatía para desmitificar su existencia “en” los individuos así como un recorrido de la psiquiatría y las enfermedades mentales para buscar el lugar de la ludopatía. En la parte cinco se tiene un *post scriptum* que podría equipararse a las conclusiones empero como no manejamos hipótesis se trabaja un análisis de la carrera de los símbolos de status en el casino, tratando de no pre juzgar la historia, regresamos solamente hasta el siglo XVII para rastrear dicha carrera siempre contemplando la historia como contingente. El *post scriptum* permite revisar ciertas cosas faltantes en el extenso del texto de manera puntual por lo que no es un capítulo más o unas conclusiones sino sortear ciertos fallos o deslices del texto. Finalmente la parte seis es un anexo dedicado a la metodología que ayudo a abordar el fenómeno desde el método inductivo situacional, observación participante no sistemática naturalista,

---

<sup>10</sup> Elias Norbert y Dunning Eric, *Ocio y deporte en el proceso de la civilización* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014) Pp. 117-118

etnografía multi-simultánea, diario y trabajo de campo desde 2015 a 2017 hasta el uso de documentales, películas y literatura.

Las seis partes que forman este escrito atañen a la vida organizada, especialmente el orden de interacción y situación, dentro de los límites físicos y fijos del casino así como del rotulo imputado de patológico a las prácticas que acontecen dentro del establecimiento. La redacción fue conjunta, es decir, todos los capítulos tratan de esa esfera de actividad, y tienen una relación secuencial, en cada uno hay algo del anterior a la vez que cada uno propone su propia perspectiva, tiene la finalidad de leerse de manera conjunta no para rastrear un todo sino para los resultados en concierto, asimismo puede leerse por separado para concretarse en una actividad específica. El capítulo uno propone una orientación relativamente nueva para viejas formas de pensar el orden de interacción como fenómeno susceptible de análisis por derecho propio, por lo que se presenta un marco de referencia en demasía extenso que es necesariamente abstracto y cansado, el capítulo dos dispara al casino como establecimiento social desde los conceptos de modernidad y ciudad para llegar a describir el modus vivendi interaccional dentro del casino. El capítulo tres se enfoca en tres tipos de interacción, la hablada, la ritual y la connivente, el capítulo cuarto trata de la psiquiatría y la ludopatía desmontándola sociológicamente como un mito de cuatro hélices, el *post scriptum* trata de la carrera de los símbolos de status en el casino desde el siglo XIX al siglo XXI, finalmente el anexo trata sobre metodología aplicada para la presente investigación. Si el lector decide leerlo de manera secuencial las seis partes no abarcan lo que tienen en común sino más bien son tableros de soporte que preceden y definen el siguiente capítulo para al final tener un concierto del modus vivendi en el casino correlacionado con la psiquiatría y la ludopatía. Si por el contrario se decide leerlo por separado, o algún capítulo en específico, se encontrará con un pequeño resumen de lo que ha precedido, de esta manera el lector podrá enfocarse sólo en alguna de las seis partes del cuerpo del documento, sobre teoría, sobre el casino, sobre la interacción hablada, ritual o connivente, sobre el mito de la ludopatía, sobre historia e interaccionismo o sobre metodología aplicada a la investigación. Su propósito así es doble, uno secuencial que lo lleva a la comprensión del tema del casino y ludopatía en concierto y otro aislado que permite leer los capítulos con su propia perspectiva de ellos para profundizar *sobre* ellos.

De esta manera es como se estructura nuestro escrito, pensamos que todo lo descrito en el texto en tanto al terreno de la interacción situada es muy vigente y es capaz de generar interesantes investigaciones y resultados en este caso sobre el casino y la supuesta adicción sin substancia que se imputa a las prácticas sociales. Es momento de comenzar con eso que hemos aludido de *interaccionismo situacional*.

# I. El orden de interacción y situación; desde el punto de vista del interaccionismo situacional

*La interacción social puede definirse en sentido estricto como aquella que se da exclusivamente en las situaciones sociales, es decir, en las que dos o más individuos se hallan en presencia de sus respuestas físicas respectivas.*

Erving Goffman

## *Hablar de sociología*

El objetivo del presente capítulo es desarrollar y describir la postura sociológica del interaccionismo situacional como marco para explicar el orden de interacción en el casino y la situación de la ludopatía. Para esto la sociología tiene una pluralidad de teorías, que son más bastas y mejores que un dogmatismo<sup>1</sup>, diferentes escuelas de pensamiento y de actividad así como una revisión constante en cada momento histórico determinado de los clásicos y sus teorías para los análisis contemporáneos de cada época, verbigracia, Randall Collins y los rituales, Maffesoli y las formas simmelianas entre muchos otros más. Por lo que tendremos que hacer un rastreo teórico del interaccionismo situacional y de donde viene.

Esto nos lleva a un primer cuestionamiento, si, tal como indiqué, que la teoría social, principalmente en sociología, es de suma importancia su revisión cada momento histórico determinado ¿Qué de importante tiene que ver esta revisión de los teóricos y sus teorías sociales (clásicas) con los problemas de la sociología moderna? “Cómo indico Durkheim en el prólogo a un libro de su colega Hamelin sobre Kant, quien desee escribir con exactitud el pensamiento de hombres de una época distinta de la suya, se encuentra con un dilema”<sup>2</sup>. Este dilema el profesor Anthony Giddens lo aborda de dos maneras: a) conservar la terminología del autor, es decir, tratar de ser lo más fiel a su forma de pensar o, b) modernizar y actualizar la terminología para poner en *con*-texto dicho pensar, tanto una como otra corren sus propios riesgos, en tanto la primera puede parecer –de acuerdo con Giddens- anticuada o bien sin trascendencia alguna en tanto escribir lo mismo que ya se ha dicho, mientras en la segunda se corre el riesgo de que la interpretación no sea tan fiel que se distancie de la forma de pensar del autor. En esta oposición optaré por tratar de ser lo más coherente con él *con*-texto y la fraseología original de las teorías sociológicas, aunque en este caso –a mi juicio- se encuentra otro riesgo; la *traducción* al habla castellana, ya que hay muchos términos anglosajones, franceses o alemanes que no tienen existencia de la misma manera en los países hispanos, por lo que me remitiré exclusivamente no a los términos en sí de los teóricos sociológicos sino a las traducciones que hacen de ellos, a estas traducciones son a las que intentaré ser lo más fiel posible.

---

<sup>1</sup> Giddens Anthony, *En defensa de la sociología* (Madrid, España: Editorial Alianza, 2000) Pp. 21

<sup>2</sup> Giddens Anthony, *El capitalismo y la moderna teoría social* (España: Editorial LABOR, 1994) Pp. 10

En ciencias sociales y particularmente en la sociología las teorías no son estáticas ni se puede hablar de ellas como *pasadas* o *muertas*, en ciencias naturales todas las teorías –o al menos hasta el siglo XX-, tal como lo demostró Kuhn, pertenecen a paradigmas conmensurables o inconmensurables, y si estos entran en crisis se tiene que establecer otro paradigma que sea aceptado y validado por la comunidad científica. En sociología *no hay paradigmas* a la manera de Kuhn ya que estos no se refieren a la naturaleza de las teorías en ciencias sociales, “hablo de “perspectivas” o “tradiciones” y no de “paradigmas”, porque cuando Kuhn introdujo la noción de paradigma en la filosofía de la ciencia utilizó el término como referencia para las ciencias naturales”<sup>3</sup>. Las teorías en ciencias sociales y propiamente dicho en sociología son plurales, de hecho, hasta llegan a ser harto contradictorias, sus interpretaciones varían constantemente, se pueden dejar de lado y luego regresan más fuertes, *mutatis mutandis*, se ponen de moda pero *nunca* se habla de teorías *muertas* o *superadas* en su totalidad.

Las teorías en sociología explican el contexto actual e histórico de sociedades de manera crítica, histórica, interpretativa, objetiva y comparada, es por ello que Giddens alude a que la sociología tiende a ser irritable<sup>4</sup> porque sus explicaciones no dejan nada por supuesto, es más, desafía todo lo que se presenta en la realidad. Las teorías sociales principalmente de sociología, tal como Zygmunt Bauman lo ha mencionado, son “una conversación con la experiencia humana”<sup>5</sup> que da cuenta de –*Erfahrungen* como *Erlebnisse*<sup>6</sup>- un mundo construido en términos históricos –es por eso que es necesario devolverle el carácter histórico –de acuerdo con Giddens-, por ejemplo a Durkheim-. Propiamente dicho, las teorías sociales no se limitan a sociedades *geo-territoriales* sino a acciones sociales (Weber), lucha de clases (Marx), hechos sociales (Durkheim), formas de sociabilidad (Simmel), leyes sociales (Tarde) que, claro, dan cuenta de posiciones socio-políticas de sociedades determinadas, pero esto no limita a que la explicación –por ejemplo- de Marx, en tanto la historia como lucha de clases sociales, sólo sea exclusiva para Alemania.

Además, las teorías no sólo se limitan a la sociedad coetánea en la que se da la explicación sino que trabajan en múltiples dimensiones, es por ello que hemos definido los *cuatro momentos por los cuales pasan las teorías sociológicas*: a) históricos, este primer momento contempla la posición determinada de los autores, sus preocupaciones e intereses, aunque, no sólo se remite a su *con*-texto sino que permite dar cuenta del cómo y porqué de la posición del autor, b) dan explicación crítica, histórica, comprensiva y comparada de la sociedad actual en la que se encuentran, c) las teorías sociales pueden romper barreras histórico-culturales, es decir, un fenómeno no se limita a la sociedad aludida sino que también sucede en otras, con sus diferentes formas claro<sup>7</sup>. Este tercer momento por el que

---

<sup>3</sup> Giddens Anthony, *En defensa de la sociología* (Madrid, España: Editorial Alianza, 2000) Pp.20

<sup>4</sup> Giddens, *En defensa de la sociología*, 11

<sup>5</sup> Bauman Zygmunt, *¿Para qué sirve realmente...? Un sociólogo* (España: Editorial Paidós, 2014) Pp. 22

<sup>6</sup> Bauman refiere con estas dos categorías tanto a lo que me ocurre a mí cuando interactué con el mundo o aquello que experimento en dos momentos: a) la experiencia no procesada que es la información sobre el mundo externo al sujeto y b) la que procede de “dentro” del sujeto.

<sup>7</sup> No pretendo aludir a otras teorías, sino, estoy hablando específicamente de la sociología y, estos tres momentos son una reflexión de lo que pasa con las teorías, Popper o Habermas trabajan con este tema pero desde distinto enfoque, por ejemplo también están los debates entre *Erklären* y *Verstehen*. Además este modelo de *los momentos de la teoría* es flexible para una revisión de los clásicos, verbigracia, el primer momento alude a la postura política, histórica, económica, biográfica, es decir, contextual del autor, el segundo momento alude a la construcción de la teoría y el tercer momento a las barreras histórico-culturales. Con esto no quiero decir, que las teorías deban adaptarse a este modelo, sino todo lo contrario, este modelo debe construirse y *re*-construirse para adaptarse a otras teorías.

pasan las teorías no se limita al momento histórico de quien la postula, de hecho lo trasciende. En este punto encontramos un momento más: *el esquema crítico*; que refiere a las distintas interpretaciones que sus detractores tanto como herederos espirituales dan a las teorías ¿Por qué es crítico? Porque es ahí donde existe un momento de lucha, comprensión y reflexividad de lo que quiso decir el teórico y además, de cómo se le interpretará en un momento que no es el suyo, lo que quiero decir, es, que el rompimiento de barreras histórico-culturales es un campo crítico y de crítica de relaciones sociales entre los detractores y herederos espirituales. Algo parecido alude Jürgen Habermas al afirmar que no importa tanto el contenido informativo de las teorías sino la reflexión que se hace en ellas y que hacen de ellas. A la vez la revisión crítica de las teorías nos permite, de acuerdo con Reinhard Bendix, observar la formación de conceptos en sociología y *re-construir* algunos más<sup>8</sup>, verbigracia, las clases sociales en estratos o los nuevos pobres según Bauman, y d) las teorías pueden pasar por estos momentos, pero, la historia de la ciencia social nos ha demostrado que también se olvidan, se silencian o se desechan, este cuarto momento responde a diferentes órdenes e intereses<sup>9</sup> de oscuridad o sombra, “escotomas”, aunque, la historia nos muestra que pueden ser *re-descubiertas* más tarde.

Ahora bien, a la vez, hemos aludido *grosso modo* un punto de vista de las teorías sociológicas pero ¿Cómo es posible la sociología? o ¿Cómo hablar de sociología? De acuerdo con el maestro Georg Simmel, ésta tuvo su novedad al ser una ciencia de todo lo humano<sup>10</sup>, pero, esto sólo fue un puchero reduccionista al echar en un gran saco “todas las ciencias históricas, psicológicas, normativas, y se le puso al recipiente una etiqueta que decía: sociología. En realidad sólo se había ganado un nombre nuevo”<sup>11</sup>, es más, la sociología tal como la concebía Auguste Comte, no sólo tenía estas ciencias que argumenta Georg Simmel, sino, también las ciencias físicas, a la vez, este positivismo decimonónico proponía un monismo metodológico entre ambas ciencias. Este error –de acuerdo con Simmel- se funda en un mal hecho interpretativo, *lo absoluto*, ninguna ciencia puede abarcar el todo absoluto, por qué esperar estas mismas razones en la sociología, más sin en cambio vemos en ella no la gran quintaescencia de todas las ciencias ni de un objeto nuevo nacido por generación espontánea sino una ciencia que desafía todo lo dicho y vislumbra nuevas formas de mirar el objeto ya existente además de poner a prueba las explicaciones ya dadas por otras ciencias, vemos que la sociología se funda “en la idea de que el hombre debe ser comprendido como ser social, y en que la sociedad es la base de todo acontecer histórico, no contiene la sociología ningún *objeto* que no esté tratado ya en las ciencias existentes, sino es sólo un nuevo camino para todas ellas”<sup>12</sup>.

Este nuevo camino, ya lo había explorado Karl Marx al aludir a la relación social como fundamental para la investigación de todo comportamiento<sup>13</sup>, entendiendo por social “cooperación de diversos individuos, cualesquiera que sean sus condiciones, de cualquier modo y para cualquier fin”<sup>14</sup>, es decir, la nueva forma de mirar al objeto era y es lo social, todo aquello que es construido de manera dialéctica

---

<sup>8</sup> Bendix Reinhard, *La razón fortificada* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1975) Pp. 136-162

<sup>9</sup> A esto Oliver Sacks piensa que el escotoma histórico o cultural es un «agujero en la memoria» refiriéndose no sólo a la ciencia natural sino a la ciencia en general.

<sup>10</sup> Simmel Georg, *Sociología: estudio de las formas de socialización* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014) Pp. 100

<sup>11</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 100

<sup>12</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 101

<sup>13</sup> Marx se refería a comportamiento y no a conducta porque sólo los humanos se comportan ante otros.

<sup>14</sup> Marx Karl, *La ideología alemana* (México D.F.: Editorial Quinto Sol, 2000) Pp. 25

fundamental entre dos o más personas<sup>15</sup>. Este *social* nos lleva a empezar y terminar en la sociedad por lo que “si ha de existir una sociología como ciencia particular, será necesario que el concepto de *sociedad* como tal, por encima de la agrupación exterior de esos fenómenos, someta los hechos sociales históricos a una nueva abstracción y ordenamiento”<sup>16</sup>, por lo que el enfoque es relacional.

Hablar de sociología, como hemos sugerido, nos remite a la sociedad pero ¿Cómo es posible ésta? Según el maestro Simmel la sociedad es posible allí donde los individuos entran en acción infinitamente recíproca unos con otros, un “hacer y padecer”<sup>17</sup>, pensar de esta manera cambia la visión decimonónica sustancialismo por ver *ahora* a la sociedad ya desde una óptica de unidades de interacción, es por eso que Simmel arguye que la sociología reclama para sí las *formas de socialización*. Más aún, no hay sociedad absoluta, claro, en el sentido de un supuesto para que surjan los diversos fenómenos sociales pues no hay nunca acciones recíprocas absolutas<sup>18</sup>. Las formas de acción infinitamente recíprocas<sup>19</sup> permiten que la sociedad “se manifieste en *status nacens*, claro es que no en su origen primero, históricamente inasequible, sino en aquel que trae consigo cada día y cada hora”<sup>20</sup>, de igual forma estas acciones infinitamente recíprocas e infinitamente pequeñas de persona a persona es lo que determinan que la sociedad sea irrompible y en continuo *status nacens*<sup>21</sup>. De hecho el mismo Bruno Latour y Eduardo Viana Vargas al trabajar muy de cerca con el pensamiento del profesor Gabriel Tarde argumentan que éste trabajo la sociología infinitesimal, es decir, su pensamiento estaba basado en un individualismo siendo lo más pequeño lo más complejo mientras que lo macro queda como categoría residual y a expensas de lo micro, algo similar a Georg Simmel.

Ahora bien, lo propio, de acuerdo con el maestro Simmel es que para que sea posible la sociedad necesita de tres *a priori*. El primero es un “otro generalizado”<sup>22</sup> que implica que una persona siempre se forma de otras de modo generalizada, esto de acuerdo con que nunca nos representamos plenamente, es decir, las personas –de acuerdo con Simmel- se construyen semejante a otro fragmentario, generalizado, no pleno y, nos formamos una imagen de otro que no es idéntica a su ser real -apariencia- sino una imagen con trozos que conocemos de él ergo todos somos fragmentos de ese otro generalizado<sup>23</sup>. Esto implica que no vemos a las demás personas puramente como individuos sino con atributos porque el contacto unos con otros es a través de un velo social, así de esta manera la realidad queda velada por la generalidad social<sup>24</sup>. El segundo *a priori* es en torno a la manera de verse y actuar, es decir, las acciones infinitamente recíprocas e infinitamente pequeñas de las cuales estamos formados por lo que cuando un individuo entra en el campo perceptivo y situacional de otros *co-participes*, una especie de responsabilidad le cae encima “obligándole”, de cualquier manera y en cualquier modo a interactuar mostrando gestos, rituales, información o recursos seguros para entablar

---

<sup>15</sup> Hasta ahora la o el lector se darán cuenta de las categorías usadas en tanto a la referencia de las entidades sociales cómo: personas, individuos o actores. Esto debido a la postura teórica interaccionista situacional a la cual nos adscribimos, que aludiremos más adelante en este capítulo.

<sup>16</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 102

<sup>17</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 103

<sup>18</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 107

<sup>19</sup> El profesor Gabriel Tarde se encuentra dentro de esta óptica al referirse a una sociología infinitesimal en su monadología y sociología.

<sup>20</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 113

<sup>21</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 114

<sup>22</sup> El lector o lectora familiarizado(a) con la terminología dará cuenta que este concepto lo trabaja Georg H. Mead es sólo que un tanto diferente. Más tarde tocaremos esta terminología desde Mead.

<sup>23</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 124-125

<sup>24</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 126

un marco conversacional<sup>25</sup>. Finalmente, para que la sociedad sea posible se debe entender que ésta es un producto de elementos desiguales, de grupos heterogéneos y de conflicto, aunque claro, el maestro Simmel argumenta que esta desigualdad tiene la cualidad de aparecer de manera ordenada. La vida es inquieta<sup>26</sup> y necesita formas para poder existir, por lo que la vida no transcurre psicológicamente sino fenomenológicamente en términos de interacciones infinitamente recíprocas e infinitamente pequeñas.

Hablar de sociología es centrarse no en la idea de un nuevo objeto, eso es una cuestión bastante *baladí*, sino, en las interacciones infinitamente recíprocas, en el cara a cara refiriéndose siempre y en cada momento a los procesos históricos de las formas de sociabilidad y sus macro cristalizaciones para que atestigüen las mismas formas y exponerlas de manera momentánea *sub specie aeternitatis*<sup>27</sup>, ergo demostrar su forma duradera como proceso socio-histórico. Pero este referente histórico puede ser no oficial porque lo que importa no es el documento en sí sino la manera de mirarlo, el maestro Simmel alude a buscar en la historia ejemplos no reales, sino más bien, posibles. Permítaseme un comentario final, esto es hablar de sociología, es tomar posición pero claro, esto no es dogmatismo, sino que la sociología tiene varias orientaciones harto contradictorias que a juicio del profesor A. Giddens es lo que la enriquece y no le permite morir, además el regreso y constante revisión de las teorías clásicas –a mi juicio- es lo que permite que la sociología no muera. Las diferentes escuelas tanto de actividad como de pensamiento atienden a diferentes órdenes de la sociedad: estructura, interacción, económico, cultural, religioso entre muchos más ordenes, y no por estudiar uno se estudian los demás por lo que para hablar de la sociología nos llevó *grosso modo* a tres aspectos: la teoría, la sociedad y la sociología misma o en otros términos ciencia-visión-objeto, además la forma de ver el objeto desde la sociología no es única. En este informe optaremos por la orientación de la teoría interaccionista y en particular el *interaccionismo situacional* debido a la naturaleza de la investigación “el orden de la interacción y situación”. Nuestra justificación parte de un principio interaccional de formas y falibilismo, así como un intento teórico por justificar y promover el *Interaccionismo situacional* como orientación sociológica para el análisis de un tipo de orden social; el de interacción y situación.

## Un acercamiento a la teoría interaccionista

He argumentado que parto, para esta investigación, de la sociología y particularmente de la orientación *interaccionista situacional*, pero antes de llegar a examinar ésta, hablaré de la teoría interaccionista como *sui generis* de dicha orientación. Hablar del interaccionismo y su teoría interaccionista, es hablar propiamente dicho de una “sociología nativa de los Estados Unidos”<sup>28</sup>, más no por eso homogénea, Richard Bernstein argumenta que una escuela que se dedica a pensar comparten internamente ciertas características –aunque no por eso harto contradictorias- estos son, los *ismos*, “la ventaja de esta forma de hablar radica en que nos permite rotular posiciones filosóficas,

---

<sup>25</sup> Esto posteriormente el maestro Erving Goffman lo desarrollará en sus concepciones sobre el orden de interacción.

<sup>26</sup> Acerca de la vida véase Simmel Georg, *Intuición de la vida*, (Argentina: 1ª edición, editorial Terramar, 2004)

<sup>27</sup> Al respecto véase la introducción de Gina Zabludovsky a la obra de Georg Simmel, *Sociología: estudios sobre las formas de socialización*.

<sup>28</sup> Collins Randall, *Cuatro tradiciones sociológicas* (México D.F.: Editorial casa abierta al tiempo Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa, 1996) Pp. 256



orientaciones y tesis que presumiblemente comparten características distintivas”<sup>29</sup>. Tendremos que diferenciar más adelante los “ismos” de pensamiento y de actividad.

Pensar en el interacción-*ismo*, es llevarlo a una posición conceptual, filosófica, teórica y sociológica, aunque, se puede correr el riesgo de ver a los “ismos” como un núcleo duro, preciso y particular de pensar<sup>30</sup>, es decir, no existe nada homogéneo en un “ismo”, esto incluso para la misma filosofía, por lo tanto “puede parecer recomendable liberarse de todo discurso de los “ismos” en función de evitar la confusión de ambigüedad y vaguedad. Sin embargo esto también empobrecería nuestra habilidad de entender lo que tomamos por posiciones y pensadores que, a pesar de diferencias significativas, comparten rasgos traslapados importantes”<sup>31</sup>. Por lo tanto un “ismo” es una escuela no sólo de pensamiento sino de actividad harto contradictoria que permite posicionar a un grupo de pensadores interesados por un orden, en este caso la interacción, ¡es por eso que el interaccionismo tiene existencia y realidad de ser (representación social)! En su forma moderna se le conoce gracias a la mención de Herbert Blumer en 1937 de *interaccionismo simbólico* pero “de una u otra forma ha estado presente en la mayor parte de este siglo [XX], y sus orígenes intelectuales son aún más lejanos”<sup>32</sup>.

Ya hemos hablado de que el interaccionismo es una escuela que nos permite acercarnos a posiciones de fenómenos específicos, pero no hemos dicho nada de sus orígenes. Tal como Randall Collins lo arguye, es una forma de pensamiento exclusivamente estadounidense y tiene sus primeras formas elementales en la filosofía del pragmatismo. Permítaseme decir, que no sólo fue esta filosofía sino también cuestiones europeas de sociología, abordando estas dos partiré posteriormente a su forma moderna en la entrada de la tercera década del siglo XX.

## Del pragmatismo

La filosofía pragmatista tiene sus orígenes en el siglo XIX, “el 26 de agosto de 1898, William James pronunció un discurso ante la *Philosophical Union* de la Universidad en Berkeley. A su modo [...] introduce el pragmatismo en su discurso”<sup>33</sup>, ese, es el momento en que el profesor James da al público académico la introducción de una nueva filosofía, pero, claro, esta formulación proviene del filósofo Charles S. Peirce desde 1878, en un artículo llamado “cómo hacer nuestras ideas claras”. Peirce se encontraba en un contexto socio-histórico intelectual muy importante en Massachusetts tanto es así que se formó en ese lugar el *Metaphysical Club*, es ahí donde se introduce el término pragmatista y su máxima pragmática. “Considera qué efectos, que puedan tener repercusiones prácticas concebibles, concebimos que ha de tener el objeto de nuestra concepción. Entonces, nuestra concepción de estos efectos es la totalidad de nuestra concepción del objeto”<sup>34</sup>. Peirce pone la acción al centro de esta filosofía pero no está sola, sino acompañada por símbolos (objeto-signo-interprete) para vislumbrar las prácticas mismas.

---

<sup>29</sup> Bernstein Richard, *El giro pragmático* (Barcelona España: Editorial Anthropos, 2013) Pp. 1

<sup>30</sup> Bernstein, *El giro pragmático*, Pp. 1

<sup>31</sup> Bernstein, *El giro pragmático*, Pp. 1

<sup>32</sup> Alexander Jeffrey, *Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2008) Pp. 161

<sup>33</sup> Bernstein, *El giro pragmático*, Pp. 2

<sup>34</sup> Peirce en Bernstein, *El giro pragmático*, Pp. 3

Ahora bien, nueve años después de esa pronunciación del profesor Peirce, William James da popularidad al término en una serie de conferencias que posteriormente titulará *Pragmatismo Nombre nuevo de antiguas formas de pensar*, así arguye James: “el término se deriva de la misma palabra griega, que significa acción, de la cual nuestras palabras “práctica” y “práctico” derivan. En 1878, en un artículo titulado “Cómo hacer nuestras ideas claras”, el Sr. Peirce, después de apuntar que nuestras creencias son realmente reglas de acción, es decir, para desarrollar el significado de los pensamientos sólo necesitamos determinar qué conducta a producirse se les ajusta: esa conducta es para nosotros su única significación [...] Para conseguir una perfecta claridad en nuestros pensamientos de un objeto, entonces, necesitamos solamente considerar qué efectos imaginables, de un género práctico, el objeto puede suponer –qué sensaciones estamos esperando de él, y qué reacciones debemos preparar-”<sup>35</sup>. Esta formulación de cómo hacer nuestras ideas claras refleja el sentido de Peirce por los signos y la acción.

Aunque, esto no tuvo tal resultado satisfactorio en Pierce, debido a que gracias a James el término pragmatismo se volvió algo nefasto, por supuesto, existía ya un reconocimiento internacional de esta postura filosófica con todo y sus vicisitudes, de hecho el mismo Peirce piensa “pero al día de hoy, la palabra comienza a vérselas con lo ocasional en las revistas literarias, en donde se ha abusado de ella del modo más inmisericorde en que las palabras han de esperar cuando caen en las garras literarias... Así pues, el escritor, encontrando su dichoso “pragmatismo” tan promovido, siente que es el momento de decir adiós a su hijo con un beso y liberarlo a su más alto destino; al tiempo que, en función del propósito preciso de expresar la definición original, ruega por anunciar el nacimiento de la palabra “pragmatismo”, que es lo suficientemente desagradable como para estar segura de los secuestradores”<sup>36</sup>. Es preciso apuntar que el pragmatismo ya se usaba de manera tan absurda en frases como estas “el punto pragmático de...”, “la visión pragmática de...”, “es pragmático...”, “realízalo de manera más pragmática”, es decir, la filosofía pragmatista no habla de hacer las cosas prácticas sino de comprender las acciones de los individuos, de acuerdo con Peirce en el pragmatismo se ve la parte de la acción, más no que todo lo existente y visible sea pragmático. Es decir, de acuerdo con Lovejoy en 1908 existía una docena más pilón<sup>37</sup> de versiones del pragmatismo, a mi juicio dos versiones son las fundamentales: “el realismo filosófico (asociado con Mead) y el pragmatismo nominalista (relacionado con Dewey y James)”<sup>38</sup>.

El pragmatismo que puede definirse como una filosofía donde se mira la realidad dentro del mundo real, donde se basan y constantemente nos recuerda lo útil-acción-práctica en este mundo y finalmente toma en cuenta los objetos-símbolos-interpretes en términos de acción tiene dos posturas: la nominalista principalmente con James. Este tipo de pragmatismo tiene como base la realidad y sus sub universos, la realidad como lindero, el análisis de la verdad, la religión o mejor dicho el pragmatismo como meliorístico <sup>39</sup>, método pragmático<sup>40</sup> y su principal obra “Principios de Psicología, [que] fue publicada en 1890, en dos gruesos volúmenes y mil cuatrocientas páginas”<sup>41</sup>. La perspectiva nominalista característica de William James y John Dewey insiste que aunque los “macro-fenómenos

<sup>35</sup> James en Bernstein, *El giro pragmático*, Pp. 3-4

<sup>36</sup> Peirce en Bernstein, *El giro pragmático*, Pp. 4

<sup>37</sup> Lovejoy en Bernstein, *El giro pragmático*, Pp. 5

<sup>38</sup> Ritzer George, *Teoría sociológica contemporánea* (España: Editorial McGraw-Hill, 1993) Pp. 215

<sup>39</sup> James William, *Pragmatismo nombre nuevo de antiguos modos de pensar* (Madrid España: Daniel Jorro Editor, 1923) Pp. 275-305

<sup>40</sup> James, *Pragmatismo nombre nuevo de antiguos modos de pensar*, Pp. 43

<sup>41</sup> Wells Harry, *El pragmatismo filosofía del imperialismo* (Buenos Aires Argentina: Editorial Platina, 1964) Pp.

existen, no tienen efectos independientes y determinantes sobre la conciencia y la conducta de los individuos<sup>42</sup>, es decir, conciben al individuo como activo ante las normas, más aún, como los creadores.

Por otro lado, el pragmatismo realista puntualiza a la sociedad como la parte constituyente de los individuos. Es decir, en James los individuos generan la realidad mientras que en Mead la sociedad construye a los individuos. Esta clasificación dual es trabajada por Ritzer, Lewis y Smith y, por otro lado Jeffrey Alexander aunque ve la misma clasificación dual (una individualista otra colectivista) no coloca a Mead en la parte realista sino en una contingencia entre ambas. En esta investigación partimos del pensamiento contingente, es decir, ni el individuo ni la sociedad sino los dos a la vez, relación recíproca entre ambas<sup>43</sup>. Mead es más ferviente seguidor de Peirce en tanto reconoce los signos y gestos, aunque los ve desde el acto mismo, inclusive parte de la idea del profesor Gabriel Tarde en tanto que imitación, pero a diferencia de este ve la imitación aún más compleja. "Hemos afirmado que no existe ninguna facultad especial de imitación en el sentido de que el sonido o la visión de la reacción de otro constituya un estímulo para provocar la misma reacción, sino más bien que, si ya existe en el individuo una acción similar a la acción de otro, entonces hay una situación que hace posible la imitación"<sup>44</sup>.

### De la Escuela de Chicago de Sociología

El "Departamento de Sociología de la Universidad de Chicago fue fundado por Albion Small, en 1892"<sup>45</sup> donde, aparte de Small y otros, Park y Thomas fueron los más influyentes en lo que se conoció como el *estilo Chicago* o *Escuela de Chicago* que trabajó en estudios de corte empírico. Thomas y Park se preocupaban por los cambios y/o procesos sociales por los que estaba pasando la ciudad de Chicago como los migrantes, *hobos*, delincuentes, formación de nuevos barrios entre otros más, además, coincidían con los filósofos pragmatistas, estos dos autores construían a sus sujetos como "individuos creadores"<sup>46</sup>. Ahí tenéis al hombre -*Ecce Homo*- verbigracia el único capaz de tomar decisiones, más aún, es el único con la habilidad de tomar dichas decisiones y con ello desea más la experiencia nueva<sup>47</sup>. Thomas arguye al máximo la habilidad del humano de poder controlar el mundo a su alrededor ergo auto-controlarse a sí mismo por otros (cotilleo), ya que los animales sólo tienen la expresión de la afinidad orgánica.

Por otra parte, sólo los humanos tienen el poder de inhibición, atención y de reusarse ante las situaciones que estén pasando o que hayan pasado, incluso en las que estén a punto de pasar, el humano es humano porque se encuentra en situaciones sociales morales que le permiten existencia

---

<sup>42</sup> Lewis y Smith en Ritzer, *Teoría sociológica contemporánea*, Pp. 215

<sup>43</sup> Esto no es exclusivo del pragmatismo contingente de Mead sino también el profesor Norbert Elias trabaja este dilema principalmente en su obra *La sociedad de los individuos* y en su categoría de con-figuraciones.

<sup>44</sup> Mead George, *Espíritu, persona y sociedad* (España: Editorial Paidós Básica, 1973) Pp. 107

<sup>45</sup> Fisher Berenice Y Strauss Anselm, "El interaccionismo" en Bottomore Tom y Nisbet Robert (comp.), *Historia del análisis sociológico* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2001) Pp. 522

<sup>46</sup> Fisher, Berenice Y Strauss Anselm, "El interaccionismo" en Bottomore Tom y Nisbet Robert (comp.), *Historia del análisis sociológico*, Pp. 528

<sup>47</sup> Thomas William, "La definición de la situación", *Cuadernos de información y comunicación*, Vol. 010, Universidad Complutense de Madrid (2005): Pp. 29, consultado en marzo de 2011, <http://redalyc.uaemex.mx>.

social para evitar el ostracismo o la falencia<sup>48</sup>. Este postulado cambia la perspectiva sociológica causal de manera radical “sustituyó las leyes por probabilidades, al observar que cuando la situación total es complicada, las interrelaciones son numerosas y la mediación es necesaria”<sup>49</sup>, esta sustitución del punto causal por las consecuencias de la situación nos permite ver: circunstancias objetivas, actitudes pre-existentes y la definición de la situación<sup>50</sup> esto nos lleva a pensar que la personalidad es moldeada por las experiencias en tanto que dentro del marco de las definiciones de la situación<sup>51</sup>. Además de esta parte de la situación y su definición más acercada a la psicología social que Thomas reconoce pero siempre aludía a la sociología como esencial, su mayor impacto fue su obra en conjunto con el poeta, filósofo y posteriormente sociólogo Florián Znaniecky *The Polish Peasant in Europe and America (El campesino polaco en Polonia y los Estados Unidos)*.

Lo fundamental de esta obra es la parte metodológica ya que “los materiales consistían en una vasta colección de documentos, cartas personales, listas de inscripciones en sociedades de inmigrantes, archivos parroquiales, informes de tribunales e informes de organismos de ayuda social. Se desconoce la cantidad de documentos utilizados, pero más de mil son los que se reproduce”<sup>52</sup>, en este sentido propiamente dicho, los autores se preocupaban por el método biográfico y por dos categorías centrales: el valor y la actitud. Por la primera entendían un elemento de la cultura tanto concreto o abstracto, esto claro, siempre útil para grupos sociales en términos de significados aceptables<sup>53</sup>, mientras que la actitud es un proceso que determina las acciones sociales en las situaciones. Estas categorías no son aisladas sino siempre en combinación. Esto llevo a los autores de *The Polish Peasant in Europe and America* a construir cuatro deseos que siempre son satisfechos por la sociedad: deseo de experiencias nuevas, deseo de ser reconocido, deseo de poder y deseo de seguridad ya que permiten observar la dinámica de los sujetos en situación y por ende el cambio social. El interés central de Thomas y Znaniecky es observar la organización social de los campesinos inmigrantes en Estados Unidos que a su juicio están en un debilitamiento de la influencia de las normas sociales y un debilitamiento de la aptitud del individuo para organizar su vida en términos e intereses de dichas normas<sup>54</sup>.

Existían problemas en torno a la obra de Thomas y Znaniecky principalmente por el despido del primero de la Universidad de Chicago empero la relevancia fundamental era la forma un tanto novedosa –a diferencia de la sociología Europea dominante- de abordar los fenómenos sociales. Por otro lado Robert Ezra Park fue invitado en 1914 al Departamento de Sociología de Chicago por Thomas<sup>55</sup>, donde impartiría clases hasta 1933. Park fundó el pensamiento de “al estilo Chicago” y dio existencia a la ecología urbana.

Robert Ezra Park trató siempre de combinar la teoría con la investigación empírica y, ésta orientada a la ciudad en términos teóricos de ecología urbana. Park trabajó la ciudad gracias a la influencia de

---

<sup>48</sup> Thomas, “La definición de la situación”, Pp.28

<sup>49</sup> Timasheff Nicholas, *La teoría sociológica* (México D.F.: Decimoquinta reimpresión, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1991) Pp. 190

<sup>50</sup> Timasheff, *La teoría sociológica*, Pp.191

<sup>51</sup> Permítaseme dejar este punto de la situación para más tarde, específicamente al final de este capítulo por cuestiones de debate teórico.

<sup>52</sup> Caplow Theodore, *La investigación sociológica* (Barcelona España: Editorial LAIA, 1974) Pp. 24

<sup>53</sup> Caplow, *La investigación sociológica*, Pp. 24-25

<sup>54</sup> Caplow, *La investigación sociológica*, Pp. 26-28

<sup>55</sup> Fisher Berenice Y Strauss Anselm, “El interaccionismo” en Bottomore Tom y Nisbet Robert (comp.), *Historia del análisis sociológico* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2001) Pp. 524

los profesores Simmel y Spangler aunque también de Durkheim<sup>56</sup>, de hecho argumenta que la tarea de la sociología es “saber lo que ocurre detrás de los rostros de los hombres, qué es lo que hace que la vida nos resulte mortecina o fascinante”<sup>57</sup>. La influencia de Park además fue de Darwin y la ecología propiamente dicha, aunque “la idea de aplicar el punto de vista ecológico y esos conceptos a las relaciones humanas apareció por primera vez a comienzos del siglo XX en la obra de Charles Galpin<sup>58</sup> titulada *Social Anatomy of an Agrarian Community*”<sup>59</sup>. Ya para 1915 Park introduce el primer centro de investigación ecológica en la Universidad de Chicago, donde proponía un estudio detallado de la vida urbana en términos simbióticos y culturales mediante una serie de técnicas determinadas como “observación directa, análisis estadístico, estudio de caso”<sup>60</sup> y el *fieldwork* entre otras más. Park y su colega E. Burgess trabajaron la tesis fundamental de la ciudad en términos de los círculos concéntricos, áreas naturales y la “ciudad como hábitat natural del humano civilizado”<sup>61</sup>, es decir, toda ciudad se erige en un núcleo central o distrito de negocios que permite un vaivén de movilidad social de los círculos restantes, además, ven en ella (la ciudad) un papel histórico de corte civilizador y potencial emancipador.

La obra de Park pone en acento la interacción<sup>62</sup> en hábitat urbano no de manera yuxtapuesta sino en términos de desorganización social, comportamiento marginal o relaciones raciales de etnia, *hobo*, gueto, mafia o el *gang* y, más aún, ver a la ciudad como un laboratorio social perteneciente al investigador sociológico y, en la ciudad una *trama de vida* donde todo y todos están totalmente correlacionados para mantener un equilibrio y permitir la competencia. En este sentido fue la preocupación del maestro Robert Ezra Park quien funda un método ecológico y relacional entre teoría e investigación empírica.

Ahora bien, Park y Thomas comparten una mirada de cambio social y aportaron otra forma elemental de las raíces de la teoría interaccionista: el método biográfico y ecológico, de hecho Berenice Fisher y Anselm Strauss argumentan que existen “por lo menos dos tradiciones interaccionistas, basada cada una en una historia intelectual distinta”<sup>63</sup>, es decir, una allegada a la filosofía pragmatista y otra a la Universidad de Chicago de Sociología de Park y Thomas. Aunque a nuestro parecer estas dos tradiciones históricas de la teoría interaccionista no son suficiente –aunque son el fundamento norteamericano–, sino, más bien, necesitamos rastrear al primer director de la Escuela de Chicago. A. Small, ya que, la importancia de éste fue las traducciones del maestro Georg Simmel al inglés norteamericano –y muchas aportaciones más–, además de la influencia de la sociología del profesor

---

<sup>56</sup> Más adelante el o la lectura darán cuenta de cómo la sociología clásica se preocupó por el cambio social principalmente de lo rural a la ciudad, daremos un esbozo de que directa o indirectamente los clásicos de la sociología abordaron de manera profunda esta configuración social.

<sup>57</sup> Martínez Emilio en Park Robert, *La ciudad y otros ensayos de ecología urbana* (Barcelona, España: Edit. Del Serbal, 1999) Pp. 12 [las bastardillas son del autor]

<sup>58</sup> De acuerdo con Timasheff, Galpin fue quizás el primer sociólogo que usó la terminología de ecología humana.

<sup>59</sup> Timasheff Nicholas, *La teoría sociológica* (México D.F.: Decimoquinta reimpresión, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1991) Pp. 267

<sup>60</sup> Caplow Theodore, *La investigación sociológica* (Barcelona España: Editorial LAIA, 1974) Pp. 30

<sup>61</sup> Por el momento sólo nos contentaremos con describir lo que Park y sus colegas trabajaron, ya en el capítulo II aunaremos la ciudad como categoría central de la sociología.

<sup>62</sup> En este sentido los ecologistas posteriores a Park y su coetáneo James A. Quinn reprochaba una similitud entre interacción social y ecológica, siendo esta última toda aquella dependencia a los recursos del medio ambiente.

<sup>63</sup> Fisher Berenice Y Strauss Anselm, “El interaccionismo” en Bottomore Tom y Nisbet Robert (comp.), *Historia del análisis sociológico* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2001) Pp. 523

Gabriel Tarde principalmente del interés de la imitación y repetición de los fenómenos sociales<sup>64</sup>. Por lo que nosotros consideramos que las formas elementales y cuestiones fundamentales de las raíces de la teoría interaccionista son también la sociología europea de Georg Simmel, Gabriel Tarde, Emile Durkheim y Max Weber<sup>65</sup>.

La Escuela de Chicago trabaja en diferentes dimensiones a los sociólogos clásicos antes mencionados verbigracia Simmel y la sociología de las formas, Durkheim y los rituales, Tarde y su sociología infinitesimal y Weber con la interpretación del sentido mentado, por lo que podemos anticipar que la teoría interaccionista en esencia pertenece a un enfoque hermenéutico, histórico, pragmático y simbólico<sup>66</sup>, o lo que Howard Becker llamó eclecticismo. En el caso de Simmel, éste fue mentor de Robert Ezra Park, se utilizó como referente directo de los análisis de la ciudad, de los marginados, de los extraños entre muchos más ya que “sólo el azar perfila el aspecto general de la ciudad”<sup>67</sup>, además, es ahí donde se transmiten contrastes más extremos en un crisol de fenómenos. Ya hemos hablado en la introducción de este capítulo acerca de *hablar de sociología* en donde nuestro referente puntual ha sido el maestro Simmel, por lo que ahora trataremos las formas de sociabilidad como quintaescencia del pensamiento simmeliano.

### *De la herencia clásica y su relevancia en la interacción*

El pensamiento de Simmel está dirigido a la filosofía y a la sociología, a ésta última le dedico diez años de su vida (1890-1900)<sup>68</sup> y una obra particular llamada *Sociología: estudios de las formas de socialización*, en ella Simmel distingue el objeto de la sociología –anteriormente expuesto– en dos dimensiones: la forma y el contenido. Por la segunda entiende “materia de socialización a cuanto exista en los individuos... capaz de originar la acción sobre otros o la recepción de sus influencias; llámese instinto, interés, fin, inclinación, estado o movimiento psíquico”<sup>69</sup> mientras que las formas nos permite separar aquello que en la sociedad no es sino sociedad<sup>70</sup>, permiten ser a la sociedad, le dan forma ergo “la socialización sólo se presenta cuando la coexistencia aislada de los individuos adopta formas determinadas de cooperación y colaboración que caen en el concepto general de acción recíproca”<sup>71</sup>, es por eso que la sociedad es siempre nueva siempre cambiante en sus rutinas de formas de sociación día con día en el cara a cara. Por lo tanto el contenido es con lo que se llena la vida, es

---

<sup>64</sup> Esto se ve de manera clara en la obra *Espíritu, persona y sociedad* del maestro Georg H. Mead al trabajar con la categoría del sociólogo Gabriel Tarde.

<sup>65</sup> Antes de seguir me gustaría aclarar que, por motivos de los objetivos inmediatos y de construcción de este rastreo de las raíces fundamentales de la teoría interaccionista en sociología, me limitare a estos teóricos clásicos, más no por eso quiero alejar a Ferdinand Tönnies, Sorel, Warner, Marx entre otros más. Ya que esto pertenece a otro ejercicio de investigación a decir: *Cuestiones fundamentales del interaccionismo situacional*.

<sup>66</sup> Utilizo el enfoque simbólico en el sentido durkheimiano posible, es decir, no se ve en Durkheim un positivismo estricto sino más allá de. Véase Farfán Rafael, *Durkheim, Sorel y el pragmatismo: Estructura y funcionamiento del mito y la violencia en la sociedad moderna* (México D.F.: Editorial Plaza y Valdés, 2012)

<sup>67</sup> Simmel Georg, *Roma, Florencia, Venecia*, (Madrid España: Editorial Casimiro, 2013) Pp. 11

<sup>68</sup> Frisby David, *Georg Simmel* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014) Pp.110

<sup>69</sup> Simmel Georg, *Sociología: estudio de las formas de socialización* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014) Pp. 103

<sup>70</sup> Watier Patrick, *Georg Simmel sociólogo* (Buenos Aires Argentina: Editorial Claves, 2005) Pp. 21

<sup>71</sup> Simmel Georg, *Sociología: estudio de las formas de socialización* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014). Pp. 103

por ello que Simmel no la considera social, porque el contenido para poder existir necesita presentarse en formas, de ahí que la sociología reclame para sí el estudio de las formas de socialización, ya que sólo las formas tienen contenido social, o en palabras de Simmel su unidad fundamental es la acción infinitamente recíproca un "hacer y padecer"<sup>72</sup>. Aunque claro las formas no pueden desligarse completamente de todo contenido.

Las formas de socialización permiten que la sociedad sea la síntesis de la totalidad de las acciones recíprocas, aunque nunca como un absoluto, por las formas podemos leer a la sociedad, puede que sea un mismo contenido para múltiples formas así como varios contenidos a una sola forma. En síntesis las formas de sociación son las interacciones que se presentan en el día a día (rutina) como por ejemplo el extranjero (Simmel), el forastero (Schutz) o los marginados (Elias). Pero eso es en torno a las formas (acciones recíprocas) y contenidos (esencia de la vida) por otro lado "una socialización es la configuración en la que varios individuos entran en acción recíproca, y la acción recíproca no puede sino provenir de la puesta en obra de las pulsiones, o de la intención de lograr ciertos objetivos"<sup>73</sup>. En este sentido el contenido alcanza su objetivo solo y únicamente a través de las formas. Por lo tanto el problema fundamental de la sociología son las interacciones, aún las más pequeñas que permiten el movimiento y la novedad constante, un *nacens*, una sociedad de sus elementos<sup>74</sup> y no una sociedad de sustancias.

De igual forma Simmel argumenta que las estructuras macro sólo son cristalizaciones de interacciones que perduran en el tiempo, "podemos observar que, en una relación entre dos personas, la forma exterior [macro/estructura] raramente es la expresión adecuada de la medida de su intensidad interior, y esta falta de coincidencia entre ambas se suele manifestar en el hecho de que las relaciones interiores se desarrollan continuamente, mientras que las exteriores lo hacen a saltos"<sup>75</sup>, es por ello que lo que interesa a Simmel son las formas en tanto que "exigencia y dinámica de la vida"<sup>76</sup> posteriormente, aunque en principio estén cargadas con el contenido de la vida, que esto les da su profundidad y fuerza<sup>77</sup>, buscan después hacerse inquietas y autónomas, "desde que nace la forma exige validez supra-temporal y emancipación"<sup>78</sup>. En este sentido es evidente la creación de la cultura por la vida en tanto que exteriorización de las formas, éstas tienen conclusión en sí mismas y no se suplantán una a otra sino la vida las condena, aunque esto es trágico y una eterna batalla entre contenido y formas que dan historia a la humanidad.

Por último se le debe a Simmel "el principio regulador del mundo"<sup>79</sup> en el cual argumenta que todo interactúa ergo lo que diferencia a los humanos de otros seres vivos es el contenido y la forma, propiamente dicho en las formas "la socialización, en el sentido más amplio, cualesquiera sean los

---

<sup>72</sup> Simmel, *Sociología: estudio de las formas de socialización*, Pp. 103

<sup>73</sup> Watier Patrick, *Georg Simmel sociólogo* (Buenos Aires Argentina: Editorial Claves, 2005) Pp. 21

<sup>74</sup> Más adelante argumentaré que esto fue el impacto de la sociología europea en tanto Simmel y Tarde, es decir, la sociedad como interacción, a nuestro juicio la teoría interaccionista clásica hacia un reduccionismo de la sociedad, no todo se reduce a la interacción o lo micro como se le llamo, más sin en cambio nosotros observamos, al igual que Randall Collins, no un reduccionismo a lo micro pero sí una fundamentación en lo micro esto permite no fragmentar ni reducir la sociedad.

<sup>75</sup> Simmel Georg, *Filosofía del dinero* (Madrid España: Editorial Capitán Swing, 2013) Pp. 185

<sup>76</sup> Simmel Georg, *Cuestiones fundamentales de sociología* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2002) Pp. 80

<sup>77</sup> Simmel, *Cuestiones fundamentales de sociología*, Pp. 80-81

<sup>78</sup> Simmel Georg, *El conflicto de la cultura moderna* (Argentina: Editorial Universidad Nacional de Córdoba, 2011) Pp. 39

<sup>79</sup> Frisby David, *Georg Simmel* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014) Pp.116

contenidos en cuestión, corresponde a una forma “que se realiza de innumerables modos diferentes y en la que los individuos a causa de los intereses...se vuelven una unidad en el interior de la cual esos intereses se realizan”<sup>80</sup>. Albion Small fue el primer traductor de Simmel al inglés norteamericano, es por ello que es el principal representante de la sociología europea para las formas elementales de las raíces de la teoría interaccionista.

Por otro lado, tenemos al profesor Gabriel Tarde, piensa que la sociedad es una extensión de las mónadas (“no son sólo entidades materiales, sino que están poseídas por la fe y el deseo”<sup>81</sup> que constituyen el universo, es por eso que Tarde piensa que lo más pequeño es lo más complejo) o interacciones infinitamente pequeñas. Además este autor piensa que la sociedad no es *sui génesis* sino que es consecuencia de lo infinitesimal de las interacciones ergo una sociedad de mónadas, asimismo piensa que lo macro no emerge de lo pequeño, sino caracteriza lo pequeño<sup>82</sup>, es decir, un tipo de reduccionismo inverso, en este sentido lo social sería sólo una parte del todo en términos de conjunto de conexiones estandarizadas (macro)<sup>83</sup>, por ende lo micro no depende de lo macro, mientras que si lo micro ya no está lo macro no puede subsistir así cuando se abandona lo social se cae en lo confuso de las mónadas.

Gabriel Tarde propone cambiar de filosofía del *ser* por una filosofía del *tener*, eres porque tienes, los sujetos se presentan por posesiones, poseídos y desposeídos, esto permite dar cuenta por ejemplo de un individuo que llega a esta sociedad, por vez primera se confronta con un mundo que no le es poseído, por lo tanto tiene que ser poseído con un nombre, pero esta posesión no es de una vez y para siempre, a lo largo de su carrera vital y continua en términos de historia y biografía el individuo constantemente tiene que ratificar y reivindicar su posesión, porque la vida social se presenta en tres fenómenos diferentes: a) repeticiones, b) oposiciones y, c) adaptaciones. Por las primeras entendemos una “producción conservadora, causación simple y elemental sin ninguna creación ya que el efecto, elementalmente, reproduce la causa”<sup>84</sup>, es decir, la repetición de fenómenos sólo ve diferencia e igualdades –poner un nombre a cada miembro de la sociedad-, las oposiciones, en estas la importancia no es ver en sí la repetición sino la destrucción, cosas que le son propias y esto permitirá el equilibrio<sup>85</sup>, el conflicto, los combates y la asimetría de las formas, por último la adaptación que en Tarde es lo más importante ya que es ahí donde se dan relaciones de coproducción creadora<sup>86</sup>. En síntesis la repetición es una producción conservadora, la oposición es ver la destrucción y el conflicto y la adaptación es la creación. La propuesta esencial de Tarde es la monadología y sociología que nos lleva a lo más pequeño, a un tipo de sociología infinitesimal, claro siguiendo la propuesta de Leibniz “las mónadas de Leibniz han hecho camino a partir de su padre”<sup>87</sup>.

Finalmente los profesores Durkheim y Weber, dos clásicos reconocidos no sólo en la sociología sino en las ciencias sociales, han aportado a la teoría interaccionista de la Escuela de Chicago principalmente el sentido mentado y los rituales. La mayoría de los estudios de Chicago eran estudios para comprender e interpretar subjetividades, en tanto Weber hacen una ruptura importante llevando

---

<sup>80</sup> Watier Patrick, *Georg Simmel sociólogo* (Buenos Aires Argentina: Editorial Claves, 2005) Pp. 23

<sup>81</sup> Latour Bruno, “Gabriel Tarde y el fin de lo social” en Tarde Gabriel, *Las leyes sociales* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2013) Pp. 13

<sup>82</sup> Latour, “Gabriel Tarde y el fin de lo social”, Pp. 20

<sup>83</sup> Latour, “Gabriel Tarde y el fin de lo social”, Pp. 24

<sup>84</sup> Tarde Gabriel, *Las leyes sociales* (Barcelona España: Editorial gedisa. 2013) Pp. 40

<sup>85</sup> Tarde, *Las leyes sociales*, Pp. 40

<sup>86</sup> Tarde, *Las leyes sociales*, Pp. 40

<sup>87</sup> Tarde Gabriel, *Monadología y sociología* (Buenos Aires Argentina: Editorial Cactus, 2006) Pp. 25



al máximo el sentido, es decir, Weber observa que no toda acción es acción social sino sólo las que estén intencionadas a otras acciones sociales, los norteamericanos argumentan que todo está intencionado, que todo tiene un sentido, pero ese sentido es construido incluso el sentido del sinsentido o el sinsentido del sentido, ergo, las acciones más individuales o más pequeñas no son tan individuales ni pequeñas sino colectivas o mejor dicho acciones colectivas y que responden a construcciones históricas. De hecho Goffman cuando presenta su discurso del orden de interacción argumenta que éste sirve para analizar la sociedad en términos comparativos e históricos con ella misma, es muy parecido al método hermenéutico/histórico que Weber alude. En tanto Durkheim la manera empírica de ver los fenómenos es llevada también al máximo principalmente en el caso de los rituales no sólo en la religiosidad sino llevarlos a las interacciones verbigracia Goffman alude que el ritual más pequeño de la sociedad occidentalizada es el saludo, un juego con las manos que conlleva un sentido de cortesía, el tótem ya no son cosas místicas, animales o plantas sino el cuerpo mismo, una especie de culto al cuerpo, donde se le tiene que cuidar para poder ser presentado y aceptado de manera –en términos del Profesor Durkheim- sagrada mientras que todo lo profano es lo que pueda contaminar al cuerpo. Más adelante y en los capítulos siguientes desarrollaremos junto con esta investigación de manera más puntual el pensamiento de estos dos autores.

En el caso de los cuatro autores es difícil hacer una síntesis -es más una síntesis sería absurdo- de su pensamiento ya que son profesores dedicados a la sociología y su objeto de estudio, por lo que, permítaseme sólo argumentar lo siguiente. He sugerido *grosso modo* el acercamiento a la teoría interaccionista, esto no quiere decir que lo anteriormente expuesto sea considerado la teoría interaccionista sino sólo son las formas elementales de las cuales se origina la teoría interaccionista, así de los comentarios y salvedades anteriores se rescata que para 1937 Herbert Blumer da nombre al interaccionismo simbólico, se le reconoce de manera oficial como la moderna representación de dicha teoría. Finalmente se rescataron los conceptos centrales de ese “ismo” de los pragmatistas, el método biográfico y ecológico de Thomas y Park, la sociología de las formas de Simmel, la sociología infinitesimal de Tarde y de ellos dos la postura de que lo macro sólo es extensión de lo micro, el sentido de Weber y los rituales de Durkheim. Estas son las cuestiones fundamentales de un acercamiento a la teoría interaccionista clásica.

## *El Self como requisito normativo de la co-presencia*

El individuo tiende a tratar a los otros presentes sobre la base de las impresiones que emanan de ellos, es por ello que en cada situación en la que se encuentren los individuos tiendan a presentar un yo y/o *Self* de acuerdo al estatus rol representado de manera ecuánime en la situación social presente. Un yo es una construcción configuracional consecuente de la interacción de situación y demasiado contingente, frágil, efímero e histórico y múltiple de hecho el profesor William James dirá que “*cada hombre tiene tantos roles sociales como hay individuos que los reconozcan y que lleven en sí una imagen de él*”<sup>88</sup>, por lo tanto el yo es representado –diría Goffman- como un tipo de imagen en y por la interacción y como ésta es normada hablamos de licencias históricas para la co-presencia mutua, de esta manera los requisitos normativos de la presencia mutua nos llevan al sí mismo y al analizarlo “nos desprendemos, pues, de su poseedor, de la persona que más aprovechará o perderá con ello,

---

<sup>88</sup> James William, *Principios de psicología* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1994) Pp. 235 [Las cursivas son del propio autor]

porque él y su cuerpo proporcionan simplemente la percha sobre la cual colgará durante cierto tiempo algo fabricado en colaboración”<sup>89</sup>.

Analicemos, pues, el *Self* es una categoría que se ha estudiado desde muchos puntos de vista por ejemplo el profesor Talcott Parsons en el alter ego<sup>90</sup> o el profesor Niklas Luhmann en los derechos fundamentales, la dignidad y la libertad<sup>91</sup>, o Jurgen Habermas en la acción comunicativa, Gregory Bateson en la ecología de la mente y cibernética<sup>92</sup>, entre otros más. Así para poder discriminar los puntos de vista, nosotros partimos del interaccionismo situacional que tienen su centro en los filósofos pragmatistas norteamericanos, nos centramos en las interacciones y situaciones para la constitución contingente del *Self*, por lo tanto no es el punto de vista racional o irracional, individual o masa sino lo puramente social en términos de acciones cooperativas y para eso nuestro punto de partida debe ser William James, George H. Mead y Erving Goffman principalmente, aunque observaremos que también se encuentra Blumer y Cooley, es sólo que ellos dos se alejan de lo extenso y exterior para pasar el *Self* al interior del individuo.

El profesor William James fue uno de los primeros pragmatistas en interesarse por el sí mismo<sup>93</sup>. La palabra yo es un pronombre que designa todo lo que nos sentimos tentados a llamar con el nombre de yo, pero puede existir una línea muy pequeña entre lo que se llama yo y lo que se llama mío. Esto mío se trabaja en términos de posesiones, por lo tanto James parte de un yo empírico concreto expuesto a las miradas de otros “*el yo de un individuo es la suma total de todo lo que PUEDE llamar suyo, no nada más su cuerpo y sus facultades psíquicas, sino su ropa y su casa, su esposa e hijos, sus antepasados y amigos, su reputación y sus obras, sus tierras y caballos, y su yate y su cuenta en el banco*”<sup>94</sup> de hecho este yo empírico lo clasificó en cuatro clases constituyentes: a) yo material, b)

---

<sup>89</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 269

<sup>90</sup> Véase Parsons Talcott, *El sistema social* (Madrid, España: Editorial Alianza, 1982)

<sup>91</sup> Véase Luhmann Niklas, *Los derechos fundamentales como institución: aportación a la sociología política* (México D.F.: Editorial Universidad Iberoamericana/colección de teoría social, 2010)

<sup>92</sup> Véase Bateson Gregory, *Una unidad sagrada: pasos ulteriores hacia una ecología de la mente*, (Barcelona España: Editorial gedisa, 2006)

<sup>93</sup> No quiero decir, que con anterioridad no se haya trabajado el *Self*, por ejemplo los filósofos, en el caso de Hegel y su *Fenomenología del espíritu* para analizar al sujeto absoluto o Kant y su sujeto trascendental en sus obras *Crítica a la razón pura, práctica y crítica al juicio*, lo mismo para la psicología por ejemplo Sigmund Freud catorce años menor que James le interesaba el yo-ello-súper yo, lo mismo con Jung y sus desviaciones misticistas, o a la par con Bergson en la filosofía de la vida o Durkheim en las *Formas elementales de la vida religiosa*, también tenemos el *otro generalizado* de Simmel, es decir, en el siglo XIX se trabajó demasiado con el sí mismo y podemos encontrar de igual modo indicios del yo en la filosofía moderna. Pero estas preguntas se encuentran ya en la filosofía clásica mejor conocidas como preguntas ontológicas y epistemológicas por ejemplo Michel Foucault nos muestra la antigüedad griega de la *Epimelesthai Sauton* que es el cuidado de sí o el principio délfico *Gnothi Sauton* que es el conócete a ti mismo que se deja entre ver en los Diálogos de Platón principalmente en las conversaciones con Alcibíades, lo mismo sucedió con las escuelas eclesiásticas en Europa para referirse al sí mismo por ejemplo el caso de San Agustín o Santo Tomas de Aquino. Lo que se quiere decir es que el sí mismo tiene una larga historia literaria y por eso mismo es un concepto histórico con un tratamiento diferente por momentos históricos verbigracia el cuidado del cuerpo griego o la ingesta de alimentos en Roma dando forma a cuerpos obesos, lo mismo sucede con el libro sagrado que da tratamiento al yo. Finalmente nosotros tratamos al sí mismo en un contexto de modernidad que nos remite a los pragmatistas para trabajar el *Self* no en sí mismo sino como emergente de las interacciones de situación con otros co-presentes.

<sup>94</sup> James William, *Principios de psicología* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1994) Pp. 233 [Las cursivas son del propio autor]

yo social, c) yo espiritual y finalmente d) ego puro. De igual forma el yo muestra un binomio el *me* o mí y el yo<sup>95</sup>.

El yo material para el profesor William James es el cuerpo tanto como la carne de nuestra carne como los hijos, padres, esposos y si se llega a morir la carne de nuestra carne se llevan parte de nuestro yo al igual que nos avergüenzan si cometen errores y felicidad por sus éxitos. Asimismo los objetos inanimados son parte de este yo material, inclusive aunque no los ocupemos, tenemos el caso de niños que aunque no jueguen con un juguete no se lo prestan a otro niño. Por otro lado tenemos el yo social que es el reconocimiento que se recibe de los otros ya que buscamos que se nos vea de modo favorable, la principal característica de este yo es que puede dividirse en tantos como personas que nos reconocen no sólo ante conocidos sino ante desconocidos. Aunque esto no sólo es de manera favorable también se pueden deteriorar los yoes como el robo de identidad, chismes, mentiras, traiciones, engaños, estafas, chantajes, pérdida de trabajo, divorcios y el yo social particular es el de honor de acuerdo con James partimos de establecer distinciones y en cada una buscamos establecer imagen favorable tanto de uno como de otros.

El yo espiritual es la cuestión subjetiva que responde a disposiciones psíquicas de procesos reflexivos como los yoguis, monjes tibetanos, sacerdotes y la principal característica es encontrar el sentido del cuerpo, control de respiración, sentir los miembros del cuerpo, el viento etc., por eso la gente que trabaja con el yo espiritual busca lugares alejados de otros sentidos dotando de sentido de relajación a otros lugares como el bosque. Finalmente tenemos al yo egoísta o ego puro. James cree que el yo puro tiene dosis de egoísmos o el principio del uno o del mí, es decir, mi carro, mi casa, mi esposa, mis amigos...el egoísmo más palpable es el corporal, por ejemplo el ego en el yo social se observa en el interés de las imágenes que otros tienen de mí, en el yo material en los objetos de mi posesión, en el espiritual en el sentimiento corpóreo<sup>96</sup> y auto amor primordial.

Por otro lado la división del mí y el yo en James representa el sentido de la personalidad, es decir, el yo empírico con sus cuatro clasificaciones coadyuvan a la personalidad y por eso las palabras mí y yo significan a la persona empírica y el pensamiento juzgador. El mí es la persona empírica y el yo es el pensamiento juzgador por lo que el mí se encoje ante las mutaciones del yo, aunque no sólo el mí es la persona empírica sino también el agregado empírico de cosas objetivamente, es decir, la casa, el trabajo y otros cuerpos en tanto carne de la carne mientras que el yo siempre conoce el agregado del mí, no es entidad metafísica como el alma o el ego puro sino es un pensamiento que dirá James en todo momento es diferente al último momento y apropiador de ese último. La conciencia del yo es un curso de pensamiento mientras que el núcleo del mí es la existencia corporal como presente así como cualquier asociación del mí es parte de su experiencia.

Hasta aquí, hemos observado los fundamentos básicos del yo en el profesor James y su característica central es el yo de yoes que se “compone principalmente del conjunto de estos movimientos peculiares que ocurren en la cabeza o entre la cabeza y la garganta”<sup>97</sup>, es decir, el *Self* se encuentra del lado fisiológico, aunque tendremos que rescatar la noción de *me* corpóreo de James tendremos que eliminar algunas nociones de su yo, principalmente el yo emergente desde el lado

---

<sup>95</sup> James, *Principios de psicología*, Pp. 233-319. Véase el capítulo X denominado “La conciencia del yo”.

<sup>96</sup> En este caso en los establecimientos de alcohólicos anónimos existe una situación llamada la experiencia que implica un yo espiritual de cada persona y el requisito de los experimentados es no decir nada a los novatos porque lo tienen que experimentar por ellos mismos, es decir, el ego en el yo espiritual. Lo mismo sucede con los retiros para consumo de peyote o ceremonias religiosas.

<sup>97</sup> James William, *Principios de psicología* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1994) Pp. 241

nominalista, el yo social como una clasificación más y no como el fundamental, el yo como posesión, y la base fisiológica del yo. Primeramente al igual que el profesor James pensamos que el yo es una imagen emergente pero no es sólo por el individuo mismo sino que es posible por la sociedad como algo que se está dando, en este sentido el problema de la conciencia del yo para James se encuentra en el interior de los individuos, es decir, la conducta y la experiencia que provoca una valoración diferente al mismo objeto supondrá que cada vez que vea el objeto se comportará de manera similar, de hecho, Mead menciona que James piensa que un objeto sólo se puede ver desde dos puntos de vista; uno desde el valor que le da el sujeto de posesión y el otro punto es desde los otros que no poseen el objeto<sup>98</sup>, esto sería llevar al campo nominal el yo a lo cual contesta Mead “lo que pertenece (experiencial-mente) al individuo *qua* individuo, y es accesible solamente para él, está, por cierto, incluido dentro del campo de la psicología”<sup>99</sup>, es decir, que lo que sólo es accesible a los individuos no depende de ellos mismos sino de un campo más extenso y puede ser observable en el acto mismo.

Me gustaría aclarar, también, que Mead diálogo con James en el terreno de la psicología por eso para Mead ese es el campo más extenso, desde nuestro punto de vista eso extenso es la sociedad externo y coercitivo, claro de acuerdo con el maestro Durkheim es sólo que de manera negociable más no obligante. Para no caer en el nominalismo de James y en que el problema de la conciencia del yo es sólo accesible para el individuo, observamos el acto mismo del cual surge la conciencia de sí mismo mientras que para James tanto como Watson o Wundt el acto reside en el cerebro para Mead el acto no tiene ubicación en sí sino más bien se puede mirar desde la situación e interacción es estudiar actos no mentales por actos mentales, finalmente la mente no es algo cerrado sino dirá Goffman es algo diseñado para que otros penetren dentro, una caja de frases<sup>100</sup>.

La conducta observable por el acto nos lleva a un campo más extenso que la mera experiencia en sí del individuo, Mead nos dio la respuesta, pero también argumentamos que no sólo son los actos sino la situación e interacción. Por otro lado James argumenta que existe un yo empírico y éste tiene cuatro clasificaciones una de ellas es el yo social como si lo social se remitiera a la mera relación vivida mientras que lo espiritual y material fuesen cosas muy aparte de lo social, no, la carne o cuerpo no es algo dado sino construido. La figura natural<sup>101</sup> son los cuerpos vivos, físicos y los cuerpos humanos son las únicas figuras que emiten por sí mismos aquello que les es atribuido, es decir, figuras sociales, James dio en el clavo al argumentar un yo empírico o *me* pero la figura social es la única que le puede dar vida por lo tanto las clasificaciones de James están mal planteadas, él *me* es la figura natural y para que esta tenga representación escénica necesita de la figura social, ésta, da vida a las figuraciones materiales o espirituales y sin aquella estas no tendrían vida. Por lo tanto eso llamado yo social no es una clasificación más sino es la consecuencia de las interacciones dramáticas y su principal característica es que se puede dividir en tantos como personas que se lleven imágenes de uno, pero todos los yoes en cierta medida son prestados y se tiene que regresar a la sociedad en algún momento, esto ayuda a la historia vital y continua de las personas.

Por lo tanto sugerimos que el yo no es posesión sino son construcciones dramáticas que permiten impresiones y expresiones no tiene su base fisiológica en los individuos sino en las representaciones sociales, las interacciones de situación dan emergencia al yo más no al cerebro, a diferencia de Wundt, Watson y James no creemos que exista un paralelismo en el exterior y el interior, el cerebro no tiene

---

<sup>98</sup> Mead George, *Espíritu, persona y sociedad* (España: Editorial Paidós Básica, 1973) Pp. 51-52

<sup>99</sup> Mead, *Espíritu, persona y sociedad*, Pp. 52

<sup>100</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 547

<sup>101</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 544

la menor determinación sobre el *Self*, de hecho el cerebro pertenece a un todo orgánico y el *Self* a una sociedad. Es menester aislar el yo del cerebro porque si no caeríamos en reduccionismos biologicistas, deterministas o paralelismos<sup>102</sup>, lo que suceda en el Sistema Nervioso Central no determina las acciones, por ejemplo el amor no es producto de una substancia llamada dopamina que secreta el cerebro mandado señales al individuo diciendo “amor, amor, amor”, no, porque el cerebro no tiene lenguaje de la manera más estricta posible, el amor es un constructo social que tiene diferentes formas de ser presentado y el rubor verbigracia es cuando el yo no es ecuánime con la definición de sí que ha dado en la situación. Gracias a James sabemos que el yo es una imagen que se necesita representar y él *me* es la parte empírica de la existencia corporal.

Por otro lado George Mead argumenta que el *Self* efectivamente no puede tener las clasificaciones de James ni mucho menos dar una explicación nominalista de él, de hecho Mead, argumenta que la persona es diferente al organismo aquella es por experiencia y actitud social consecuencia de la interacción social<sup>103</sup>, mientras que el organismo no se experimenta a sí mismo como un todo la persona sí, es decir, las personas pueden hacerse objetos para sí por medio de los otros inmediatos y generalizados adoptan sus actitudes complejas y completas. El otro inmediato se ve en el juego, de acuerdo con Mead ahí se adopta e imita la conducta sin tener la noción de lo que significa como un niño que juega al fútbol y cada que le pega a la pelota en cualquier dirección grita gol, mientras que el otro generalizado se ve reflejado en el deporte donde hay metas, cooperación, reglas y asumimos el punto de vista del otro de manera compleja y completa. Por lo tanto la persona es la suma de estas dos etapas, así a diferencia de James el problema de la conciencia en Mead no está en el interior del individuo sino la conciencia de sí, es la capacidad de provocar actitudes que proporcionen a los otros adopción y experimentación al igual que en nosotros, es decir, cuando te calificas a ti en relación a los otros.

De igual manera en Mead que en James la persona tiene un binomio: el yo y el mí. Para Mead estos nunca están separados ni uno va primero que el otro sino son ambos en sí, el yo reacciona a la persona que surge gracias a la adopción de actitudes<sup>104</sup> mientras que el mí son las adaptaciones organizadas complejas y completas de dichas actitudes, dirá Mead que dentro del yo nunca hay conciencia plena de lo que somos mientras que en el mí se cumple el deber organizado frente a las diversas situaciones, en este sentido, la acción creativa y novedad quedan a las mutaciones del yo. Por lo tanto el mí y el yo pertenecen a la conversación de gestos, a la personalidad de la persona, ésta, es un proceso adaptativo continuamente a la situación<sup>105</sup> no es una acción reacción sino reflexión. Bien, hasta aquí sólo he esbozado de manera muy general los planteamientos básicos para la emergencia del *Self* de Mead, cabe aclarar que para los objetivos inmediatos de este apartado no analizaremos a profundidad a este autor ya que eso requeriría de otro ejercicio de investigación.

Bien, ahora, Goffman no cree que exista un otro generalizado unitario de hecho W. Mills alude a algo similar al argumentar que el otro generalizado no tiene por qué contemplar en sí toda la sociedad sino segmentos seleccionados de la misma<sup>106</sup>, por lo tanto el otro generalizado no representa a la comunidad en sí sino a lo más significativo de ella. Siendo esto así el otro inmediato y generalizado pierden el peso que Mead les da para la construcción de la persona, aún más, Mills y Gerth

---

<sup>102</sup> Mead George, *Espíritu, persona y sociedad* (España: Editorial Paidós Básica, 1973) Pp. 64-72

<sup>103</sup> Mead, *Espíritu, persona y sociedad*, Pp. 167

<sup>104</sup> Mead, *Espíritu, persona y sociedad*, Pp. 201

<sup>105</sup> Mead, *Espíritu, persona y sociedad*, Pp. 209

<sup>106</sup> Gerth H. y Mills Wright, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós, 1971) Pp. 105

argumentan que no son suficientes sino se necesita de otros particulares mezclados con otros para formar el generalizado, así éste cambia cuando se agregan nuevas evaluaciones a las ya establecidas<sup>107</sup>, esto detenta que la teoría de Mead se presenta un tanto estática, aunque no es todo, el contenido del otro generalizado varía con los cambios y contenidos de las personas de acuerdo a su carrera vital y continua así como el cambio de las normas institucionalizadas<sup>108</sup>, en este sentido Mead sólo se contentó con el otro generalizado y no contempló que la condición de éste es por sociedades históricas e historia vital y continua. Para complementar al otro generalizado necesitamos de otros inmediatos, particulares, significativos –a los cuales se les presta atención- y otros autoritarios cuyas evaluaciones sancionan las conductas en situación<sup>109</sup>.

Volvamos, entonces, el otro generalizado es demasiado simple para captar el yo<sup>110</sup>, Goffman cree que los yo a veces son tan efímeros que en fracciones de segundo o minutos se representan yoes que no son captados por el otro generalizado –y como argumentamos en el párrafo anterior se debe trabajar más de cerca con los planteamientos de Mills-, pero aunque el otro generalizado permita captar los segmentos significativos de la sociedad no llega a captar los múltiples yo de un yo representado, por ejemplo un yo representado se puede dividir en: lo que cree o desea, el personaje de la charla y el animador<sup>111</sup>, pero también podemos romper el marco con burlas, embrollos o engaños, de igual forma podemos sostener un juego cruzado mientras se representa al yo. A la vez, Goffman cree a diferencia de Mills y Mead que el otro generalizado no es un todo unitario o significativo dentro de nuestra cabeza, sino “las cosas suelen pasar fuera de nosotros, en la situación social... y en nuestro pasado inmediato, pues cada “yo” anterior se queda en el marco establecido en su momento”<sup>112</sup>.

El concepto de Mead, según el cual un individuo asume para consigo mismo la actitud que los otros asumen hacia con él, parece demasiado simplista. Más bien es cierto que él ha de contar con los otros para poder contemplar su propio retrato, del que él puede pintar sólo algunas partes (...). *Si puede ser cierto que un individuo posee un único sí mismo de su exclusiva propiedad, la prueba de esta posesión viene dada exclusivamente por el producto de una actividad ceremonial colectiva en la cual la parte expresada por la conducta del individuo no es más importante que la parte manifestada por los otros con su comportamiento diferente para con él.*<sup>113</sup>

Goffman también critica la suposición del modelo desarrollista del otro generalizado al aludir que el infante no tiene toda una dotación mental para la imitación, ya que la forma en que los adultos le hablan es bajo incrustaciones de roles, es decir, no sólo adquiere un mí, un yo y otro generalizado sino un complejo de representación de incrustaciones de roles<sup>114</sup> en este caso el habla infantil es todo menos un juego de niños. Me gustaría terminar diciendo que debemos tener una imagen más refinada del *Self* dinámica y facetica, no pensamos en una línea diferente de Mead o James sino construimos sobre de ellos, aunque a Goffman le faltó un trato más específico o directo en sus escritos creemos

---

<sup>107</sup> Gerth y Mills, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología*, Pp.107

<sup>108</sup> Gerth y Mills, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología*, Pp.108

<sup>109</sup> Gerth y Mills, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología*, Pp.105

<sup>110</sup> Collins Randall, *Cuatro tradiciones sociológicas* (México D.F.: Editorial casa abierta al tiempo Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa, 1996) Pp. 300

<sup>111</sup> Collins, *Cuatro tradiciones sociológicas*, Pp. 300

<sup>112</sup> Collins, *Cuatro tradiciones sociológicas*, Pp. 300

<sup>113</sup> Goffman en Wolf Mauro, *Sociologías de la vida cotidiana* (Madrid España: Editorial Catedra, 1994) Pp. 74 [Las cursivas son de Wolf]

<sup>114</sup> Collins Randall, *Cuatro tradiciones sociológicas* (México D.F.: Editorial casa abierta al tiempo Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa, 1996) Pp. 301

que el *Self* necesita de un *me* o figura natural, yo, mí, otro generalizado, significativo, autoritario, particular, inmediato, no desarrollista, incrustaciones de roles, instituciones, sociedades históricas y un análisis más detallado de las múltiples mutaciones de un yo representado.

Ahora sí, reestableciendo nuestra deuda intelectual con los filósofos pragmatistas, podemos decir que el *Self* es el resultado de la “cooperación de los participantes en el encuentro social”<sup>115</sup>, es en parte un objeto ceremonial, para seguir al maestro Durkheim, es algo sagrado y cada yo tiene su tratamiento sus diferentes tecnologías, es tratado con rituales. El *Self* no es cascara sino resultado de acciones cooperativas en términos de negociación, no debe verse como algo que reside en el cuerpo sino en las normas de interacción y situación, no tiene su origen en el sujeto sino en las interacciones normadas de situación y es producto de la escena representada más no la causa. Goffman divide así al individuo en; actuante y personaje: el primero como un “inquieto forjador de impresiones, empeñado en la harto humana tarea de poner en escena una actuación”<sup>116</sup> y el segundo como “una figura (por lo general agradable) cuyo espíritu, fortaleza y otras cualidades preciosas deben ser evocadas por la actuación”<sup>117</sup>. *El mantenimiento del Self dirá Goffman no está dentro de la percha (él y su cuerpo) sino en los establecimientos sociales, en este sentido es que las normas de co-participación son históricas descentrando al sujeto y se presentan en dos dimensiones situacionales; las estructuradas y las momentáneas negociables.*

Hasta el momento hemos sugerido que el requisito básico normativo de la co-presencia es el sí mismo en tanto actor personaje. Pero me gustaría aclarar que el personaje no es aislado sino necesita de lo que Goffman denominó formula rol personaje para el reparto de papeles. El reparto de papeles en nuestra sociedad occidentalizada a desempeñar tiene principalmente algunos elementos básicos. En primer lugar y la más importante la formula *rol*; que exige ciertas cualificaciones sociales y *Persona*; que puede limitar su elección del rol, es decir, se puede decir que el rol puede exigir de un actor ciertas cualificaciones específicas para llevar a cabo su realización, aunque de igual modo el actor puede sentirse limitado a la elección del rol debido. En segunda instancia se establecen *normas*<sup>118</sup> *aplicadas y restringidas* lo que lleva al actor a limitar exigencias que un rol impone sobre su accionar, el tercer elemento es la *responsabilidad en la actuación* y sus consecuencias no solo deseadas -también como argumentó A. Giddens- sino las no deseadas e incluso las no contempladas. Por último lugar *las desviaciones del marco* que se permiten ante el rol exhibido desempeñado en un anclaje de actividad; como cuando una persona se excusa para salir al baño o salir porque su nariz sangra, aunque también existen desviaciones que no se permiten en un anclaje y se presenta una reacción de desaprovebo como el consumo de marihuana. A esto el sociólogo Cesar Ángeles en su tesis *La construcción social de la carrera desviada: una desmitificación de los/las consumidores(as) de Marihuana*, muestra en un subtema “Las reglas y leyes como iniciativas morales para el control social del consumo de marihuana”

---

<sup>115</sup> Wolf Mauro, *Sociologías de la vida cotidiana* (Madrid España: Editorial Catedra, 1994) Pp. 74

<sup>116</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 268

<sup>117</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 268

<sup>118</sup> Cabe mencionar que las normas en el orden de interacción son similares a las de otros órdenes pero no por eso iguales ya que imperan un cierto tipo de control social. Veamos J. J. Rpusseau argumenta un contrato social para mantener un orden social esta es una visión tradicional que la sociología adopto generar un tipo de triada normas-pacto o contrato social para mantener el orden social, lo que implica cierta creencia a ciegas en dichas normas. El Profesor Goffman nos muestra que el orden –al menos en el ámbito de la interacción- mantiene una gama de motivos en los cuales las personas pueden estar de acuerdo o no con sus convenciones y además abiertas a negociaciones. Por lo que de aquí en adelante si se alude a normas, orden, convención serán tomadas en este aspecto.

en donde el trato a esas desviaciones no se les permite un anclaje de actividades, no como sujetos en sí mismos sino las reglas y las leyes para la interacción.

El profesor Goffman argumenta que las personas no sólo se organizan con este reparto de papeles sino que existen históricamente licencias que permiten el montaje de situaciones y personajes. Ahora bien centremos nuestra atención en esta organización básica en el orden de interacción con definiciones de esta fórmula: rol “[...] es la cualidad o función especializada, entendiendo que esto ocurre tanto fuera [y dentro] de la escena”<sup>119</sup>. Por persona se referirá al sujeto de una biografía única, vital y continúa, además el emergente del *Self* y, por personaje la versión escénica de la persona – permítaseme argumentar que esto es la importancia que Goffman le da a sus estudios para observar la capacidad de dividirse para actuar en todas sus situaciones a las que se enfrente-.

Hasta ahora nos hemos referido al problema terminológico, así que nos ocuparemos del conjunto de problemas a los cuales se enfrenta este cuadro teórico en la vida social y la organización de los marcos (*frames*) de experiencia. ¿Todo ser vivo con la figura natural (para seguir la terminología goffmaniana) perceptible como ser humano pertenece a esta sociedad? En primer lugar no nos centraremos en el problema sociológico de la sociedad sólo argumentaremos al igual que George H. Mead que es un conjunto interactuante y emergente de *Selves*. En segundo lugar aislaremos –al menos por el momento- el problema de la percepción. Ahora la respuesta a esta pregunta puede tornarse tan fácilmente con monosílabos, o bien, desde la sociología interaccionista; todo ser vivo con una figura natural nace en *tabula rasa* (es decir, tablilla sin escribir) pero no por eso sin una posición histórico social, pero eso no le garantiza su pertenencia en la sociedad ya que necesita de una serie de situaciones que legitimen su pertenencia en los diferentes grupos sociales. Por lo que si una figura natural o ser vivo no es sujeto a la fórmula rol personaje, no podrá entender el mundo actual a su alcance ni mucho menos someterlo a una zona manipuladora.

La fórmula rol personaje es tan importante y casi inalcanzable debido a que nuestra sociedad permite una serie de personajes de manera tan histórica para la vida social y a veces tan desconocida para los grupos sociales que se envuelven en ella. Esto dependerá de la posición del sistema finito del orden de la socialización desde el punto de vista de la relatividad. Sin duda el punto más importante de esta fórmula es cómo y qué personajes se permitirán representar en la vida cotidiana con licencias y restricciones de los derechos del rol-personaje, así, si los representan la participación será en un orden de interacción de situación.

Ahora bien, los comentarios y salvedades anteriores nos han permitido *grosso modo* encontrar los elementos fundamentales de las raíces del interaccionismo en la filosofía pragmatista de Peirce, James, Cooley, Mead y Dewey, hemos rastreado la concepción del *Self* como categoría central, pero esto no es todo. La Escuela de Chicago de Sociología no sólo tenía a Mead y Dewey sino a Robert Ezra Park y William Isaac Thomas, en ellos, como hemos mencionado, encontramos otra raíz fundamental para la teoría interaccionista.

---

<sup>119</sup>Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 136



## Algunos mitos de la teoría interaccionista

Hemos aludido a los fundamentos teóricos de la teoría interaccionista y su versión moderna y reconocida como tal fue gracias a Blumer en 1937. Esta versión y todos los seguidores de ella misma es lo que llamamos teoría interaccionista clásica. Antes de abordar los mitos me gustaría analizar que es la teoría interaccionista. Si consideramos que Blumer da legitimidad a dicha teoría, debemos tener en cuenta que disparo dos veces, la primera fue en torno a la teoría interaccionista como tal y la segunda disparo sin tener preciso su objetivo, es decir, por un lado legitima la teoría y por otro lado construye una primera vertiente llamada interaccionismo simbólico<sup>120</sup>. De aquí en adelante sólo trataremos la legitimación de dicha teoría.

La teoría interaccionista “en su forma más sencilla,... insiste en que debemos observar a todos los involucrados en cualquier episodio de presunta desviación [o cualquier situación]. Al hacerlo, descubrimos que, para que ocurran de la manera en que ocurren esas actividades requieren de la cooperación tácita o explícita de muchas personas o grupos”<sup>121</sup>, es decir, el profesor Howard Becker nos menciona que la teoría interaccionista de sociología toma en cuenta episodios de la vida en tanto orden de interacción en cuanto productores y usuarios, asimismo el conflicto que puede o no existir entre los grupos estudiados. Otro punto importante de la teoría es, como objetivo principal, analizar la acción colectiva, individuos nunca aislados, esta acción presenta dos sistemas: a) la gente que coopera para producir el hecho en cuestión y b) la gente que coopera en respuesta de ese hecho<sup>122</sup>. De acuerdo con Becker estos dos sistemas son el meollo de la teoría que da cuenta del funcionamiento de una parte de la vida social.

“Lo que han hecho los teóricos interaccionistas es entender que los dos sistemas son diferentes, señalando todas las presuposiciones e interacciones que ocurren entre ellos, pero sin presuponer que estas existan”<sup>123</sup> es por ello que toda la teoría interaccionista trabaja con lo biográfico, ecológico y etnográfico para poner atención en el foco dramático de los dos sistemas así como develar propiamente dicho el secreto tras bambalinas de la actividad interaccional verbigracia J. Gusfield *La cultura de los problemas públicos el mito del conductor alcoholizado versus la sociedad inocente* o P. Bourgois *En busca de respeto vendiendo crack en Harlem*, o los múltiples trabajos de D. Matza, E. Sutherland, A Lindesmith, D. Cressey, E Hughes, E. Lemert, P. Rock, I. Horowitz, S. Cohen, K. Erikson, E. Goffman, H. Blumer, T. Shibusani, A. Rose, O. Klapp, R. Turner, A. Strauss, J. Corbin, G. Stone, H. Becker, P. Atkinson, M. Hammersley, R. Collins, G Sykes, CH. W. Mills, M. Rosenberg entre muchos más. Esto implica un posicionamiento político diferente de otras orientaciones sociológicas ya que de acuerdo con Becker los de izquierda reprochan que estos estudios dan armas a los conservadores y estos últimos reprochan que los estudios atacan la moral convencional.

Los estudios interaccionistas prefieren no partir de lo convencional establecido, es decir, de lo yuxtapuesto, sino buscan analizar desviaciones, desorganizaciones, grupos marginales, crimen, pandillas, prostitución, violencia, cárcel, manicomios, nosocomios para poder dar cuenta de la organización en tanto que dinámica de interacción. Las teorías interaccionistas miran de cerca el

---

<sup>120</sup> Por el momento permítaseme no abundar en el interaccionismo simbólico, lo dejaremos para el subtema llamado *Del interaccionismo simbólico al interaccionismo situacional* en este capítulo.

<sup>121</sup> Becker Howard, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación* (Buenos Aires, Argentina: Edit., Siglo XXI, 2009) Pp. 200

<sup>122</sup> Becker, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación*, Pp. 202

<sup>123</sup> Becker, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación*, Pp. 203

fenómeno, esto a diferencia de algunos sociólogos y otros científicos sociales que se muestran reacios a mirar lo que tienen enfrente<sup>124</sup>. Además “la teoría de la interacción surge de un marco de pensamiento que se toma muy en serio los lugares comunes y no recurre a misteriosas fuerzas invisibles para encontrar explicaciones”<sup>125</sup>. A partir de esto, si de acuerdo con el profesor A. Giddens la sociología es irritable, los estudios interaccionistas son insoportables para la misma sociología y para las otras ciencias sociales, no se diga más para la psiquiatría, la psicología, el derecho, *por Dios una maldición*.

Esta forma irritante de la teoría es debido a cuestiones morales y sus grandes aportes, principalmente como cazadora de mitos<sup>126</sup> convencionales, es decir, cuestiona no sólo lo dado por hecho de la vida cotidiana, devela la vida cotidiana, también pone a prueba todos los discursos convencionales de otras ciencias ante la explicación de las interacciones sociales. Uno de los primeros dilemas morales de la teoría es que entra a los grupos con tácticas de acceso discretas o acceso accidental<sup>127</sup> verbigracia Erving Goffman en el manicomio Santa Elizabeth de Washington engañando al personal y los internos para no ser visto como miembro de los dos equipos permitiéndole analizar la situación de los enfermos mentales. Este tipo de acceso de Goffman es discreto o mejor dicho de “espía sociológico”, es decir, no mencionar acerca de la investigación para tomar los datos de manera natural y no distorsionada por la presencia del investigador, en el caso de Goffman el no traer bata le permitía que los internos tuviesen confianza con él para contarle secretos estratégicos o íntimos de la institución, mientras que el personal no le confundía con los internos porque él sólo estaba como profesor de educación física, cuestión de estratagema para que el personal confiara en él. Por otro lado está el acceso accidental, en este caso el estudio de Philippe Bourgois es un buen referente al mudarse en el East Harlem uno de los barrios más *peligrosos* de Nueva York para analizar la venta de crack. En el caso del acceso accidental se tergiversa la información para que no se descubra el objetivo de lo accidental, vivir en el barrio para ver de cerca la vida cotidiana.

Howard Becker argumenta este dilema moral al decir que la teoría interaccionista es *subversiva* ya que se cree que ataca la moral convencional de los grupos dominantes negándose a aceptar dicha moral y “poniendo en duda las presunciones sobre las que se basan sus operaciones las instituciones convencionales”<sup>128</sup>, por ejemplo en el caso de las enfermedades mentales se pone a prueba que un enfermo sea biológicamente insano, aunque la psiquiatría social demuestra la importancia del entorno sigue tomando al enfermo como insano *ipso facto* por él mismo (mónadica y no diádica o pragmática<sup>129</sup>), la teoría interaccionista como cazadora de mitos demuestra a la enfermedad mental como una construcción social de las instituciones mentales y esta construcción son síntomas que pertenecen a los individuos en general y no a los individuos en particular, por lo tanto toda desviación no es cualidad del acto sino la respuesta en consecuencia infinitamente reciproca ante otros, no sólo cuestiona la construcción psiquiátrica sino que le hace dudar de su propia existencia.

---

<sup>124</sup> Becker, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación*, Pp. 211

<sup>125</sup> Becker, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación*, Pp. 210

<sup>126</sup> Por recordar al gran sociólogo Norbert Elias. Elias lo argumentaba en el sentido de liberar al ser humano de la carga de mitos así como explicaciones filosóficas especulativas, no se diga más en contra de lo mágico y religioso. En este sentido la teoría interaccionista extiende el mito en las explicaciones de la psicología, la psiquiatría, el psicoanálisis para desmitificar este tipo de conocimiento.

<sup>127</sup> Becker, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación*, Pp. 211

<sup>128</sup> Becker, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación*, Pp. 212

<sup>129</sup> Para esto véase la diferencia de mónadica y pragmática en Watzlawick Paul, *La coleta del barón de Munchhausen*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1992) Pp. 16-19

Los interaccionistas también destacan la idea de que las vidas, las situaciones, incluso las sociedades están siempre y en cualquier lugar desarrollándose, ajustándose, llegando a ser... la investigación interaccionista no tiene que ver ni con lo “puramente individual” ni con la “sociedad abstracta: su foco son las maneras en que se organizan, los “actos unidos” que constituyen sociedades. Su más básico concepto –la persona- implica que la idea de “el otro” está siempre presente en una vida: nunca podemos ser sólo “persona”. En definitiva, el interaccionismo se ocupa de “como la gente hace las cosas juntas”<sup>130</sup>.

Esto nos lleva a pensar que la teoría interaccionista analiza de manera interdependiente el acto y su respuesta en tanto que representación social de productores y usuarios<sup>131</sup> para analizar la subjetividad de los mundos en donde se encuentran las personas día con día en una rutina cara a cara y más allá de ella, es decir, presta atención en como los actores se definen en su entorno –de acuerdo con el profesor Becker- y las respuestas ante estas definiciones. Por último la teoría interaccionista muestra como quintaescencia las definiciones de la situación como fundamental, crucial y central para analizar y socavar la credibilidad de la jerarquía de la sociedad convencional<sup>132</sup>, discute las normas y reglas de la co-presencia física, muestran lo que *realmente* sucede en los grupos evitando por completo realidades sintéticas y la credibilidad nefasta del investigador ante ellas. Por lo tanto la teoría interaccionista en la investigación sociológica clarifica el “accionar de las personas y las instituciones, influyendo así en la evaluación moral que hacemos de ellas”<sup>133</sup>. En estas circunstancias la teoría interaccionista piensa *Homines sunt, nihil a se alienum putant*.

Como hemos sugerido, la teoría interaccionista muestra que uno de los elementos cruciales del orden de interacción es el drama e imposición de las definiciones de la situación, ahora me gustaría analizar y desmitificar algunas ideas que más allá de críticas a la teoría han abonado a una mala interpretación de sus aportes, principalmente encontramos ocho mitos, estos no son trabajados de manera secuencial, es decir, su enumeración es meramente por enumerarlas y no responde a una cronología ni mucho menos uno va seguido del otro, sino más bien son fantasmas que rondan por las interpretaciones y críticas de la teoría. Los mitos son los siguientes: I Mead no es el primer interaccionista ni mucho menos el único representante de la teoría, II la teoría interaccionista no es interaccionismo simbólico, III la teoría interaccionista tiene una forma heterogénea y harto contradictoria de presentarse, IIII la teoría no se ve de manera vertical, V se toma a la interacción como exterior o interior, VI no es teoría pura ni empírea pura sino relación entre ambas. VII no analiza al sujeto sino lo descentra, VIII referencias micro macro.

En el primer mito, Herbert Blumer se encargó de argumentarlo, ya que aludió a Mead como el primer interaccionista, aún más, simbólico, pero como hemos dicho, Mead era un filósofo pragmatista y más allá de ser un interaccionista da fundamentos para la construcción de esta. Además aunque Mead sea fundamental no podemos caer en un reduccionismo o una des-blumerización de los fundadores de la teoría, se tiene que reconocer otras raíces, nosotros encontramos de la sociología norteamericana, europea y filosofía pragmatista. Por lo tanto todos aquellos que lean a la teoría con ojos blumerianos caen en este mito, el mito del reduccionismo teórico. Para romper este mito se realizó un subtema

---

<sup>130</sup> PLummer Ken “Prologo” en Thomas William y Znaniecki Florian, *El campesino polaco en Europa y América* (Madrid España: Editorial Centro de Investigaciones Sociológicas y Boletín Oficial del Estado, 2004) Pp. 18

<sup>131</sup> Becker Howard, *Para hablar de la sociedad la sociología no basta* (Buenos Aires, Argentina: Edit. Siglo XXI 2015) Pp. 19

<sup>132</sup> Becker Howard, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación* (Buenos Aires, Argentina: Edit., Siglo XXI, 2009) Pp. 224

<sup>133</sup> Becker, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación*, Pp. 225

llamado un *acercamiento a la teoría interaccionista* antes expuesto, pero esto en términos de teoría de la interacción clásica, más adelante argumentaremos como han existido algunas otras raíces que dieron un giro interaccionista para la existencia del interaccionismo situacional.

El segundo mito es gracias a los detractores y herederos espirituales, más arriba se aludió a los *cuatro momentos de la teoría sociológica* en los que se puso de relieve que las teorías rompen barreras histórico culturales para posteriormente ser reinterpretadas en sociedades que propiamente no son las suyas y ni mucho menos los momentos, pues al ver al interaccionismo simbólico como unidimensional se cae en el mito absoluto, es decir se esconden las diferentes formas de presentación de la teoría interaccionista. Blumer en su obra *Interaccionismo simbólico perspectiva y método* más allá de promover ese tipo de orientación abono a la postura metodológica de la teoría ya que de acuerdo con Goffman el interaccionismo Simbólico nunca existió:

<El interaccionismo simbólico> no existe. Los estudiantes formados por Hughes, Warner, Blumer, etc., se consideraban como sociólogos de las profesiones o de las relaciones industriales...El interaccionismo simbólico no tiene realidad: es sólo una etiqueta (label) que ha conseguido imponerse...Yo he sido formado por Hughes. Mis amigos de Chicago y yo formamos una especie de grupo solidario. Así, yo estaba muy cerca de Fred Davis, por ejemplo. A todos los han llamado "interaccionistas simbólicos". O sea, que yo también debo pertenecer al "interaccionismo simbólico". Pero, recuerde, ¡eso no es más que una etiqueta!<sup>134</sup>

En este sentido, para desmitificar el mito absoluto se debe ver en Blumer una orientación más de la teoría interaccionista de corte psíquico<sup>135</sup> o mejor dicho nominalista, que como Goffman argumenta ¡no es más que una etiqueta! Poner a prueba el interaccionismo simbólico no es poner a prueba la teoría interaccionista, aunque aquel dependa de ésta debe defenderse por su escuela. El tercer mito es muy parecido al anterior, ya que ven al interaccionismo simbólico como *la teoría* en sí, más aún argumentan tipos de interaccionismo simbólico. No, al menos han existido, según Anselm Strauss y Berenice Fisher cuatro corrientes de la teoría interaccionista: Morris Janowitz (Interaccionismo político), Herbert Blumer (interaccionismo simbólico), Everett Hughes (interaccionismo ocupacional [Goffman entra en esta postura]) y Howard Becker (interaccionismo de la desviación)<sup>136</sup>, nosotros encontramos tres más: el giro pragmático en Alemania principalmente Hans Joas es el mayor representante, el interaccionismo pragmático con relación a la cibernética del colegio invisible de Palo Alto California y el interaccionismo situacional que es la continuidad al pensamiento del maestro Goffman y todas ellas pertenecen al *Zeitgeist*.

El cuarto mito es con relación a la gran teoría, se pensaba de una manera vertical, es decir, Talcott Parsons como representante de una teoría en demasía abstracta se encontraba en las nubes, mientras la teoría interaccionista se presentaba como la representante de lo micro. Las dos son teorías que no se tienen que ver de manera vertical sino de manera relacional, aunque, a diferencia de Parsons los interaccionistas buscan siempre el referente empírico con el cual construir a la par su investigación<sup>137</sup>

---

<sup>134</sup> Winkin Yves, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres* (España: Editorial Paidós, 1991) Pp. 211-212

<sup>135</sup> Véase Ritzer George, *Teoría sociológica contemporánea* (España: Editorial McGraw-Hill, 1993). específicamente el apartado del interaccionismo simbólico

<sup>136</sup> Fisher Berenice Y Strauss Anselm, "El interaccionismo" en Bottomore Tom y Nisbet Robert (comp.), *Historia del análisis sociológico* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2001) Pp. 542-551

<sup>137</sup> El sociólogo Adrián Galindo Castro de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo nos ha argumentado que este tipo de teoría es por investigación pura a ras de suelo.

mientras el primero trabaja bajo problemas meta-teóricos, no podemos cometer el error por ejemplo de leer a Parsons con Goffman o viceversa.

El quinto mito del exterior o interior el profesor Goffman lo trabaja en dos de sus obras en *La presentación de la persona en la vida cotidiana* y *Relaciones en público*. En la primera obra argumenta que el yo no se encuentra en el interior de los individuos -de hecho el profesor Mead años atrás ya lo había aludido-, el cuerpo no es una caratula donde adentro este el yo. Esta postura interior nos lleva a pensar que la interacción es consecuencia del yo –el psicoanálisis piensa en esta tónica-, el yo no es un alojamiento en el cuerpo del sujeto sino una construcción y sólo es posible mediante la representación ante otros. Al tomar a la interacción como interior se lleva a un plano psíquico cuasi-imaginario o a un todo orgánico con ubicación específica bajo condiciones como: nacer, madurar y morir<sup>138</sup>. El yo no deriva del interior y no es causa de la interacción sino es consecuencia de ella y de toda la actividad en situaciones vitales, continuas e históricas ergo surge difusamente de la escena representada. Por otro lado la interacción como exterior es tomada como simples ejemplos de teorías que hacen palestra de la interacción creyendo que dan cuenta de ilustraciones de la realidad “así, se han utilizado las prácticas de la interacción para ilustrar otras cosas, pero a ellas mismas se les trata como si no hiciera falta o no mereciera la pena definir las”<sup>139</sup>. Estas teorías tratan inmisericordemente a la interacción como simple parafernalia o narrativa sin ver su carácter genérico, se ciegan ante un fenómeno fundamental para comprender la vida social, además su ignorancia no es docta sino simple ignorancia ante la debida atención a la interacción. Este tipo de visión exterior es la que legitima que la teoría interaccionista trata grupos pequeños, no, trata un orden de interacción fundamental para la vida cotidiana.

El sexto mito se piensa en relación a las universidades de Harvard y Columbia, ya que argumentan que la Escuela de Chicago o al *estilo Chicago* sólo eran cuestiones de datos empíricos redactados en forma etnográfica, pues se ha demostrado que la teoría interaccionista no es teoría pura ni empírea pura sino relación entre ambas, y se comenzó a tomar en serio y “cobro relieve de importante tradición teórica cuando cuestiono el predominio de Parsons”<sup>140</sup>. Por lo tanto la teoría también es abstracta pero con fundamentos empíricos verbigracia *The Grounded Theory*. El séptimo mito va en contra de todos aquellos que piensan que estas posturas son las que regresan al sujeto, es más, las que lo analizan en primer orden y no, las teorías interaccionistas descentran al sujeto no lo reprimen ni quitan sino lo pasan a un segundo orden. El primer orden es la interacción y situación, pero aunque sean las que más descentran al sujeto son las que mejor lo explican. Los estudios propiamente de la interacción son de primer orden no teniendo como base al sujeto biológico sino al sujeto como participante en situaciones de interacción.

El último mito es en relación con lo micro macro, un falso debate que Georg Ritzer trajo a la mesa de discusión, pero este mito lo creyeron no sólo los críticos del interaccionismo sino también los mismos interaccionistas. Más arriba se aludió que Simmel y Tarde veían a lo macro como mera extensión de lo micro, un tipo de reduccionismo radical que los interaccionistas creyeron, en este sentido se habla en la teoría de relación a lo micro macro sin tener en cuenta que no existen fenómenos micro o macro sino órdenes determinados y determinantes, de acuerdo con Goffman estos ordenes principalmente

---

<sup>138</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 268-271

<sup>139</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 15

<sup>140</sup> Alexander Jeffrey, *Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2008) Pp. 161

el de interacción es susceptible del micro análisis más no que dicho orden sea micro. Esto es muy relacionado con el mito vertical de la gran teoría, pero se pensaba que todo tenía que ser reducido a lo micro por ejemplo Blumer en su *interaccionismo simbólico* tiene un subtema llamado “la sociedad como interacción social”, la sociedad no se puede reducir a meras interacciones ni mucho menos pensar que a partir de ellas se cristalizan las macro estructuras. De acuerdo con el profesor Giddens la solución a este falso debate es “reconstruir la macrosociología de manera consiente sobre microfundamentos radicalmente empíricos es el paso decisivo hacia una ciencia sociológica más lograda”<sup>141</sup>.

En este sentido, Giddens propone una integración social y sistémica en contra de lo micro macro, de hecho lo realiza en la definición de estructura como reglas y recursos que los agentes en todo momento de su actuar utilizan. Por otro lado Randall Collins argumenta que pensar que lo macro es consecuencia de lo micro es hacer un reduccionismo y su solución es “una traducción micro de la sociología –no una reducción de lo micro, sino una fundamentación de los conceptos macro en interacciones reales que transcurren en las macro-dimensiones del espacio y el tiempo- no podemos obviar la importancia de los procesos emocionales. En otras palabras, el rédito que la traducción micro de los conceptos macro rinde es la emoción”<sup>142</sup>. Es decir, Collins y Giddens aluden a no mirar de manera vertical la constitución de la sociedad –en contra por ejemplo de lo que hace el profesor P. Bourdieu-, en tanto al primero responde que lo micro es traductora y fundamental en lo macro, mientras el segundo habla de una integración sistémica. Nosotros pensamos que no es lo micro macro sino ordenes bajo principio interactivo que en consecuencia constituyen la sociedad y ésta los constituye a la vez, uno de ellos es el orden de interacción y situación es fundamental pero no reduccionista, es decir, la sociedad no es interacción en sí. Estos órdenes tienen por derecho propio su análisis exclusivo, exhaustivo, complejo y –de acuerdo con Goffman- no por estudiar uno se estudian los demás. Por lo tanto Collins como Giddens se contestan la misma pregunta con diferentes respuestas sin dar cuenta que hay que cambiar la pregunta, ésta sería ¿Cómo interactúan estos ordenes que en consecuencia constituyen la sociedad? Y ¿Cómo esta constituye los órdenes? Según Collins las emociones son las que permiten correlacionar lo pequeño con lo grande, según Giddens las reglas y recursos son las que relacionan acción estructura, por ejemplo de acuerdo con Durkheim sería la solidaridad, en Goffman el ritual y las relaciones sociales, en algunos otros el lenguaje.

Para nosotros lo que relaciona el orden de interacción con el orden estructural, es decir, acción estructura, son las situaciones pero las de segundo orden<sup>143</sup>, estas tienen relación directa con lo estructural por ejemplo un Papa en el Vaticano con un presidente de cualquier país actuará bajo situaciones cara a cara de primer orden pero sólo lo podrá hacer mientras tenga un compromiso con la situación de segundo orden ya establecida por la sociedad esto mientras este ante la reacción de otros por ejemplo el caso de John F. Kennedy. Esa situación es la que correlaciona de manera directa hacia con lo estructural, pero no por eso se relaciona directamente con lo económico, recuérdese no existen fenómenos micro o macro sino ordenes bajo principio interactivo que en consecuencia

---

<sup>141</sup> Giddens Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2015) Pp. 171

<sup>142</sup> Collins Randall, *Cadenas de rituales de interacción* (México D.F.: Editorial Anthropos, 2009) Pp. 142

<sup>143</sup> Más adelante argumentaremos que son las situaciones de primer y segundo orden, por el momento sólo permítaseme decir lo siguiente: las situaciones de primer orden son transitorias, efímeras y pueden cambiar de acuerdo al marco y anclaje de actividad interactiva, mientras que las de segundo orden son duraderas y no dependen de la actividad del cara a cara sino de la construcción histórica, es decir, ciertamente los individuos actúan en situaciones pero las de segundo orden ya están establecidas.

constituyen la realidad<sup>144</sup>, y al igual que el profesor Collins argumentamos que el fundamental es el orden de interacción y situación ya que ahí y sólo ahí participan las personas, más no por eso se articulará un reduccionismo a lo interactivo. En este sentido el profesor Norbert Elias nos menciona que toda investigación sociológica debe tener como punto de partida “una pluralidad de individuos que en uno u otro modo son interdependientes”<sup>145</sup>. Por lo tanto no existen individuos ni sociedades en sí, por un lado o por el otro, sino personas que interactúan interdependientemente en configuraciones situacionales.

Para finalizar este apartado de los mitos me gustaría aclarar que la constitución de la sociedad no sólo se da por este principio interactivo sino se necesita la participación de las personas en dos dimensiones lo duradero y lo momentáneo en las situaciones, es más no sólo cadenas de situaciones sino redes de situaciones. Así podemos decir, que la postura epistemológica de la teoría interaccionista es de corte constructivista<sup>146</sup>, en este caso partimos de la idea de la construcción social de la realidad, es decir, mencionar que un fenómeno es construcción social es el comienzo más no la conclusión, si es que hay.

### *El giro interaccional: del interaccionismo simbólico al interaccionismo situacional*

En esta parte explicaré brevemente algunos puntos débiles que el interaccionismo simbólico como dominante en la teoría interaccionista no contempló o simplemente no profundizó. Para abordar este dilema me enfocaré en lo presuposicional, es decir, en tanto que posición y perspectiva adoptan las teorías acerca de la naturaleza de la acción humana<sup>147</sup>. Me limitaré asimismo a no abordar la teoría del interaccionismo simbólico y sus bases epistemológicas<sup>148</sup> para analizar las interacciones, sino, daré cuenta de algunas críticas que el interaccionismo situacional puede sustentar.

El interaccionismo simbólico se consideró erróneamente la síntesis del pensamiento de Georg Herbert Mead para distinguir y designar un enfoque relativamente nuevo para el estudio de la vida

---

<sup>144</sup> Pueden ser susceptibles del micro o macro análisis más no por eso son fenómenos micro o macro.

<sup>145</sup> Elias en Romero Jesús, *Los fundamentos de la sociología de Norbert Elias* (Valencia España: Editorial TIRANT LO BLANCH, 2013) Pp. 169

<sup>146</sup> Para un primer acercamiento véase Bourdieu Pierre *et al*, *El oficio de sociólogo Presupuestos Epistemológicos* (México D.F.: Editorial Siglo XXI, 2008). Así se podrá comprender los postulados del constructivismo bourdiano para posteriormente llegar al constructivismo radical o pragmático de Palo Alto. Véase también a Corcuff Philippe, *Las nuevas sociologías Principales corrientes y debates, 1980-2010*, (Buenos Aires Argentina: Editorial Siglo XXI, 2013)

<sup>147</sup> Alexander Jeffrey, “El “dilema individualista” en fenomenología e interaccionismo”, *Revista colombiana de sociología*, No. 30, I S S N: 0 1 2 0 - 1 5 9 X Bogotá – Colombia (2008): Pp. 166, consultado en marzo de 2013, [www.revistas.unal.edu.co/ojs/index.php/recs/article/.../10206](http://www.revistas.unal.edu.co/ojs/index.php/recs/article/.../10206).

<sup>148</sup> El interaccionismo simbólico en su naturaleza ha tenido distintas batallas para implantar una metodología estricta para tratar los estudios de las interacciones y se puede encontrar una exposición de los debates entre H. Blumer (Escuela de Chicago) y M. Khun (Escuela de Iowa) por implantar dicha metodología en Ritzer, George, *Teoría sociológica contemporánea* (1993).

social principalmente de los grupos humanos y del comportamiento del hombre<sup>149</sup>:

planteando tres sencillas premisas; la primera menciona que el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que está o estas signifiquen para él o ella, es decir, todo lo que percibe a su alrededor; en segundo lugar el significado de estas cosas se deriva o surge como consecuencia de la interacción social que cada persona mantiene con el prójimo y; en tercer lugar los significados se manipulan y se modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por las personas al enfrentarse con las cosas que se ponen en el camino.<sup>150</sup>

En estas tres premisas más allá de ser el centro del interaccionismo simbólico son trabajo flexible a la teoría interaccionista, como mencioné no trataré al interaccionismo simbólico como tal –ya que eso pertenece a otro objetivo- pero me contentaré con decir lo siguiente:

Blumer en un apartado de su obra *Interaccionismo simbólico; perspectiva y método* al cual llama “Naturaleza de la vida en las sociedades y grupos humanos” pone énfasis que la sociedad antecede al ser individual; en segundo lugar plantea el concepto de la sociedad humana como acción, es decir, la que tiene que ser el punto de partida aunque también de retorno de todo esquema que pretenda tratar la sociedad empíricamente y; en tercer lugar mencionó que todo científico social que desee tratar la sociedad empíricamente y no como meta-discurso deberá acercarse a la acción y mirar a la sociedad desde la sociedad misma, es decir, natural, tal cual es<sup>151</sup>.

Ahora bien, como es sabido se ha corrido demasiada tinta para explicar o propiamente dicho dar a entender lo que el interaccionismo simbólico aportó como teoría, por lo tanto sería bastante *baladí* volver hacerlo en este ejercicio de investigación, me centraré en lo que no dijo o simplemente no quiso abordar. Comenzaré por la postura a crítica de dicha teoría. Aunque esto podría bien convertirse en un mito, los alumnos de Chicago de ese tiempo lo desmitificaron. Se pensaba y se piensa que esta teoría no era nada crítica, basta leer las primeras críticas al estructuralismo parsoniano, a la teoría de grupos, a la psicología y primordialmente a la sociología del trabajo que Blumer realizó, en este caso podemos decir que era una teoría bastante crítica pero no fue auto crítica consigo misma, es decir, tomo muy en serio el postulado de Thomas “*have you been there?*” sin cuestionarlo al apropiarlo. Para poder dar un giro a la interacción podemos decir que Blumer se contentó con mencionar que todo parte de la interacción sin tener en cuenta las otras estructuras que interactúan con ella, es decir, un enfermo mental en un hospital mental interactuará con sus otros iguales y con el personal, grupos de escisión, esta división pertenece a un orden histórico estructural que configura subjetividades en la situación de segundo orden, pero la forma de tratarse en la interacción no depende de esa estructura en sí. Blumer vio lo estructural de manera marginal.

Con esto podemos decir que Blumer no quiso contemplar el principio interaccional de la interacción y situación con lo estructural de hecho argumenta a la sociedad como individuos que interactúan con los demás<sup>152</sup>, de igual forma ve a la interacción como aquella que se da entre agentes y no entre factores<sup>153</sup>, deja de lado lo simbólico. Por otra parte Blumer no contempla la historia como vital en el

---

<sup>149</sup> Véase Blumer Herbert, *Interaccionismo simbólico, perspectiva y método* (Barcelona, España: Editorial HORA, 1982)

<sup>150</sup> Hernández Luis, “Interacciones sociales en confinamiento carcelario; situación de los internos” (Tesis inédita de grado, departamento de sociología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2014) Pp. 28-29

<sup>151</sup> Hernández, “Interacciones sociales en confinamiento carcelario”, Pp. 29

<sup>152</sup> Blumer Herbert, *Interaccionismo simbólico, perspectiva y método* (Barcelona, España: Editorial HORA, 1982) Pp. 1-76

<sup>153</sup> Blumer, *Interaccionismo simbólico, perspectiva y método*, Pp. 1-76



orden de interacción ya que no cuestiona la construcción de los dos órdenes de la situación. Por ejemplo hoy, podemos decir, gracias al profesor Norbert Elias, que la intimidad de dos personas no siempre fue de dos, por ejemplo la servidumbre en la sociedad cortesana podía estar en el cuarto mientras se consumaba el acto sexual por lo que las configuraciones nos han demostrado que “el dormitorio se ha convertido en uno de los ámbitos más “privados” y más “íntimos” de la vida humana”<sup>154</sup>. La historia no como ciencia sino como construcción de los individuos nos ha demostrado que “las configuraciones son relativamente independientes de los individuos determinados, pero no de los individuos en general”<sup>155</sup>, en este sentido todas las interacciones de co-presentes en respuesta física infinitamente reciproca no es del todo espontanea e inclusive las interacciones más pequeñas, efímeras y no focalizadas conllevan historia, no micro historia ni macro historia sino historia vital y continua, porque el mínimo gesto pertenece a rituales y estos son la encarnación de la cultura y esta responde a procesos históricos determinados, todo lo que el individuo hace hasta cierto punto es prestado por la sociedad y en cierta medida se lo tiene que regresar.

De hecho, por ejemplo, el saludo o pedir la hora, el ojeo en el transporte público, un beso, la vestimenta, evitar el choque de individuos en las aceras no es espontaneo son producto de un proceso histórico de civilización, aunque, propiamente dicho la historia no tiene como condición la repetición sino más bien responde, como algunos historiadores lo han abordado, a procesos largos, medianos o cortos, el mismo Elias alude a estas clasificaciones, la historia puede ser en términos recurrentes, es decir, camarillas con manipulación situacional de poder recurren a fenómenos históricos que pueden tener la ilusión de repetición como el caso de partidos políticos o presidencialismo. Las configuraciones sociales históricas aparte de la recurrencia conllevan de manera muy directa la imitación –en términos del profesor Tarde- no a la posición sino a la posesión, pero esta posesión en términos filosóficos del tener responde a una red de individuos que coadyuvan a mantener esa configuración, como el profesor Elias argumenta, Luis XIV no era por él solo el rey sol sino que una red social de individuos permitía que Luis XIV fuese rey, desde esta postura es erróneo hablar por ejemplo del periodo de Porfirio Díaz en particular, no, en términos históricos eso es un proceso de configuraciones donde a Díaz se le coloca en dos dimensiones ser y tener. Además de la recurrencia y la imitación, la historia, al igual que Karl Marx, se entiende en este sentido *los hombres que hacen su propia historia, pero no como ellos quisieran*, es decir, la historia como proceso es gracias a la praxis, además de todo esto la historia no es estática ni pasiva sino dinámica y conflictiva en sentido de negociación siempre con carácter contingente. Por último y siguiendo al profesor Mead la historia y su realidad siempre se dan en el presente-presente no como el aquí ahora sino como lugar de ubicación. La historia como devenir irrepitible y para nada dada sino construida y de ninguna manera lineal.

En tanto a las propiedades anteriormente señaladas podemos decir, que la historia es vital y continua, recurrente, imitativa en posesión, dinámica y conflictiva, por praxis, contingente y siempre se construye en relación presente-pasado al presente-presente –observe la naturaleza cambiante de la historia- de dos maneras la que se cuestiona por grandes bloques y la que se construye día a día en la interacción. Desde este momento lo que subraya las diferencias entre el simbólico y situacional permite concretar el orden de interacción y situación. El profesor Norbert Elias nos menciona que al tratar la historia no debemos dar por sentado nuestro mundo porque lo que es habitual para nosotros no lo fue para otros en el pasado, por eso es necesario “dar una explicación del pasado que lo eleve al presente

---

<sup>154</sup> Elias Norbert, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1994) Pp. 252

<sup>155</sup> Elias Norbert, *La sociedad cortesana* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1996) Pp. 41-42

precisamente trayéndolo ante nuestros ojos en toda su peculiaridad, su extrañeza”<sup>156</sup>. Por otra parte Blumer construye con su teoría un reduccionismo interaccional, es decir, en un apartado de su obra *Interaccionismo simbólico* que lleva por nombre “La sociedad como interacción social”, en este sentido la sociedad no puede ser reducida a la mera interacción esto responde al mito vertical de ver a las estructuras como marginales o extensiones, así, en este caso Blumer piensa que las normas, estructura, cultura, valores, papeles son condiciones para la acción pero ciertamente no la determinan<sup>157</sup>, si esto fuese así no tendrían por qué tener realidad dichos órdenes. Bien, esto para el profesor Blumer puede ser ambiguo ya que lo hubiese evitado argumentando que ciertamente hay estructuras allende del orden de interacción y que en algunos casos propiamente dicho afectan de manera marginal a la interacción, en otros no y en otros sí y, claro someterlo a investigación. Como hemos sugerido la sociedad es consecuencia del efecto del principio interaccional pero también es causa al igual que lo argumentó el profesor E. Durkheim en *Las reglas del método sociológico*.

Otro punto es acerca del dilema individualista. Jeffrey Alexander aludió a dos corrientes del pragmatismo la individualista apoyada en W. James y la colectivista sustentada en Ch. S. Peirce, en este sentido el profesor Mead lo que realizó a juicio de Alexander fue una contingencia ni colectivista ni mucho menos individualista, sino las dos, a lo que nosotros hemos llamado la doble naturaleza de la situación. Pues bien, Blumer trató de superar la parte individualista y lo único que hizo fue enterrar a Mead en el individualismo, no supero este dilema, el otro generalizado y el Mí de Mead los desapareció en su totalidad, esta parte colectivista no se encuentra en el interaccionismo simbólico<sup>158</sup>.

Por otra parte el interaccionismo simbólico sólo se enfoca en fenómenos de inmediatez, como lo hemos dicho, sin contemplar la historia. En este sentido quita el lenguaje proponiendo una agencia total, es decir, el individuo en Blumer tiene control increíble del sentido de sus actos<sup>159</sup> —en presencia de otros o separado-, les dio la habilidad de pasar de un mundo a otro sin contemplar experiencia y la facilidad de pasar de lo externo a lo interno. Ritzer menciona que este tipo de pensar más allá de ser interaccionismo simbólico es interaccionismo psíquico<sup>160</sup>, he aquí la crítica de Mead a Cooley “el error es haber colocado la acción social dentro de la mente y no en lo social”<sup>161</sup> aquí tenéis la crítica del situacional al simbólico <el error es tratar a la interacción como algo interno sin contemplar el lenguaje, lo histórico y lo simbólico ni mucho menos observar el principio interaccional he aquí *ad libitum* el giro interaccional>. El interaccionismo situacional contempla el “*have you been there?*” pero también las definiciones de la situación duraderas todas aquellas que ciertamente define la sociedad y en las que actuamos en consecuencia en ese sentido para esta teoría *Homines sun, humani nihil a se alienum putant*.

Finalmente el interaccionismo simbólico no trabajo con el poder, simplemente lo dejo de lado. Puede

---

<sup>156</sup> Elias en Romero Jesús, *Los fundamentos de la sociología de Norbert Elias* (Valencia España: Editorial TIRANT LO BLANCH, 2013) Pp. 145

<sup>157</sup> Blumer Herbert, *Interaccionismo simbólico, perspectiva y método* (Barcelona, España: Editorial HORA, 1982) Pp. 1-76

<sup>158</sup> Alexander Jeffrey, “El “dilema individualista” en fenomenología e interaccionismo”, *Revista colombiana de sociología*, No. 30, I S S N: 0 1 2 0 - 1 5 9 X Bogotá – Colombia (2008): Pp. 191, consultado en marzo de 2013, [www.revistas.unal.edu.co/ojs/index.php/recs/article/.../10206](http://www.revistas.unal.edu.co/ojs/index.php/recs/article/.../10206).

<sup>159</sup> Alexander, “El “dilema individualista” en fenomenología e interaccionismo”, Pp. 192

<sup>160</sup> Ritzer George, *Teoría sociológica contemporánea* (España: Editorial McGraw-Hill, 1993) Pp. 2016

<sup>161</sup> Maldonado Mercado y Contreras Laura, “La interpretación social en el pensamiento de Erving Goffman”, *Espacios públicos* No. 31, Vol. 14, mayo-agosto 2011: Pp. 164 consultado en diciembre de 2012 <http://www.redalyc.org/src/ArtPdfRed.jsp?lCve=67621192009>.

observarse por ejemplo en Goffman que el poder no se maneja de manera tradicional, el poder en *Internados* Goffman lo trabaja en términos de jerarquías entre grupos de escisión, el poder no se tiene no es pertenencia sino es un tipo de relación social que como M. Foucault lo argumentó tiene como característica la resistencia. Aun así, es muy aventurado criticar todo el postulado del simbólico lo que hicimos en este apartado fue dar un giro interaccional y este es del interaccionismo simbólico al interaccionismo situacional mediante la postura de auto crítica, a histórica, lo estructural como marginal, reduccionista, no ver a la sociedad en la mente sino en el exterior en lo social, regresar el lenguaje y lo simbólico. El giro interaccional no propone desplazar al simbólico por el situacional ni mucho menos se propuso ver convergencias y divergencias sino darles su lugar presuposicional, y poner a la teoría interaccionista como fundamental para la teoría sociológica y social, en este sentido su aporte ha sido más a lo marginal, desviado<sup>162</sup>, desorganizado etc. es decir, no parte de lo yuxtapuesto.

### *Desde el punto de vista del interaccionismo situacional*

He sugerido algunos comentarios de la teoría interaccionista y algunas de sus formas de presentación, una de ellas es llamada *interaccionismo situacional* que ahora es momento de hacerle saber y de mostrar su punto de vista. Además esta orientación sociológica no sólo se contenta con los referentes de la teoría interaccionista clásica sino que contempla algunas posturas más que se abordaran a lo largo de este apartado. Cabe aclarar que esta es la postura epistemológica y/o tesis central que adoptamos para la investigación presente.

Parece ser que la manera de investigar se inserta en dos formas de *haceres*, a) la de pensamiento y b) la de actividad<sup>163</sup>. Partiendo claro de la clasificación del profesor Howard Becker al aclarar si la escuela de Chicago es escuela de pensamiento o no, en su artículo "The Chicago School, So-Called" (1999). En la primera clasificación (de pensamiento) Howard Becker aclara que se representa por un grupo de investigadores que son creados principalmente desde fuera por grupos exógenos de críticos, una cierta forma de camarilla científica que decide qué cierta gente construye qué cierto tipo de ideas y/o estilos que se centran en determinado fenómeno, postura, conceptos entre otros. Les llama capillas (*Chapelles* en francés, por respetar su término) o tradiciones coherentes en donde una pieza (o varias) de pensamiento es (son) central (es) en todas las investigaciones. De acuerdo con el profesor Becker no actúan colectivamente o sólo de forma muy puntual, por su parte, estaban formadas y/u organizadas de manera que la actividad de *haceres* científicos estaba encabezada por líderes teóricos que a su vez competían con otros líderes de otras escuelas de pensamiento, principalmente por imponer sus teorías lo cual nos llevaría al poder de la inercia o hegemonía teórica.

Mientras que la segunda es un grupo de investigadores que trabajan juntos en un instituto o varios (como el colegio invisible de Palo Alto) en proyectos prácticos aunque discernan drásticamente, entre

---

<sup>162</sup> Véase por ejemplo, Rock Paul y Downes David, *Sociología de la desviación* (Barcelona España: Editorial Gedisa, 2011). Véase también Vidaurri Alicia y Sandoval Augusto, *Criminología* (México D.F.: Editorial Porrúa, 2005)

<sup>163</sup> Reitero, dejando en claro, que existe la forma individual de hacer investigación pero este término de "individual" necesitaría un trato especial, ya que, de forma histórica se alude a los pensadores en tradiciones teóricas por ejemplo; Michel Foucault en el post-estructuralismo y los conjugan con pensadores coetáneos dando forma a un pensamiento de época. Por lo que parto sólo de dos tipos de tradiciones la de pensamiento y la de actividad.

ellos o sus actividades. Como el profesor Howard Becker o el profesor Erving Goffman pertenecían a la escuela de actividad sociológica de Chicago. Este tipo de escuelas tiene la característica de reinventarse<sup>164</sup> de no tener una tradición coherente sino modelos distintos e incluso harto contradictorios entre sí donde el interés no se remite a los líderes teóricos sino a los resultados de investigaciones, para lo cual al profesor Becker esto engrandece la teoría. De igual forma nos llevaría a que la escuela de actividad es ecléctica ya que está compuesta con una serie de elementos, estilos, formas de *haceres* entre otras más de carácter diverso que apuesta por la investigación y la formación de nuevos investigadores para que subsista la escuela.

En el caso de este ejercicio de investigación el *interaccionismo situacional* se adscribe a la escuela de actividad de Chicago y Palo Alto<sup>165</sup> principalmente, aunque también de sociología de las formas, de las configuraciones, histórica por citar algunas.

Hace ya más de unas décadas que en el pensamiento sociológico se reconoció, se alude y aludió a la escuela de sociología de Chicago y principalmente al interaccionismo simbólico que Herbert Blumer dio nombre en 1937. Me permitiré hacer un breve recorrido histórico de dicha escuela. Josep Picó e Inmaculada Serra en su libro *La escuela de Chicago de sociología* argumentan que “debemos seguramente E. Tiryakian (*The Significance of School in the Development of Sociology* 1979) el término y el significado de Escuela tal como lo aplicamos al grupo de Chicago”<sup>166</sup>. Recordemos que entendemos escuela de Chicago como escuela de actividad y no de pensamiento (como la Escuela de Frankfurt).

Chicago se abrió el 1 de octubre de 1892 donde sociología formaba parte no de un departamento en específico, sino, se le conoció formando parte de Ciencias Sociales<sup>167</sup>, teniendo a la cabeza a Albion Small, Henderson, Starr y Talbot. Donde A. Small tiene el mérito de crear la (AJS) *American Journal of Sociology* en 1895 que después se conocerá como la (ASS) *American Sociological Society* en 1905. Picó e Inmaculada distinguen tres generaciones las cuales estarán influenciadas principalmente por la filosofía pragmatista de George Mead, John Dewey y Charles S. Peirce aunque también de Charles Cooley y William James, así como del darwinismo. Dentro de la primera generación entendida de 1892 hasta la primera Guerra Mundial; en ella se encuentran pensadores como A. Small, CH. R. Henderson, William Isaac Thomas donde puntualizaban en la migración y principalmente dirigieron su interés a “comprender las formas de comportamiento de los grupos que acentuaban en la ciudad, al análisis de las comunidades urbanas”<sup>168</sup>. La importancia de esta primera escuela fue insertar el método biográfico con rigor sociológico.

La segunda generación de Chicago de sociología fue dirigida por Robert Ezra Park (desde lo cualitativo) y E. Burgess (cuantitativo), de la primera Guerra mundial hasta 1930, poniendo énfasis principalmente en “las sociedades”, es decir, tipos de grupos pequeños:

---

<sup>164</sup> El ejemplo clásico es el Chicago real de la calle 59 en el edificio de Ciencias Sociales. Reinventaban su propio Chicago.

<sup>165</sup> Cabe aclarar que esta escuela de actividad no es para nada similar a lo multidisciplinario, sino se refiere a proyectos de investigación.

<sup>166</sup> Picó Josep y Serra Inmaculada, *La escuela de Chicago de sociología* (Madrid, España: Edit. Siglo XXI, 2010) Pp. XIII

<sup>167</sup> Picó e Inmaculada argumentan que en 1929 las Ciencias Sociales en Chicago sufren un cambio ya que la sociología y la antropología forman su propio departamento.

<sup>168</sup> Picó Josep y Serra Inmaculada, *La escuela de Chicago de sociología* (Madrid, España: Edit. Siglo XXI, 2010) Pp. 53

La sociedad en el sentido más general del término, [...] se desvela en el análisis de una constelación de sociedades más pequeñas [...] razas, pueblos, partidos, facciones [...] la comunidad mundial se compone de naciones, colonias, esferas de influencia, ciudades, pueblos, comunidades locales, vecindarios y familias... Éstas son el objeto de la sociología.<sup>169</sup>

La principal atención de Park y Burgess fue la ciudad analizada desde la ecología urbana, de hecho Park pensaba que “los fenómenos sociales no se distribuyen de manera aleatoria en el espacio sino de acuerdo con cierta lógica que tiene que ver con las características del medio y los procesos de adaptación al mismo”<sup>170</sup>. Analizaron la ciudad a partir de lo cuantitativo (Burgess) y círculos concéntricos, así por otra parte desde lo cualitativo y el *fieldwork* (Park) y, propusieron la ciudad como laboratorio social de la sociología<sup>171</sup>. La tercera escuela de Chicago fue principalmente enfocándose al trabajo etnográfico teniendo a la cabeza a E. Hughes y Herbert Blumer. Es aquí donde se da nombre y ontogénesis al interaccionismo simbólico, ponen atención en los procesos de interacción y sus situaciones. Recuperan a W. Thomas, Park y G. Mead –de hecho se argumentado que en ese momento en Chicago surgió una especie de socio-psicología-. De aquí partiremos para analizar el punto de vista del *interaccionismo situacional*.

Por 1959 en Chicago una obra viene a poner acento a la ahora llamada micro-sociología, se trata de *La presentación de la persona en la vida cotidiana* del maestro Erving Goffman. Aunque Píco e Inmaculada no aluden a una cuarta generación de Chicago Goffman, Becker y esa generación es el resultado de las primeras tres –biográfico, ecológico y etnográfico- ¿Qué de importante hay en este pensador sociológico para el punto de vista del *interaccionismo situacional*? Los estudios interaccionistas y, principalmente Blumer proponen perspectivas y métodos del interaccionismo simbólico para atender <la sociedad como interacción social>, aunque el profesor Goffman no arremete a semejante aseveración sino alude a que la interacción sólo es un orden donde coexisten muchos otros en una sociedad y <pone acento en la situación para atender el orden de la interacción más no la interacción social en su totalidad como sociedad en sí misma>.

Ahora sí, el recorrido muy *grosso modo* de la escuela de Chicago nos ha llevado a 1959 a lo que podemos decir la cuarta generación de Chicago de sociología, pero qué es el *interaccionismo situacional* del que tanto se jacta este estudio:

Isaac Marrero (2012) publicó en la Revista Internacional de Sociología un debate teórico que lo tituló *Descentrar al sujeto*. Dentro de este título él denomina a la escuela de Goffman “Situacional-Interaccionista” como se puede observar de la siguiente manera. “La sociología situacional-interaccionista, como aquí la denomino, se refiere más bien a un conjunto más heterogéneo de aportaciones que no pueden ser unificadas y que sin embargo comparten ciertos referentes [...] las situaciones cotidianas de interacción”<sup>172</sup>.

“Dicho de otro modo la perspectiva situacional interaccionista razona en términos de “acciones que se determinan las unas a las otras en la secuencia de su aparición situada”<sup>173</sup>. Es decir, el

---

<sup>169</sup> Píco e Inmaculada, *La escuela de Chicago de sociología*, Pp. 87

<sup>170</sup> Píco e Inmaculada, *La escuela de Chicago de sociología*, Pp. 96

<sup>171</sup> Véase Park Robert, *La ciudad y otros ensayos de ecología urbana* (Barcelona, España: Edit. Del Serbal, 1999)

<sup>172</sup> Hernández Luis, “Interacciones sociales en confinamiento carcelario; situación de los internos” (Tesis inédita de grado, departamento de sociología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2014) Pp. 171-172.

<sup>173</sup> Marrero Isaac, “Descentrar al sujeto. Erving Goffman y la teorización del sujeto”, *Revista internacional de sociología*, No. 2, Vol. 70. Mayo-Agosto 2012:Pp. 313 consultado en

*interaccionismo situacional* Isaac Marrero lo propone y denomina para referirse a la escuela de pensamiento pretérito de Goffman. Marrero alude a que el profesor Goffman trabajó el *interaccionismo situacional* o situational-interactionism (por su traducción del inglés) aunque el maestro Goffman en ninguna de sus obras, ensayos o artículos lo menciona, de hecho el mismo se autodenomina situacional más no interaccionista:

Mi perspectiva es situacional, lo cual significa una preocupación por aquello que puede ser vital para el individuo en un momento determinado, y esto a menudo implica a algunos otros individuos particulares, sin que haya que limitarse necesariamente a la palestra mutuamente controlada por los encuentros cara a cara<sup>174</sup>.

En primera instancia podríamos partir de un error al aludir al profesor Goffman como un primer *interaccionista situacional*, ya que, epistemológicamente hablando jamás trabajó ese término, lo mismo pasó con Blumer cuando catalogó a Georg Mead como primer interaccionista simbólico o a Karl Marx con el marxismo. Por lo tanto el profesor Goffman no es el primer *interaccionista situacional* sino es el sociólogo de donde seguimos su línea de pensamiento para atender lo que tanto defendió hasta su muerte “el orden de interacción”.

Las reflexiones y salvedades anteriores no son del todo nuevas, como se aludió en 2012 Marrero Guillamón da nombre y existencia al *interaccionismo situacional* y, de hecho, ya muchos autores norteamericanos y europeos aluden a situación de interacción o interacción de situación entre ellos Howard Becker, Harold Garfinkel, Aron Cicourel el mismo Alfred Schutz trabaja con la interacción cara a cara es sólo que prefiere llamarle “la relación del nosotros pura”<sup>175</sup> o, algunos europeos como Bourdieu, Giddens, Bauman, H. Joas etc. Volvamos, entonces, Isaac Marrero Guillamón dio nombre y existencia al pensamiento de Goffman, si esto fuese así el *interaccionismo situacional* se queda como una posible solución al posicionamiento teórico de Goffman, más no como su herencia intelectual ergo nosotros partimos de que es una interpretación de su pensamiento pretérito a su muerte más no su línea en sí. Para contextualizarlo e ingresarlo a los debates de la sociología proponemos al *interaccionismo situacional* como una orientación sociológica que tiene bases epistemológicas y teóricas para atender al orden de interacción [y situación], entre ellas son; a) el pragmatismo norteamericano, b) Simmel y su sociología de las formas, c) la escuela de Chicago –solo en las generaciones antes expuestas-, d) Norbert Elias y su sociología histórica de las configuraciones y, e) el colegio invisible norteamericano principalmente el de corrientes de Palo Alto, Filadelfia y Pensilvania<sup>176</sup>.

La localización de estos antecedentes nos permitirá quitarle las cursivas a lo que Marrero Guillamón denominó *interaccionismo situacional* para, poderlo contextualizar en la sociología y sus debates, es decir, no nos contentaremos con decir que el *interaccionismo situacional* es solo y exclusivamente proveniente del maestro Erving Goffman, si bien lo ponemos a la cabeza existen otros fundamentos que dan sustento a dicho punto de vista. Comencemos con a) el pragmatismo norteamericano.

---

<http://revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia/article/viewFile/430/453>.

<sup>174</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 8

<sup>175</sup> Véase por ejemplo *El problema de la realidad social, Escritos I, o Sociología del extranjero* principalmente el ensayo del forastero en Alfred Schutz.

<sup>176</sup> Quiero dejar en claro que este rastreo teórico no es en sí la influencia de Goffman ya que en su mayoría fue Durkheim, Simmel y antropólogos norteamericanos. Sino es un rastreo teórico para sustentar lo que Isaac Marrero Guillamón denominó *interaccionismo situacional*.

William James se encargó de que el término fuera reconocido a nivel nacional e internacional “el pragmatismo representa una actitud completamente familiar en filosofía”<sup>177</sup>. De hecho lo publica en un libro llamado *Pragmatismo: nombre nuevo de antiguos modos de pensar* así como en su obra *Principios de psicología*. Pero pone énfasis, principalmente en esta última obra, en la acción correlacionada con procesos fisiológicos –debido a su formación como médico- y no dio demasiada importancia a los gestos que tanto Peirce y su semiótica puso atención. Otro seguidor del pragmatismo de Peirce fue Georg Herbert Mead, quien –aunque no escribió el libro- en *Espíritu, persona y sociedad* da demasiada atención al gesto pero, principalmente partiendo de la comunicación y a los procesos de interacción, así, de igual forma, pone el énfasis en el *self* y su construcción –o emergencia social para respetar su término- social<sup>178</sup>.

Por otra parte, b) la sociología del maestro Simmel fue para el profesor Goffman un principal referente, tanto así que su tesis (en Chicago) inédita de doctorado titulada *Communication conducto on an Island Community*<sup>179</sup> abre con una extensa cita del maestro alemán Georg Simmel. Desde el punto de vista de las formas se pueden analizar las acciones –hacer y padecer- infinitamente reciprocas que Simmel defendió como la quintaesencia de la sociología siendo la unidad de análisis las formas de socialización y, tomando a la sociedad como *status nascens* “. Nótese hasta aquí que, el punto central se construye en aquello que no se podía ver, es decir, la acción en términos de práctica y acciones infinitamente reciprocas, lo que sucede en medio de dos sujetos en respuesta física inmediata.

Por otra parte c) la escuela de Chicago puso ese énfasis desde el maestro Erving Goffman “Cuando un individuo llega a la presencia de otros, estos tratan por lo común de adquirir información acerca de él o de poner en juego lo que ya poseen”<sup>180</sup>. Es decir, la vida es dinámica y contingente a la vez, aquí Goffman es demasiado importante ya que él es el que pone en 1982 –año de su muerte- como objeto de estudio el orden de interacción susceptible de análisis por derecho propio [objeto por el cual el *interaccionismo situacional* debe su existencia], “dirá él, es un campo de análisis <autónomo de pleno derecho>, pero que no prejuzga otros órdenes económicos y sociales”<sup>181</sup>. Esto es la quintaesencia del objeto de estudio de la orientación sociológica del *interaccionismo situacional*, es lo que el maestro Goffman aludió en el campo de la micro-sociología. Aunque esto también lo ha trabajado el maestro Howard Becker principalmente en el ámbito de la sociología de la desviación denominándola “teoría interaccionista de la desviación”<sup>182</sup>. Así como pone acento en su obra *Para hablar de la sociedad la sociología no basta* (2015) donde arguye su preocupación por como analizar desde las representaciones sociales la sociedad. A la vez, retoma las tres generaciones antes expuestas de la escuela de Chicago.

---

<sup>177</sup> James William, *Pragmatismo nombre nuevo de antiguos modos de pensar* (Madrid España: Daniel Jorro Editor, 1923) Pp. 49

<sup>178</sup> El lector en este punto se dará cuenta de la falta de referencia de John Dewey, esto no es a propósito, es debido a que Mead fue la mayor influencia en Chicago acerca de los estudios interaccionistas –por Blumer- y Dewey fue de mucha influencia en los estudios de la democracia y la educación desde el punto de vista del pragmatismo.

<sup>179</sup> Bateson Gregory en Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 97

<sup>180</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp.13

<sup>181</sup> Winkin Yves, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres* (España: Editorial Paidós, 1991) Pp. 169-170

<sup>182</sup> Becker Howard, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación* (Buenos Aires, Argentina: Edit., Siglo XXI, 2009) Pp. 199

En tanto a d) la sociología de Norbert Elias nos permite mirar la sociedad en su pleno momento contemporáneo desde cortes históricos con su categoría configuraciones –similar a las formas simmelianas y en contra del tipo ideal weberiano-, es decir, los individuos no se presentan de manera aislada como para estudiarlos solos sino están dentro de una *configuración*; entendida ésta como una red de individuos conectados de manera interdependiente lo que permite observar posiciones sociales “que los hombres forman entre sí” o en palabras de Elias “Las configuraciones son relativamente independientes de los individuos determinados, pero no de los individuos en general”<sup>183</sup>. Por último e) el colegio invisible formado por Paul Watzlawick, Erving Goffman, Edward Hall, Gregory Bateson desde el punto sociológico, antropológico, comunicacional y psicoterapéutico. Esta escuela, no entendida como algo estáticamente visible sino como un grupo de pensadores que trabajan en diferentes partes temas a fines –recuérdese el término del profesor Becker de escuela de actividad-relativamente nueva desde 1970 aproximadamente pone énfasis en la comunicación desde el punto de vista de la interacción pragmática<sup>184</sup>.

He sugerido, *grosso modo*, que estos cuatro sustentos permiten contextualizar al *interaccionismo situacional*. Es difícil aludir a todas las obras de las posturas antes mencionadas que coadyuvan al sustento de dicho punto de vista, ya que, si lo hiciéramos sería sujeto a otro ejercicio de investigación. Ahora sí, aludiremos sin cursivas a lo que denominamos punto de vista desde el interaccionismo situacional. Es una orientación sociológica que estudia el orden de interacción y situación susceptible por derecho propio al análisis sociológico, proviene principalmente de Norteamérica y Alemania, su ontogénesis propiamente dicha se le debe a los maestros Goffman, Becker y la escuela de Chicago, aquí para evitar el error que Herbert Blumer cometió al nombrar a Georg Mead el primer interaccionista simbólico y sacarlo de su contexto, nosotros argumentamos que el maestro Goffman no fue el primer interaccionista situacional sino que de su pensamiento pretérito, sus seguidores espirituales, hemos interpretado esta orientación sociológica y, por lo flexible de su actividad nos permitió hacer este esbozo y/o rastreo teórico e histórico para contextualizar el punto de vista del interaccionismo situacional. Qué estudia, lo que Isaac Marrero Guillamón aludió, el análisis del primer orden; es decir interacciones de situación y segundo orden; la situación histórica.

## Orden de interacción y situación

Hasta ahora hemos sugerido nuestra postura teórica, es momento de explicar el orden de interacción y situación como quintaescencia del interaccionismo situacional. Esto es continuar la mirada sociológica del maestro Erving Goffman. En este caso se realizará, tratando de ser lo más fiel posible al pensamiento de Goffman, una interpretación del orden de interacción conjuntándolo con lo situacional para comprender la forma en la que actuamos cotidianamente de manera cínica u honesta, pública o privada. Me gustaría aclarar una vez más que el profesor Erving Goffman no se declaró a sí mismo interaccionista situacional sino sólo situacional y, de igual modo nunca trabajó el orden de interacción y situación sino sólo el orden de interacción. En un principio puso su interés en las

---

<sup>183</sup> Elias Norbert, *La sociedad cortesana* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1996) Pp. 41-42

<sup>184</sup> Richard Bernstein en su obra *El giro pragmático* nos da pie a investigar una quinta línea que coadyuva al interaccionismo situacional, es decir, la recepción alemana del pragmatismo de Mead, James, Dewy y Peirce, por autores como A. Honneth, H. Joas, J. Habermas entre otros más. Pero se reitera nuestro interés es dar al lector un panorama de lo que es el punto de vista del interaccionismo situacional, más no una obra epistemológica, teórica y reflexiva del interaccionismo situacional.



interacciones cara a cara para posteriormente saber que en estas presentan un orden normado, por lo tanto el orden de interacción analiza las estructuras de las interacciones como un entramado de normatividades negociables que sustenta las actuaciones y por ende las actividades de los individuos.

Permítaseme una aclaración más. La lectura de la obra sociológica del maestro Goffman al parecer –de acuerdo con Bernabé Sarabia- puede tener cambios teóricos del interaccionismo simbólico a la postura estructuralista o incluso micro estructuralista es más a la fenomenología, esto es una falacia total, se tiene que leer la obra de Erving Goffman de principio a fin para saber que al igual que Mead en la filosofía pragmatista fue contingente y trabajó dos órdenes: la definición cara a cara por ejemplo en *La presentación de la persona en la vida cotidiana* y lo estructural en la situación verbigracia *Internados*, por lo que este apartado tratará los dos órdenes situacionales que el maestro Goffman dejó entre ver en toda su obra hasta *Ritualización de la feminidad* y *Formas de hablar*. Finalmente quisiera reconocer mi deuda sociológica con Erving Goffman así como decir que este capítulo y principalmente este subtema es una invitación a una lectura contingente de Goffman para reconocer el orden de interacción y situación, si este ejercicio teórico logra aportes aunque sean mínimos a la sociología se le reconocerá a Goffman principalmente –y a todos los profesores que me acercaron a este pensamiento- el crédito de dicho aporte, más sin en cambio este intento es fallido me consideraré el único responsable por la mala interpretación de la lectura goffmaniana.

El orden de interacción (*The Interaction Order*) probablemente es el último texto que el profesor Goffman escribió para 1982 ya que fue elegido presidente de la *American Sociological Association* en Estados Unidos, “se trata pues de un testamento”<sup>185</sup> que no pudo leer ante los colegas en dicha asamblea ya que su muerte se le presenta en noviembre del mismo año, acto paralelo a la ceremonia, en el texto dirá Winkin ha volcado toda su sociología<sup>186</sup> digno de un artesano ha culminado con una grata obra de arte. Es el único a ojos de Winkin que ha librado la norma de leer su discurso en la ASA, y para Howard Becker un “verdadero clásico de la sociología”<sup>187</sup>.

El orden de interacción es un punto de partida cuerpo a cuerpo<sup>188</sup> cuyo principio es que la interacción social “se da exclusivamente en las situaciones sociales”<sup>189</sup>, esto bajo un *a priori* el que la mayor parte de nuestras vidas estamos en presencia inmediata ante desconocidos y conocidos y en el orden público pasamos a estar en una misma situación de accesibilidad. Esto es condición inherente de lo social. Asimismo el orden de interacción “capta al ser humano justo desde... su existencia que muestra una superposición considerable con la de otras especies”<sup>190</sup>, esta superposición tiene una condición en la vida social: lo promisorio y lo indicativo, es decir, que en consecuencia siempre estamos obligados de alguna manera a participar con los demás de cualquier modo y por cualquier fin por ello nos encontramos en condiciones de posibilitar aperturas o cierres de información. En este sentido los individuos de acuerdo con el maestro Goffman nos encontramos con dos formas básicas de identificación, por un lado de tipo *categorico* que implica situar en una o más categorías sociales y por otro lo *individual* que asigna identidad única, vital y continua basada en la apariencia. Los individuos sólo pueden participar en la interacción siempre que esta se encuentre en una situación social y, además si hay cuerpo físico y pertrechos que permitan área de visión: por eso todo personaje y anclaje

---

<sup>185</sup> Winkin Yves, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres* (España: Editorial Paidós, 1991) Pp. 167

<sup>186</sup> Winkin, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 167

<sup>187</sup> Becker Howard, *Para hablar de la sociedad la sociología no basta* (Buenos Aires, Argentina: Edit. Siglo XXI 2015) Pp. 255

<sup>188</sup> En la fenomenología Merleau Ponty le denomina principio de la “carne a carne”.

<sup>189</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 173

<sup>190</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 175

de actividad situada es vulnerable ante la acción de los demás.

Hasta el momento sólo se ha mencionado un pequeño resumen del orden de interacción de Goffman, pasaremos ahora a no dar por hecho las categorías centrales: orden, interacción y situación. El término de orden se ha trabajado desde hace mucho tiempo pero tiene una coyuntura histórica verbigracia en filosofía política con Hobbes, Rousseau, Locke entre otros más. Goffman lo entiende como “un área de actividad, una forma específica de ésta [hablando de cualquier orden]”<sup>191</sup>, es decir, todo orden es un área de actividad con forma específica puede ser económica, religiosa, estructural, interaccional, política aunque no siempre se ha conceptualizado de la misma manera a lo cual no sugerimos cuan ordenada sea esa actividad “con todo, me parece que, como orden de actividad, el de interacción está de hecho ordenado –quizá más que otros-, y que esta ordenación se predica de una gran base de presuposiciones cognitivas compartidas, cuando no normativas, y de límites autoimpuestos”<sup>192</sup>. En este sentido hemos encontrado distintas conceptualizaciones de órdenes que pueden llegar a ser confusos o incluso ambiguos como en el caso del profesor Talcott Parsons, es más, se ha trabajado el orden social como omnipresente y de defensa social como en la criminología positivista.

El orden se ha entendido en estos aspectos básicos: como dogma, esto nos lleva claro a la religión y a la teología, son explicaciones de acuerdos en momentos históricos por diferentes grupos sociales y que son inamovibles a lo largo del devenir histórico, castiga todas las violaciones al acuerdo dogmático y se extienden fuera de la visión religiosa, en este sentido la característica de orden es por creencia y la libre expresión queda socavada por la fe y la imaginación. Tenemos otro tipo básico de orden, el moral, este nos explica, por ejemplo en Durkheim, que siempre que exista moral se mantendrá un orden en funcionamiento ergo solidaridad, más sin en cambio cuando se convierte en inmoral la estructura cae en anomias, en patologías y se busca mantener por medio de la educación dichas expectativas morales de cada época y sociedad determinada. La característica de lo dogmático y moral en el orden nos conduce a una totalidad castigada por ser seducidos a lo profano e inmoral, en la moral el profesor Durkheim encuentra que en la solidaridad mecánica el pueblo mismo puede hacer justicia por su propia mano mientras que en la solidaridad orgánica se resguarda el orden por el derecho, leyes y normas<sup>193</sup>. Mientras que en lo dogmático el filósofo Auguste Comte en su *Discurso sobre el espíritu positivo*<sup>194</sup> argumenta que hay una ley de la evolución intelectual de la humanidad mejor conocida como los tres estadios<sup>195</sup>, en el primero llamado estadio teológico se manifiesta el orden por monoteístas y politeístas y es donde el orden dogmático se expresa dejando “netamente la libre preponderancia especulativa de la imaginación”<sup>196</sup>.

Encontramos otro tipo de orden, mónadico, especialmente en la psiquiatría y la psicología dejando al individuo como causa y la sociedad como efecto. Este tipo de orden lo conciben como el todo es igual a la suma de sus partes, cada individuo tiene la responsabilidad de cuidarlo y mantenerlo, cuando esto no es así entran en acción mecanismos de control que por ejemplo el profesor Parsons habla de las primeras correcciones entre alter-ego si esto no funciona el siguiente mecanismo por excelencia es la psicología encargada de regular los comportamientos desviados intentando “aislar” al individuo de la sociedad –porque parece un mal- para corregirlo. En este sentido la psicología en el caso de no

---

<sup>191</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 178

<sup>192</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 179

<sup>193</sup> Véase Durkheim Emile, *La división del trabajo social* (México D.F.: Editorial Colofón, 2007) y Durkheim Emile, *Las reglas del método sociológico* (México D.F.: Editorial Colofón, 2006)

<sup>194</sup> Véase Comte Auguste, *Discurso sobre el espíritu positivo* (Madrid, España: Editorial SARPE, 1984) Pp. 27-75

<sup>195</sup> Se refiere al estadio teológico, metafísico y positivo

<sup>196</sup> Comte Auguste, *Discurso sobre el espíritu positivo*, Pp. 29

poder corregir a los individuos pasara a los diagnósticos mentales, así la esquizofrenia, delirios de persecución, paranoia, hebefrenia, ludopatía se alojan en el interior del individuo. Para comprender esto en el siglo XIX Gall<sup>197</sup> desarrolla la frenología para medir los cráneos deduciendo predisposiciones biológicas a los comportamientos sociales, otro ejemplo nos lo muestra Lombroso al hablar del *neo nato* que se comprende como el criminal biológico nacido con *minusvalías* que lo conllevan a cometer delitos<sup>198</sup>. Aún más en el psicoanálisis el principio de culpa que argumenta Freud como aquellos impulsos internos que –en la estructura de la psique- incitan al individuo a delinquir, este principio de culpa es porque el *ello* no pudo controlar “con el malestar de la cultura” al *yo* del individuo.

Hasta ahora he sugerido tres tipos de contemplar el orden uno totalitario e inamovible como el dogmático, otro moral como sinónimo de bien común, permítaseme aclarar esto, si bien la moral a nuestro juicio interactúa con cualquier orden esto no tiene que ser sinónimo de bien común ni mucho menos funcional en el sentido biológico, es decir, la moral es otro tipo de orden que probablemente sea el que más interactúa con todos los demás y eso no implica bien común porque sería entonces absoluto a todos los grupos, pero tampoco es relativo si esto fuera así ciertamente cada quien tendría la moral que mejor le plazca, sin más por ahora, la moral se tiene que entender como un orden a estudiar más no como funcional, absoluto o relativo. El otro orden ha sido contemplado como individual e intra-psíquico colocando a la sociedad como consecuencia de los individuos y entendiéndola como la suma de estos. La característica de estos tres órdenes es que quieren ampliarlo a una totalidad social, y esta es ciertamente compleja, no se ciñe a los órdenes antes mencionados por lo que confunden moral, dogma y monádico con el orden social.

Estas explicaciones no son suficientes, hay otros tipos de órdenes que aseveran a la totalidad, el primero de ellos es de parte de la economía en tanto costo-beneficio, aquí se deja de lado la fe, la moral para enfatizar en lo individual. Es decir, el individuo, dirá Goffman, debe pagar el mínimo de su ser individual para poder obtener un alto beneficio social así al igual que la psicología este orden de costo-beneficio piensa que el individuo es persona desde que nace –en la filosofía política clásica o se argumenta que nace bueno y la sociedad lo corrompe o nace malo y se tiene –por la cultura- constreñir a la estructura social- y renunciar a parte de ello le dará prestigio, de hecho se ha internalizado tanto que encontramos comentarios como “esfuérzate al final vale la pena” o “sólo es por un momento luego disfrutaras de tu cosecha”. El profesor Talcott Parsons crítico fuertemente el utilitarismo<sup>199</sup> de esta postura rechazando el individualismo y lo puramente racionalista dejando de lado todo subjetivismo e irracionalidad.

Finalmente podemos hablar de orden a la visión tradicional en ciencias sociales: el contrato social y el consenso social con una característica básica –lo vertical- cuestionando la libertad. Tanto el contrato como el consenso implican que cualquier convención facilita la coordinación cooperativa entre individuos ergo funcional y útil “siempre que pueda incluir a todos a aceptarla”<sup>200</sup>, esto implica dejar de lado todas las diferentes convenciones que puedan existir, es más se tienen que erradicar según estas visiones ya que se dan por sentadas todas las normas que sean consideradas justas<sup>201</sup>. “A propósito, ambas perspectivas asumen que las restricciones que se aplican a los demás se aplican a uno mismo, que los demás adoptan la misma perspectiva sobre las restricciones de su conducta y que todo el

---

<sup>197</sup> Watzlawick Paul, *La coleta del barón de Munchhausen*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1992) Pp. 44

<sup>198</sup> Watzlawick, *La coleta del barón de Munchhausen*, Pp. 45

<sup>199</sup> Alexander Jeffrey, *Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2008) Pp. 32-35

<sup>200</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, 179

<sup>201</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 179

mundo entiende lo que se obtiene con esta automisión<sup>202</sup>. Estas dos explicaciones caen en la aseveración de la totalidad de orden social y justificar su ordenamiento para ajustarlo. El maestro Goffman considera que existen interrogantes obvios en estas posturas; la principal diría él es que “el motivo de sumarse a una serie de acuerdos no tiene por qué decimos nada sobre el efecto de hacerlo”<sup>203</sup>, en este sentido la cooperación de la que se habla implica creencia en la justicia y en lo legítimo así creen también en la creencia personal del valor de las normas como supremas e incuestionables, esto nos lleva a pensar que ven un solo motivo en torno a la creencia de las normas para el contrato y consenso. Por último el Estado “posee mecanismos seguros de intervención cuando las formas locales de control social no consiguen mantener las alteraciones del orden de interacción dentro de ciertos límites; especialmente en lugares públicos, pero no sólo en ellos. Sin duda, la prevalencia del orden de interacción incluso en los lugares más públicos no es creación del aparato estatal”<sup>204</sup>.

Se piensa que el orden es vertical y primordialmente por creación del aparato estatal que configura subjetividades, no decimos que no, pero debemos observar de qué manera interactúa este tipo de orden con el orden de interacción, ciertamente pensamos que muy poco. Ahora pasemos a comprender el orden social y el orden público que tienen ambigüedades con el orden de interacción.

El orden social se ha venido entendiendo por ejemplo desde Talcott Parsons en relación con lo normativo y lo fáctico es sólo que Parsons “a menudo confunde orden en el sentido de patrón colectivo con el orden en el sentido de consenso social opuesto a conflicto social”<sup>205</sup>, es decir, el orden en Parsons aparece ordenado y para que esto sea trabajó ocho prerequisites funcionales para la existencia de sistemas sociales<sup>206</sup>. Esto nos lleva a ambigüedades de estructura social, sistema social y orden social a parte de un todo homogéneo. Aunque la complejidad del pensamiento del profesor Parsons es amplia sólo se dirá que ciertamente el orden social tiene como fundamento cuestiones normativas pero no por eso decimos ordenadas ni mucho menos aceptadas por todos en términos de creencias hacia con ellas. Goffman piensa que:

Las relaciones que todo grupo de actores tiene normalmente entre sí y con clases específicas de objetos parecen estar universalmente sometidas a normas de tipo restrictivo y permisivo. Cuando unas personas mantienen relaciones reguladas con otras pasan a emplear rutinas o prácticas sociales, esto es, adaptaciones estructuradas a las normas –de las cuales forman parte de las conformidades, las elusiones, las desviaciones secretas, las infracciones excusables, las violaciones flagrantes, etc.-. Estas pautas (cuyos motivos y cuyo funcionamiento son diversos) de comportamiento, estas rutinas conexas a las normas, constituyen sumadas lo que cabría calificar de “orden social”<sup>207</sup>.

---

<sup>202</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 179

<sup>203</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 179

<sup>204</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 181

<sup>205</sup> Alexander Jeffrey, *Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2008) Pp. 33

<sup>206</sup> Los prerequisites funcionales de Parsons se encuentran en su gran obra *El sistema social* y son los siguientes: I. Un sistema no puede estar estructurado de manera radicalmente incompatible con otros sistemas, II. El sistema requiere del requisito mínimo del apoyo proporcionado por otros sistemas, III. Satisfacer una proporción mínima de las necesidades de los actores, IIII. Reducir al mínimo las conductas potencialmente lesivas, V. Reducir las conductas desviadas, VI. Mantener un mínimo de cultura en marcha, VII. Un mínimo de lenguaje y VIII. El mínimo de saber técnico para tratar el medio físico.

<sup>207</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 16

Por lo tanto el estudio del orden social siempre se remite a las organizaciones y es por excelencia el más complejo, se habla de normas, reglamentos, desviaciones y que atañe a todos los demás órdenes y/o estructuras, no es solo algo dado sino algo que se está dando constantemente, por lo que podemos decir es que siempre que las relaciones se regulen a las normas se entenderá el orden social. Finalmente el orden público ha cobrado mucha relevancia al respecto desde 1970 en relación a cuestiones políticas, urbanas entre muchas más y se caracteriza por cinco formas: normas de auto expresión, normas de censura, formas de agresión social, interacciones focalizadas y no focalizadas y finalmente todos las personas pasan a estar en una misma situación accesible conocidos y desconocidos. Ciertamente los órdenes o estructuras tienen un principio interaccional entre sí en algunos más en otros menos<sup>208</sup>, pero nunca se debe partir del supuesto de que por estudiar alguno se estudia otro. Todos estos ordenes que se han señalado tienen sus interrogantes obvias de entre ellas hay dos más importantes el primero es que se presentan como totalitario, ordenado y prácticamente inamovible mientras el segundo es determinista con los demás órdenes. Dentro de cada estructura se encuentra un orden social por lo tanto lo social no es *una* esfera más, sino, es *la* esfera *ad libitum* le cueste a quien le cueste, de hecho la sentencia en Goffman es clara *todo está determinado socialmente*. A esto se añade un comentario más, dirá el profesor Goffman que tratar ordenes tiene algo de sospechoso [en tanto liberales o conservadores] y subversivo pero “el tema tiene una defensa. Resulta posible imaginar una sociedad sin muchas de las normas [que sostienen a los participantes]. De hecho resulta fácil imaginar una sociedad que estaría mejor sin esas normas. Pero no resulta fácil imaginar una sociedad que no recurra mucho a diversas series de normas”<sup>209</sup>.

Ahora que hemos planteado algunas concepciones de órdenes con sus interrogantes obvias lo que nos interesa es el orden de interacción dirá Goffman “es un campo de análisis “autónomo de pleno derecho”, pero que no prejuzga otros órdenes económicos y sociales”<sup>210</sup>. El orden de la interacción trabaja las actividades situadas por medio de la interacción, es un área de actividad donde se pueden facilitar convenciones, normas que tienen valor en y para el orden, en este sentido la visión tradicional del conceso y el contrato no permiten dar cuenta de lo que sucede en las interacciones. Ciertamente todo orden tiene su tipo de control en este caso es personal, oficioso y oficial hacia con la gama de compromisos heterogéneos mediante la copresencia por lo que no implica creencia con normas legítimas yuxtapuestas sino en normas que se producen en el contacto en una situación social y la cooperación es por medio de negociaciones. En el caso del profesor Alfred Schutz hay algo similar ya que la vida cotidiana es aproblemática hasta nuevo aviso y cuando existe un problema se necesita del reservorio de saberes para hacer frente a la nueva experiencia si esto no es posible las personas de acuerdo a su situación biográfica utilizan presupuestos para resolver el problema<sup>211</sup>.

La negociación es similar porque depende de situación biográfica e historia vital y continua es sólo que no es hasta nuevo aviso –si fuera así la vida se aparecería de manera estática en periodos aproblemáticos- sino es constantemente. De acuerdo con Goffman el orden de interacción da cuenta que los actos violentos son mitigados por otros encuentros por ejemplo el cotilleo, el tema central es el uso y disposiciones “que permiten que una gran diversidad de proyectos se lleve a cabo mediante

---

<sup>208</sup> El profesor Goffman argumenta que las relaciones sociales son las que más interactúan con el orden de interacción.

<sup>209</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 17 (En este caso de orden Goffman lo ocupa para analizar la sociedad estadounidense)

<sup>210</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 170

<sup>211</sup> Schutz Alfred y Luckmann Thomas, *Las estructuras del mundo de vida* (Buenos Aires: Amorrortu Editores. 1973) Pp. 25-41

el recurso inconsciente a formas de procedimiento”<sup>212</sup>. Las formas de interacción se estructuran por contactos, es decir, cada que un individuo en cualquier ocasión se coloca en presencia de la respuesta inmediata de otros. Más arriba aludimos que por el hecho de llamarle orden no implica que digamos que es ordenado verbigracia los posmodernos aluden a que la sociología de principios y mediados del siglo XX creyó que la sociedad se aparecía ordenada y no se tuvo en cuenta el caos<sup>213</sup>, la discusión de orden que tomamos no va por ese camino que se recorre desde Daniel Bell hasta Lipovetzky, sino que la actividad interaccional se nos presenta a manera de orden negociable, como formas de actividad anclada y que ciertamente depende de factores externos –la situación-, cosa que Goffman aclara no depende de las estructuras sociales. Por lo que el orden de interacción tiene su dialéctica fundamental:

Llegamos ahora a la dialéctica fundamental. En su calidad de actantes, los individuos se preocuparán por mantener la impresión de que actúan de conformidad con las numerosas normas por las cuales son juzgados ellos y sus productos. Debido a que estas normas son tan numerosas y profundas, los individuos que desempeñan el papel de actantes hacen más hincapié que el que podríamos imaginar en un mundo moral. Pero, qua actantes, los individuos no están preocupados por el problema moral de cumplir con esas normas sino con el problema amoral de construir la impresión convincente de que satisfacen dichas normas. Nuestra actividad atañe en gran medida, por lo tanto, a cuestiones de índole moral, pero como actantes no tenemos una preocupación moral por ellas. Como actantes somos mercaderes de la moralidad<sup>214</sup>.

Lo que ocurre en la interacción cara a cara tiene su estudio por derecho propio y “al aislar el orden de interacción proporciona un medio y un motivo para analizar diferentes sociedades comparativamente y la nuestra históricamente”<sup>215</sup> este orden pertenece a la relación cognitiva y sus participantes no en términos psicológicos sino en términos de reciprocidad “tanto el sujeto como los otros tendrán en parte la misma tarea, aunque en grados diferentes: la de interpretar el papel propio del yo de uno”<sup>216</sup>. Por lo tanto no se trata de consenso o contrato sino más bien apariencias de acuerdo negociable. Dentro de este orden se trabaja con el compromiso de conveniencias que dirá el profesor Goffman es proseguir la interacción a pesar de inconveniencias, se trabaja con tacto, deslices, conversaciones, recursos seguros, compromisos, violaciones y desviaciones. Por último un orden “puede beneficiar a casi todos sus participantes individualmente, muchas veces de forma equitativa y a veces inmensamente en comparación con el costo individual y de hecho puede estar apoyado de modo consciente (e incluso establecerse) porque los beneficios mutuos resultan evidentes”<sup>217</sup>.

Hemos sugerido un tipo de orden como área de actividad, forma específica, negociable, no determinante con otros órdenes, con su propia dialéctica fundamental, con principio cuerpo a cuerpo, que ve actividad anclada en la situación, con sus propias normas y que interactúa con otras

---

<sup>212</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 181

<sup>213</sup> Véase por ejemplo Maffesoli Michel, *El conocimiento ordinario* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2005) y Zigmunt Bauman, “Modernidad y ambivalencia” en Beriain, Josetxo (Comp.) *Las consecuencias perversas de la modernidad, Modernidad, contingencia y riesgo* (Barcelona, España: Edit. Antropos, 2011) Pp. 73-121

<sup>214</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 267

<sup>215</sup> Goffman en Winkin *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 174

<sup>216</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 275

<sup>217</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 18

estructuras, por ejemplo una interacción con anclaje estatal tendrá un principio interactivo con la estructura del Estado como un político en otro país. Y este orden nos lleva a la estructura de las interacciones, por lo que ahora pasaremos a comprender que es la interacción.

Con los comentarios y salvedades anteriores podemos decir que una interacción no es una carcasa sin sentido vista desde el exterior y tampoco es consecuencia del yo, por lo tanto nos alejamos de los estudios que ven a las interacciones como narrativas y/o ejemplos así como de los estudios psicoanalíticos y en algunos casos criminológicos que piensan que al nacer uno ya es miembro de la sociedad y tiene algo de naturaleza que le determina<sup>218</sup>, de hecho la misma estructura clásica de Freud *yo-ello-súper yo* parte de un supuesto *yo* nato que se tiene que trabajar por medio del *ello* para poder llegar así a una moral del *súper yo*. Vamos a observar como la interacción está estructurada y permite más cosas de las que se puede pensar con las dos visiones antes expuestas.

El profesor Goffman deja definida la interacción desde su primer obra *La presentación de la persona en la vida cotidiana* en 1959 de esta manera: "A los fines de este informe, la interacción (es decir, la interacción cara a cara) puede ser definida, en términos generales, como la influencia recíproca de un individuo sobre las acciones de otro cuando se encuentran ambos en presencia física inmediata. Una interacción puede ser definida como la interacción total que tiene lugar en cualquier ocasión en que un conjunto dado de individuos se encuentra en presencia mutua continua; el término encuentro (*encounter*) serviría para los mismos fines. Una actuación (*performance*) puede definirse como la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes"<sup>219</sup>. La postura es clara, se aleja del postulado del interaccionismo simbólico para acercarse a la sociología de las formas de Simmel y la filosofía pragmatista de Mead. Por lo tanto el individuo queda descentrado y su objetivo es describir como está estructurada la unidad básica y natural de las interacciones por más pequeña que sea ésta verbigracia un movimiento facial. "No se trata, pues, de los hombres y de sus momentos. Más bien, de los momentos y sus hombres"<sup>220</sup>. Esto implica de acuerdo con el profesor Goffman que el estudio de la interacción no está relacionado con el individuo y su psicología sino "más bien con las relaciones sintácticas entre los actos de distintas personas mutuamente presentes las unas entre otras"<sup>221</sup>.

Toda persona vive en mundos de encuentros y está de cierta manera obligada a interactuar con otros por contactos sociales de manera focalizada o no focalizada y en cada uno de esos contactos se representa una línea de actuación por medio de una licencia de rol. Una línea o franja es una actividad anclada por medio de corchetes que tienden a realizar un episodio interaccional, es decir, una línea es lo que los individuos realizan al tener un contacto social, cualquier cosa para cualquier fin. El contacto ante otros siempre lleva una serie de compromisos con la actuación, ésta Goffman la caracterizó por sinceros aquellos que llevan con naturalidad el acto y cínicos como los que no creen el acto mismo, esto no implica que la realidad sea cínica o sincera sino que son formas de actuar<sup>222</sup>,

---

<sup>218</sup> En este caso estamos de acuerdo con el planteamiento de A. Gramsci que argumenta que somos parte de la naturaleza pero no por eso tenemos contacto directo con ella, para él, Marx y sus seguidores el contacto primordial ha sido el trabajo. Esto ha demostrado que no hay determinate natural en sentido biológico como especie para el comportamiento.

<sup>219</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 27

<sup>220</sup> Goffman Erving, *El ritual de la interacción*, (Argentina: Edición Tiempo contemporáneo, 1970) Pp. 2

<sup>221</sup> Goffman, *El ritual de la interacción*, Pp. 2

<sup>222</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 29-33

la realidad es en términos de apariencia. Por ejemplo un médico que dice a unos familiares en la sala de espera que el paciente está estable dentro de un cuadro crítico de traumatismo craneoencefálico sabiendo él que el paciente ya está desahuciado implica un acto cínico, que aclaro, no se debe confundir con el acto hipócrita. La actuación puede definirse como “la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes”<sup>223</sup>.

En toda interacción existen dos características básicas; la primera es la impresión que dirá Goffman es la información que emana del sujeto y no puede controlar, hablando en situaciones cotidianas, claro, porque un espía puede en el mejor de los casos manejar perfectamente la impresión, lo mismo con los charlatanes o con los estafadores. Mientras que la segunda es la expresión entendida como todo aquello que el individuo dice que es y por tanto puede controlar. Observemos que la primera se maneja por gestos, claves y rituales mientras que la segunda por el habla, por tanto *la interacción no es comunicación y ésta es sólo una parte de la interacción o mejor dicho la comunicación es un tipo de interacción más no la interacción es comunicación*. Dentro de la actuación un individuo necesita licencia para representar un rol y representarlo en una franja de actividad, para eso a la parte de la actuación que de acuerdo con Goffman funciona de modo general y prefijado a fin de definir la situación con respecto a los que se encuentren en y cerca de la situación da el nombre de fachada (*front*). La fachada es la parte visible que el individuo presenta ante otros por lo tanto en la interacción el individuo se presenta y presenta su actuación. La fachada tiene una estructura básica de tres componentes: medio, modales y apariencia<sup>224</sup>. La primera incluye todo el mobiliario humano o no humano, el decorado, dotación expresiva y para Goffman todo lo que se encuentra en el trasfondo escénico, los modales se refieren a los estímulos que funcionan en el momento del rol de la interacción que se espera de un actuante y el compromiso que éste espera de su rol y de como otros reconocerán el desempeño de ese rol. Finalmente la apariencia funciona para informarnos acerca del estado ritual del individuo. En Goffman encontramos tres regiones de actuación: anterior, posterior y residual<sup>225</sup>, la primera se refiere a donde tiene lugar la actuación, la segunda es lo relativo a una actuación el trasfondo escénico, y la última también llamada exterior son los extraños que no tienen lugar como actor o tribuna un ejemplo lo dan los taxistas al escuchar una pelea de una pareja, los intendentes en instituciones o los meseros en restaurantes. La región es un lugar limitado con barreras antepuestas a la percepción.

Todo contacto con otros tiende a experimentar una relación emocional inmediata ante el pertrecho de sus otros participantes, he ahí la importancia del tacto y el compromiso ante la situación, de hecho hay muchos contactos en los que no se quiere el compromiso pero como se argumentó que el yo es vulnerable tenemos que cuidar de no profanar otros yo, por tanto se trabaja con para-compromisos que el maestro Goffman atañe como toda apariencia de compromiso sin comprometer el compromiso, por ejemplo dos personas que hablan y una se aburrido pero no puede cortar la conversación de otra, para no cortar de tajo usa tacto para no descalificar al otro. Ahora sí, una interacción es un tipo de estructura y unidad básica que permite a los individuos poner línea, es decir, un discurso de tipo institucionalizado y legítimo.

El individuo se presenta y presenta su acto ante otros, en toda interacción lo crucial es la información e informar acerca de la información. “La información acerca del individuo ayuda a definir la situación,

---

<sup>223</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 27

<sup>224</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 33-37

<sup>225</sup> Goffman argumenta dos regiones más: la abierta por el alto grado de antagonismo entre grupos de escisión y la región de fantasía.



permitiendo a los otros saber de antemano lo que él espera de ellos pueden esperar de él”<sup>226</sup>, claro que mucha información no es accesible a todo auditorio por lo tanto ante desconocidos los observadores trataran de recoger indicios del comportamiento. De igual manera puede que el observador sea observado ante su observación por el observado o por un tercero observador, esto se da mucho en instituciones educativas, laborales etc., verbigracia el supervisor que supervisa al personal mientras éste puede supervisar al supervisor por órdenes laborales o un tercer supervisor supervisar el trabajo del supervisor. De igual forma por experiencias previas –que el profesor Schutz llamará reservorio de saber- en su situación biográfica se puede inferir clases determinadas de marcos sociales o clasificaciones de comportamientos, de hecho, en las escuelas a los niños problema se les llega a decir “conozco a los de tu tipo”, sin embargo durante la interacción “no habrá tiempo ni lugar inmediatamente disponible para descubrir la realidad subyacente”<sup>227</sup> de cada situación. Por tanto el *modus vivendi* interaccional se nos presenta por apariencias normales y todos los participantes en situaciones viven por inferencia ante las actuaciones de los otros.

Ya hemos sugerido que en la interacción un individuo se presenta y presenta su actuación ante otros de manera infinitamente reciproca en presencia física inmediata, esto influirá en la definición de la situación para que los demás se generen una imagen de él. En este sentido la definición proyectada por el yo no es la única sino los otros también proyectan situaciones y aunque parezca complicado o conflictivo por lo general dirá Goffman las definiciones armonizan suficientemente entre sí, es por eso que existen practicas preventivas, correctivas, tactos, estrategias protectoras, compromisos... para la representación del yo y de los otros. Ahora bien, hemos utilizado un término que tiene demasiada literatura –la representación social-, esta ha sido trabajada principalmente desde el profesor Emile Durkheim como todo aquello que tiene lugar y existencia a partir de un hecho social, hay otras posturas de la psicología social que argumentan que la representación social es todo aquello que se pone en evidencia ante otros, esto limitaría a un orden mónadico de aseverar si un individuo no dice lo que piensa no es social es individual. Pero basta con recordar al maestro Max Weber para saber que *no se necesita ser el César para comprender al César*, también con el maestro Georg Mead en tanto sus categorías de otro generalizado y el mí como las actitudes completas y complejas organizadas, por lo tanto esa definición de representación social de la psicología es de orden mónadico, lo que un individuo siente, piensa y actúa es por construcciones socio-históricas que configuran al individuo. Nosotros debemos de partir de Emile Durkheim, Max Weber, Georg Simmel y Erving Goffman. Una representación, “en el sentido restrictivo en que yo uso el término ahora, es aquella disposición de cosas que transforma a un individuo en actor, siendo a su vez este último un objeto al que se puede mirar por todas partes y con detenimiento sin ofender, y que puede ser juzgado por su comportamiento participante por las personas que desempeñen el papel de <audiencia>”<sup>228</sup>.

Pasar la mayor parte de nuestras vidas en presencia de otros nos remite a dos conceptos esenciales e históricos de tiempo-espacio. La interacción se da única y exclusivamente en situaciones sociales el espacio es construido por tiempos no muy largos ya que la puesta en escena tiene corchetes que ponen principio y fin a la actividad de la interacción por eso los contactos no tienen un tiempo largo, de esta manera Goffman argumenta que todo elemento de la vida social en todos sus aspectos tiene una historia y cambios críticos en el tiempo, en este sentido sólo se entiende con referencia a la cultura. Todo el tiempo en el orden de interacción es en presente para comprender la historia en un pasado

---

<sup>226</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 13

<sup>227</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 14

<sup>228</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 131

presente por lo tanto la historia no es estática y como se argumentó no es repetitiva sino siempre en un devenir-contingente, este presente de la historia se manifiesta en un tiempo de rutina día a día de dramatización es por eso que relacionamos historia, cultura y tiempo-espacio debido a que cada participación de los actores está social e históricamente determinada, el más mínimo movimiento ritual como el de cortesía que se manifiesta en saludos está configurado y cambia de acuerdo a la triada histórica, cultural y temporal-espacial, es decir, los individuos participan en situaciones configuradas es por eso que el maestro Goffman aunque argumenta que nosotros elegimos la fachada ciertamente no la creamos sino la crea la sociedad, ciertamente nos presta esos pertrechos y gestos rituales y en cierta medida tenemos que regresárselos.

En tanto al espacio Goffman analizó ocho: personal, recinto, uso, turno, envoltorio, de posesión<sup>229</sup>, reserva de información y reserva de conversación. Anteriormente el profesor Edward T. Hall argumentó que el espacio debe comprenderse desde la proxémica para “designar las observaciones y teorías interrelacionadas del empleo que el hombre hace del espacio, que es una elaboración específica de la cultura”<sup>230</sup>. Hall sólo reconoció tres manifestaciones proxémicas: infra cultura que radica en el pasado biológico del hombre, pre cultura base fisiológica del presente y micro cultura donde se efectúan observaciones<sup>231</sup>, observamos que Hall trabaja la cultura conjunto a lo biológico del pasado, a esto Goffman, no trabaja una base biológica ya que si quitamos todas las máscaras y personajes del actuante queda el individuo residual, biológico o como dirá él una figura natural y eso no nos interesa más sin en cambio nos interesa la figura social configurada por situaciones sociales. Además de esto Hall reconoce cuatro espacios: íntimo; como actos permisibles en distancia cercana y en distancia lejana no entra en juego las partes íntimas como el pubis; personal como una burbuja de prolongación con fase cercana que señala relación y fase lejana fuera del contacto fácil; social que implica seis metros o más con su fase cercana que trabaja asuntos impersonales y su fase lejana con carácter más formal donde se pierden detalles del rostro y; público fuera del ámbito de participación con su fase cercana donde se cuida el entrometimiento así como su fase lejana que implica por ejemplo personajes y un público como presidentes, artistas, papas etc..<sup>232</sup> Hall arguye la cenestesia como aquella que trabaja con un conjunto de sensaciones que percibimos en órganos internos para el estado propio del cuerpo, es decir, un conocimiento y re-conocimiento del cuerpo<sup>233</sup>. Los ocho espacios de Goffman tienen mucho que ver con los de Hall pero difiere de la figura natural que trabaja Hall en tanto a las tres manifestaciones proxémicas. Más adelante en los siguientes capítulos abordaremos más estos temas, por ahora sólo basta con decir que trabajaremos los espacios de Goffman y de Hall que, no se diga más provienen de la tradición del profesor Simmel.

La interacción no es cómo piensa el profesor George Homans, que ocurre por medio “de la comunicación verbal u otra comunicación simbólica”<sup>234</sup>, la interacción es mucho más que la comunicación es un orden estructurado que permite la copresencia física y la comunicación sólo es una parte de la interacción, más aún el profesor Bruno Latour al ponerle fin a lo social que permitirá a la sociología ser la ciencia de las asociaciones, para ver a lo social no como el pegamento sino como

---

<sup>229</sup> En este espacio encontramos la filosofía del tener y no del ser que el profesor Gabriel Tarde argumenta para el análisis de las mónadas.

<sup>230</sup> Hall Edward, *La dimensión oculta* (México D.F.: Editorial siglo XXI, 2011) Pp. 6

<sup>231</sup> Hall Edward, *La dimensión oculta*, Pp. 125

<sup>232</sup> Hall Edward, *La dimensión oculta*, Pp. 125Pp. 140-153

<sup>233</sup> Hall Edward, *La dimensión oculta*, Pp. 125Pp. 86

<sup>234</sup> Homans George, *El grupo humano* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1972) Pp. 64

una parte del pegamento y poder explicar cómo se sostiene la sociedad<sup>235</sup>, aunque Latour ve -a nuestro juicio muy bien- que lo social no es un factor x oculto que hace que la gente actúe sino más bien lo social ensambla, pero para nosotros lo social tampoco es un factor x místico que explica causas que la gente no sabe sino explica las consecuencias estructurales de la actividad cooperativa independiente de cualquier fin o medio que llamamos social. El lugar del actante es muy importante para Goffman al igual que Latour aunque para éste esa es la característica de las asociaciones mientras que para Goffman sólo es parte de la fachada. Latour trabaja 5 características que ponen en evidencia lo inverosímil que han hecho de las interacciones: a) ninguna interacción es lo que podría llamarse isotópica, b) ninguna interacción es sincrónica, c) las interacciones no son sinópticas, d) las interacciones no son homogéneas y e) las interacciones no son isobáricas<sup>236</sup>.

Esto quiere decir que las interacciones no son más concretas sino son teóricas y abstractas, complejas y estructuradas, lo que se actúa en cualquier lugar viene de figuraciones de otros lugares en términos de historia presente, no son iguales y mismas sino más bien un conjunto heterogéneo situado, no llevan el mismo ritmo, no son claras, rápidas y resumidas sino confusas, fallidas, focalizadas o no focalizadas, por último en tanto a lo isobárico, es decir, la presión atmosférica no es lo mismo, nosotros preferimos decir para que exista interacción debe de existir situación y ésta ciertamente no es la misma una de la otra. Un individuo no está solo sino se encuentra en situación de soledad lo mismo cabe decir para los consumidores de marihuana<sup>237</sup>, no hay consumidores de marihuana sino situaciones de consumo de marihuana, esto es descentrar al sujeto. La interacción dirá Isaac Joseph es “acción recíproca que ejercen las partes –individuos o equipos- de un intercambio cuando están en presencia unas de otras. Las interacciones pueden ser focalizadas, por ejemplo en las situaciones cara a cara o en las conversaciones, o no focalizadas, por ejemplo en las situaciones de copresencia en la calle o en un espacio público”<sup>238</sup>.

Las interacciones no son pequeñas son un orden estructurado que trabaja en términos trádicos: yo-equipo-residual o mejor dicho actor, auditorio y los externos. Todo ello ocurre en situaciones sociales que para Joseph significa “espacio-tiempo definido convencionalmente en el que dos o más personas están co-presentes o comunican y controlan mutuamente sus apariencias, su lenguaje corporal y sus actividades”<sup>239</sup>. El maestro Goffman argumenta que la unidad de la interacción es egocéntrica<sup>240</sup> en una rutina diaria, asimismo enumera cinco entidades básicas de interacción: I. el contacto como cualquier ocasión que un individuo se coloca en la presencia de la respuesta de otro, II. Los individuos participan solos o en compañías (*singles / withs*), III. Situaciones convenidas en las que hay un pequeño círculo de co-presencia, IIII. Tribuna como la situación universal de representar una actividad frente a un público, V. celebraciones sociales entendidas como una reunión de forma controlada, aporta entorno para acciones pequeñas focalizadas, pone en evidencia actividad de tribunal, y pueden

---

<sup>235</sup> Latour Bruno, *Reensamblar lo social una introducción a la teoría del actor red* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Manantial, 2008) Pp. 30-32

<sup>236</sup> Latour, *Reensamblar lo social una introducción a la teoría del actor red*, Pp. 284-287

<sup>237</sup> Véase Ángeles César, “La construcción social de la carrera desviada: una desmitificación de los (as) consumidores (as) de marihuana con etiqueta de drogodependiente en la ciudad de Pachuca de Soto” (Tesis inédita de licenciatura, departamento de sociología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo)

<sup>238</sup> Joseph Isaac, *Erving Goffman y la microsociología* (Barcelona, España: Editorial gedisa, 1999) Pp. 120

<sup>239</sup> Joseph, *Erving Goffman y la microsociología*, Pp. 120

<sup>240</sup> Schutz argumenta de igual forma que el actor que interactúa siempre destaca entre sus medios y fines un “uso y disfrute” es decir, es egocéntrico. Véase Schutz Alfred, *Estudios sobre teoría social Escritos II*, (Buenos Aires, Argentina: Editorial Amorrortu, 2003) Pp. 95-108.

durar varios días<sup>241</sup>. Para finalizar este capítulo daremos un giro a lo situacional, es decir, el aporte que el interaccionismo situacional hace al análisis de las interacciones.

Goffman trabajó la situación desde su tesis doctoral en la Escuela de Chicago de sociología donde puntualiza que el oficio de sociólogo es penetrar en el mundo y grupo propio que se está estudiando para describirlo tan preciso como sea posible<sup>242</sup> y ello es posible con el concepto de situación. El profesor Goffman enfatiza en la situación como todo lo vital, histórico y continuo, vale la pena volver a citar esto: “mi perspectiva es situacional, lo cual significa una preocupación por aquello que puede ser vital para el individuo en un momento determinado, y esto a menudo implica a algunos otros individuos particulares, sin que haya que limitarse necesariamente a la palestra mutuamente controlada por los encuentros cara a cara”<sup>243</sup>. La tesis central de esta parte es que la situación es la *sui generis* de la realidad del modus vivendi interaccional y nuestro aporte es que la situación tiene una doble naturaleza o dos órdenes, uno que implica el principio cuerpo a cuerpo y que ciertamente los participantes tienen que definirla y proyectarla, su carácter histórico es *nacens* y momentáneo mientras que el segundo va más allá de la palestra cara a cara y que los individuos que participan en ella no la definen sino actúan en consecuencia, son situaciones definidas por la sociedad y su carácter histórico es estructural y duradero. Observemos de donde provienen estas ideas.

Parece ser que se ha entendido a la situación de distintas maneras una de ellas como correlato en forma de narrativa bastante *baladí*, otra como aislada de los demás ordenes (a la que más tarde llamaremos de primer orden) como William I. Thomas lo estudió, otra de manera reduccionista tal como lo realizó Talcott Parsons y por último el mito de la comunicación. La primera forma de ver la situación como narrativa se presenta mucho en la literatura para enfatizar el momento de un personaje, esa forma, no la tocaremos pues pertenece a la literatura. Por lo que comenzaremos con la definición de la situación de primer orden.

William Isaac Thomas fue uno de los máximos exponentes de la situación como aquella que hace y forma al ser humano como tal, diferenciándolo de otras especies inferiores y formuló un teorema que es la máxima del primer orden: *cuando los hombres definen sus situaciones como reales, son reales en sus consecuencias*, esto es el principio del constructivismo. Thomas parte de un principio dual el primero es en la infancia, dirá él, que cuando un niño nace siempre es dentro de un grupo de personas “para los cuales todos los tipos generales de situación que puedan surgir ya han sido definidos y se han desarrollado las correspondencias leyes de conducta, y donde no tiene ni la menor posibilidad de hacer sus propias definiciones ni de seguir sus deseos sin inferencia”<sup>244</sup>. En este sentido el niño no puede definir situaciones ya que se le reprime, cuando ya se es adulto se puede por principio hedonista definir situación para selección de actividad, al parecer este carácter dual es reflejado porque Thomas piensa que el individuo busca su placer y la sociedad la selección utilitarista de seguridad, la división de individuo sociedad.

Si bien, la situación tiene un principio dual, “previamente a todo acto de conducta auto-determinado existe un estado de examen y deliberación que podemos llamar la definición de la situación. Y realmente no sólo los actos concretos dependen de la definición de la situación, sino que gradualmente

---

<sup>241</sup> Winkin Yves, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres* (España: Editorial Paidós, 1991) Pp. 182-185

<sup>242</sup> Goffman en Winkin, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp.126

<sup>243</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 8

<sup>244</sup> Thomas William, “La definición de la situación”, *Cuadernos de información y comunicación*, Vol. 010, Universidad Complutense de Madrid (2005): Pp. 28, consultado en marzo de 2011, <http://redalyc.uaemex.mx>.

toda una política de la vida o la personalidad del individuo mismo provienen de una serie de definiciones de este estilo”<sup>245</sup>. Podemos observar que la situación que define Thomas es en términos puramente individuales y además divide al individuo de la sociedad (posición clásica de la psicología). A esta definición es la que llamamos de primer orden, aunque, claro, su principal falla es la dicotomía estática de equilibrio-conflicto ya que para Thomas la sociedad busca la seguridad social como si fuese un ente vivo que vigila los actos individuales, por lo tanto se está en permanente conflicto y la función utilitarista de la sociedad es de regulación.

El profesor Thomas arguye de manera puntual que la definición de la situación tiene un código<sup>246</sup> moral, es decir, la situación tiene un conjunto de normas y reglas de comportamiento que regulan la expresión de los deseos de los sujetos ante la sociedad<sup>247</sup> es por ello que la moralidad se ve expresada cuando una definición de la situación es aceptada de manera equilibrada. Para Thomas la primera definición es impuesta por la familia ante el niño principalmente dirigida a la represión de los deseos y actividades de los niños<sup>248</sup> así el crecido a través de las definiciones aprende su código, por lo tanto la moralidad es el bien de la comunidad mientras sino es aceptada la definición se castiga con el ostracismo o con la falencia. Para evitar este tipo de herejías y profanaciones Thomas propone un medio menos formal pero no por eso menos poderoso para definir las situaciones y es el cotilleo: “es en su conjunto un proceso que contiene verdades y es una fuerza organizadora. Es un modo de definir la situación en un caso dado de unirle elogio o acusación”<sup>249</sup>. El cotilleo es un tipo de auto control que el individuo emplea para la inhibición, es decir, el individuo tiene capacidad de atención ante él y ante otros por lo que el cotilleo se usa como una especie de epítetos breves como “zorra”, “bastardo”, “cobarde”<sup>250</sup> entre muchos más. De esta manera la definición se convierte en un reflejo condicionado de moral o falencia.

Por otro lado Robert K. Merton coadyuva a esta postura nombrado dos conceptos clave: la profecía que se cumple a sí misma y la profecía suicida que complementan el teorema de Thomas; “la primera parte del teorema es un incesante recordatorio de que los hombres responden no sólo a los rasgos objetivos de una situación, sino también, y a veces primordialmente, al sentido que la situación tiene para ellos”<sup>251</sup>. Para Merton la definición en principio es falsa, si esa primera definición se hace verdadera la profecía se cumple como el caso de los alumnos que no estudian para un examen y pasan todo el tiempo pensando que es difícil, así si reprueban, la profecía se cumplió<sup>252</sup>, cuando sea el caso de que la profecía no se cumple se queda como falsa y se convierte en profecía suicida. Observemos, la definición de la situación no es un código de normas yuxtapuestas sino son claves sociales que permiten al individuo contextualizarlo al saber ¡que es lo que está sucediendo! En el caso de Thomas la situación queda limitada a situaciones impuestas para reprimir deseos y posteriormente

---

<sup>245</sup> Thomas, “La definición de la situación”, Pp. 28

<sup>246</sup> La postura del interaccionismo situacional tiene conflicto con el término de código ya que implica para usarlo comprenderlo y para comprenderlo decodificarlo, el problema es que no han teorizado este término y lo ocupan de manera bastante difusa en la comunicación, interacción y situación. Por lo demás el profesor Goffman alude a una metáfora musical llamada *clave* que permite dar cuenta no de códigos que necesitan ser descifrados por los sacerdotes de la ciencia (principalmente las ciencias de la comunicación) sino claves que pueden por el trabajo del encochetamiento crear realidades.

<sup>247</sup> Thomas, “La definición de la situación”, Pp. 28

<sup>248</sup> Thomas, “La definición de la situación”, Pp. 30

<sup>249</sup> Thomas, “La definición de la situación”, Pp. 30

<sup>250</sup> Thomas, “La definición de la situación”, Pp. 30

<sup>251</sup> Merton Robert, *Teoría y estructura sociales* (México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2010) Pp. 505

<sup>252</sup> Merton, *Teoría y estructura sociales*, Pp. 505-520

a un principio hedonista para definir las mientras que para Merton las toma como profecías de grupos intra-extra. Ciertamente la definición de la situación cara a cara es muy importante para el orden de interacción y situación pero no por eso fundamental. A esta situación es la que he sugerido llamarle de primer orden; el profesor Goffman alude a que no tiene propiedades ni estructuras propias, trivializa, sólo ahí surge el habla, pueden definirse etc., de hecho la situación no tiene por qué dividir al individuo de la sociedad sino todo lo contrario; *la sociedad de los individuos*. Debemos distinguir los órdenes de la situación pero antes debemos definirla en la manera en la cual el interaccionismo situacional la entiende.

La mayor parte del tiempo estamos ante desconocidos y conocidos, es decir, en presencia inmediata, física y recíproca ante la respuesta infinita de otros, en este sentido siempre estamos socialmente situados pero las consecuencias de ello nos lleva de lo puramente situado a lo situacional. Lo situado es en términos de posiciones y las consecuencias de esas posiciones son situaciones sociales o en otras palabras:

Me gustaría aclarar un concepto que puede confundirse “lo situado” y lo “situacional” asimismo estas dos categorías se encuentran dentro de “la situación social”; por la primera se entiende que la condición humana tiene de manera inherente que “pasemos la mayor parte de nuestra vida diaria en presencia inmediata de los demás” (Goffman en Winkin, 1991: 174), es decir, nuestros actos copresenciales en cualquier situación social están “socialmente situados” (Goffman en Winkin, 1991) y caracterizados por esa condición. Por la segunda se entiende todos los “efectos”-o contingencias-que conlleva estar situado, como encuentros cara a cara y que permite “exponer lo que es intrínseco a la vida interaccional” (Goffman en Winkin, 1991: 174) la copresencia y exhibición física<sup>253</sup>.

Por lo tanto una situación social es “un medio constituido por mutuas posibilidades de dominio, en el cual un individuo se encontrará por doquier asequible a las percepciones directas de todos los que están <presentes> y que le son similarmente asequibles”<sup>254</sup>. Esto nos separa de la postura de Merton y Thomas de ver a la situación como aislada, no, sólo es un primer orden de la situación social. En otras palabras Thomas sólo vio en la situación; el cara a cara, la puesta en escena, la elección de la fachada pero no vio que ciertamente no creamos la fachada.

Por otro lado tenemos a la situación de corte reduccionista e inmutable de Talcott Parsons. Parsons fue el teórico más destacable de Estados Unidos y un referente obligado en la sociología del siglo XX, su teoría fue en extremo ambiciosa y compleja pero pasó a ser un teórico bastante criticado y poco comprendido<sup>255</sup>. De toda la obra tan compleja de Parsons nosotros trabajaremos su categoría de situación que se encuentra dentro de una bóveda de conceptos entramados por cinco barreras: sistema biológico, sistema de la personalidad, sistema cultural, sistema social y todos ellos convergen en el sistema de la acción social<sup>256</sup>. Parsons dio cuenta de que la teoría utilitarista daba mucho peso a la racionalidad e individualismo, por lo que arguye que los individuos no están aislados sino por el contrario partir de la interacción como fundamental del sistema de la acción<sup>257</sup> que permite grupos

---

<sup>253</sup> Hernández Luis, “Interacciones sociales en confinamiento carcelario; situación de los internos” (Tesis inédita de grado, departamento de sociología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2014) Pp. 248

<sup>254</sup> Winkin Yves, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres* (España: Editorial Paidós, 1991) Pp. 132

<sup>255</sup> Véase Mills Wright, *La imaginación sociológica* (México D.F.: Cuarta reimpresión, Editorial Fondo de Cultura Económica, 2010) Pp. 44-68. Específicamente la parte donde Mills irónicamente plantea como han abordado la teoría de Parsons.

<sup>256</sup> Parsons Talcott, *El sistema de las sociedades modernas* (México D.F.: Editorial Trillas, 1974) Pp. 19

<sup>257</sup> Parsons Talcott, *El sistema social* (Madrid, España: Editorial Alianza, 1982) Pp. 17

sociales, pero su principal punto era regresar la subjetividad que los utilitaristas le negaban al sujeto, y para poder hacerlo encontró a la acción y la situación como fundamental entre alter-ego.

Parsons al encontrar el camino de la subjetividad trabajó con cuatro teóricos que le permitían dar cuenta de las subjetividades tales como Weber, Durkheim, Pareto y Freud. En el caso de Durkheim se ha pensado en un positivismo decimonónico muy fuerte pero Parsons dio un giro al pensamiento del maestro, trabajo el anclaje estructural que permitía ver a la subjetividad no del interior al exterior sino por el contrario del exterior al interior, de Weber trabajó la acción con sentido mentado que se orienta a partir de la acción de otros y sus cuatro definiciones con arreglo a fines, valores, tradicional y emotiva<sup>258</sup>, aunque, claro, como es sabido los estadounidenses al trabajar con Weber lo llevan a su máxima. Para Weber no toda acción es social sólo la orientada y reciproca ante la acción de otros, “no lo es la acción exterior cuando sólo se orienta a la expectativa de determinadas reacciones de objetos materiales”<sup>259</sup>, Parsons observa que ante los objetos sociales también hay comportamiento ya que existen patrones culturales “que proporcionan sistemas de acción con anclaje estructural”<sup>260</sup>. De V. Pareto enfatizó los residuos y derivaciones en tanto a que nuestras conductas irracionales siempre tienen una lógica de la razón en este caso la variable es el tiempo, es decir, Parsons observa que los individuos están conscientes de lo que hacen por ejemplo el fumar (la conducta irracional tiene bases racionales) por último de Freud toma su categoría de ego y los mecanismos de socialización y de control.

Ahora bien, al hacer esto Parsons, le permitió construir una teoría de la acción total que se explica a sí misma, aunque al final no pudo regresar la subjetividad que tanto crítico a los utilitaristas ya que los coloco en un sistema social todo ordenado, los individuos de Parsons se mostraron de manera mecánica donde el sistema tiene vida propia mientras que los actores pasan a estar totalmente fuera de agencia. Es aquí donde radica la ambigüedad de Parsons ya que argumenta un sistema actor situación en su gran obra *El sistema social* y posteriormente la deja de lado, más aun, el maestro Norbert Elias observa puntualmente que Parsons redujo la sociedad a dos situaciones que en sus variables pauta se ve reflejado. En dicho esquema la acción es una “unidad básica y un esquema relacional”<sup>261</sup> o en otras palabras “una acción consiste en las estructuras y los procesos por medio de los que los seres humanos constituyen intenciones significativas y con mayor o menor éxito, las aplican en situaciones concretas”<sup>262</sup>, en este sentido su esquema no puede por definición dejar sola a la acción sino que necesita de una situación, “por definición, consiste en objetos de orientación”<sup>263</sup>, estos objetos son tres: a) objetos mundo físico, b) sociales compuestos por un alter (otro) cualquier actor individual dado y ego (yo) como aquel que se toma a sí mismo como punto de referencia y c) culturales ideas, creencias y pautas de valor. Por tanto una acción es un proceso entre actor y situación que tiene como característica la significación motivacional.

Dicho lo anterior al igual que para el interaccionismo situacional en Parsons la situación es vital pero a diferencia del profesor Parsons no damos por hecho a la situación, cuando él sí, es decir, la situación para Parsons es inmutable aunque le da un aspecto crucial; la expectativa como un aspecto temporal de orientación para el desarrollo futuro del sistema actor situación y memoria de las acciones

---

<sup>258</sup> Véase Weber, Max, *Economía y sociedad* (México D.F.: Séptima reimpresión, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1984) 2-25

<sup>259</sup> Weber, *Economía y sociedad*, Pp. 18

<sup>260</sup> Parsons, *El sistema social*, Pp. 17

<sup>261</sup> Parsons, *El sistema social*, Pp. 18

<sup>262</sup> Parsons, *El sistema social*, Pp. 15

<sup>263</sup> Parsons, *El sistema social*, Pp. 18

pasadas<sup>264</sup>, en otro sentido Goffman denomina identidad virtual para referirse a estas expectativas basadas en estereotipos. Además la situación en Parsons está en un ámbito total no la toma como otro tipo de orden, le da peso al sistema de disposición de necesidades en tres dimensiones catético, cognitivo y evaluativo que presenta objetos para necesidades privativas y gratificaciones por lo que Parsons no contempla los deslices de las situaciones que no son privativas y su situación queda más ligada al psicoanálisis freudiano que sociológico relacional. Si se entiende la situación más del corte psicoanalítico puede dar apariencia de regresar subjetividad a los individuos pero a lo que se llega es a individuos mecánicos que si se desajustan necesitan de mecanismos funcionales que reajusten, Parsons parte de un orden total ordenado. Pero eso no es todo, su término de situación se hace ambiguo porque no sólo la deja como orientación sino que limita esa orientación a un binomio de variables pauta.

Norbert Elias en su obra *El proceso de la civilización* argumenta que lo que hizo Parsons fue una sociología de la situación reduccionista, es decir, redujo la sociedad en dos: neutralidad y neutralidad afectiva, auto orientación-orientación colectiva, universalismo-particularismo, adquisición-adscripción y especificidad-difusividad<sup>265</sup>. "Parsons, valiéndose de construcciones conceptuales estáticas, ha reducido a la condición de situaciones"<sup>266</sup> a la sociedad y "en contraposición simple"<sup>267</sup>. Con esto Parsons deja de lado las explicaciones de las distintas peculiaridades de las diversas sociedades<sup>268</sup>, es decir, su complejidad se muestra reducida además sus divisiones las da por hechas como si ya existiesen de ante mano por generación espontánea, no las cuestiona históricamente.

Como he mencionado anteriormente, Thomas en su abordaje a la situación da peso a la capacidad del individuo para definir las y la sociedad queda como vigilante ante los deseos de definir situaciones, pues, en Parsons pasa algo similar es sólo que en contraposición. La situación en Parsons aparte de ser ambigua se contradice ya que en primer lugar da peso al individuo para orientarse en las situaciones y luego lo desaparece, así, Parsons ve a la sociedad como la reguladora y creadora de las situaciones, pero estas situaciones reducen a la sociedades y sus particularidades, es más, el término situación en Parsons deja de ser situación como orientación para pasar a ser condiciones de situación contrapuestas:

Puede decirse con seguridad que no será comprensible la relación entre los conceptos a los que llamamos <individuo> y <sociedad> mientras continuemos manejándolos como si se tratase de dos cuerpos con existencias separadas y, además, como dos cuerpos cuyo estado normal fuera el reposo y que, por así decirlo, sólo entrasen en relación a posteriori. Aunque no lo digan de modo claro y rotundo, no hay duda de que Parsons y todos los sociólogos hijos del mismo espíritu piensan en algún tipo de existencia separada de los conceptos de <individuo> y <sociedad><sup>269</sup>.

Para librarnos de este problema dual no tenemos que ver al individuo separado de la sociedad sino a la sociedad de los individuos, no vemos a la situación de manera aislada de otros órdenes ni tampoco hacemos reducir la situación a mera condición. Observemos que las dos posturas anteriores sólo estudian procesos de corto plazo, una visión de lo efímero, pero como dijimos la sentencia es clara en

---

<sup>264</sup> Parsons, *El sistema social*, Pp. 20

<sup>265</sup> Parsons, *El sistema social*, Pp. 72. Es bien sabido que Parsons toma estas divisiones de F. Tonnies

<sup>266</sup> Elias Norbert, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1994) Pp. 35

<sup>267</sup> Elias, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, Pp. 35

<sup>268</sup> Elias, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, Pp. 36

<sup>269</sup> Elias, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, Pp. 37



el interaccionismo situacional todo está determinado socialmente. Por lo tanto las situaciones de primer orden ven lo momentáneo, lo más pequeño, el cara a cara y se limitan a la palestra cuerpo a cuerpo. La definición de la situación en su primer orden depende de dos componentes básicos que el maestro Goffman aludió lo que emana y lo que se dice. Pero bien nuestra situación de primer orden se diferencia de la de Thomas porque no está limitada a un polo dual: la niñez toda definición es impuesta y la adultez toda definición es por principio hedonista, lo mismo en Parsons la situación no es mera cognición y reducida a condición, la situación de primer orden permite que el individuo cada que este en contacto con otros sepa que es lo que está sucediendo, verbigracia, una plática entre amigos, encuentros con desconocidos en la vida pública, comidas en restaurantes, el uso de audífonos en el transporte público, es decir, todo contacto con otros se define en un primer orden, ese, ese orden es momentáneo y sin estructura.

No podemos ver a la situación en su primer orden solamente ya que veríamos sólo fenómenos de corto plazo, reduccionismos y se correría el riesgo de una relatividad psíquica ergo individualizada<sup>270</sup>, de los individuos. La situación social en su primer orden aunque sea menos formal y estructurada que el segundo orden no es menos importante al contrario permite la existencia histórica como construcción paradójica, es decir, el interaccionismo situacional concibe a la realidad como apariencia literal; la realidad social, y toda realidad compleja, heterogénea y contradictoria se agota en los fenómenos sociales, así más allá de ellos no hay nada, pero el orden de interacción y situación comparten el mismo camino que lo social no solo como algo dado en sí sino como algo que se está dando, y si se está dando quiere decir que no es estático pero sólo en ese *nacens*, en eso rutinario, en eso momentáneo es lo que permite que algo se quede por momentos históricos.

Así, de esta manera en el saludo por ejemplo es una situación de interacción de primer orden porque intervienen el cuerpo a cuerpo de las personas, la forma de saludarse es variada y se puede modificar como los saludos de los jóvenes en las pandillas, pero todo saludo también corresponde a una situación de segundo orden ya estructurada en este sentido el saludo de beso entre padres e hijos o el saludo de “usted” entre padres e hijos responde a una situación de segundo orden. Obsérvese que Goffman arguye en tanto el término de fachada que los individuos pueden elegirla (primer orden) pero por otro lado menciona que la fachada ya está institucionalizada (segundo orden), una persona puede por definición de primer orden escoger la carrera de medicina para ser médico (si es que lo llega a lograr), pero la fachada ya está estructurada en un segundo orden. En Goffman estas aparentes contradicciones se encuentran en toda su obra sociológica, pero no es una contradicción sino está manejando dos niveles de naturaleza de la situación además estos dos niveles no son reduccionistas sino por el contrario muestra como a través de marcos y claves se pueden fabricar demasiadas realidades. De igual manera en *Internados* el maestro Goffman menciona que el comportamiento del interno no está determinado por la institución en sí, así deja entre ver las relaciones sexuales entre personal e internos, los juegos de cartas por las noches y posteriormente menciona que la institución total se apodera de las acciones de los internos, en sus palabras se encuentran ajustes secundarios<sup>271</sup> que para el interaccionismo situacional son de primer orden como por ejemplo drogarse, alcoholizarse, tener romances con el personal, vender medicina, ser conejillo del personal para obtener beneficios mientras que los ajustes primarios son todos aquellos impuestos por la institución a lo que llamamos segundo orden por ejemplo levantarse a una hora en específico, castigos por no respetar esos ajustes,

---

<sup>270</sup> En este sentido los mayores exponentes del individualismo han sido Blumer y Homans no se diga más G. Tarde.

<sup>271</sup> Goffman Erving, *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 3ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2001) Pp. 190-206

la hora del encierro en las cárceles, el uso de ropa dictada por la institución, las fotos de los internos penitenciarios.

Es decir, hay situaciones en las que los individuos participan para definir las y esas definiciones por lo regular no son conflictivas sino son aceptadas, ello permite un compromiso del individuo para no comprometer su yo tanto como del otro. Pero por otro lado existe un segundo orden de la situación en el que ciertamente los individuos en particular no definen las situaciones sino que ya están definidas y los individuos actúan en consecuencia:

Definir las situaciones como reales ciertamente tiene consecuencias, pero éstas pueden afectar sólo de manera muy marginal a los acontecimientos en curso; en algunos casos un simple y ligero desconcierto sobrevuela la escena como expresión de una moderada inquietud acerca de quienes intentaron definir la situación erróneamente... Presumiblemente, hay que buscar casi siempre una <definición de la situación>, pero por lo general aquellos que intervienen en esa situación no *crean* la definición, aun cuando a menudo se pueda decir que sus sociedades sí lo hacen; normalmente, todo lo que hacen es establecer correctamente lo que debería ser la situación para ellos y actuar después en consecuencia<sup>272</sup>.

Hay que entender de manera clara lo que dice Goffman, no es que sean dos situaciones sino que la situación social tiene doble naturaleza, es por ello que siempre actuamos en consecuencia por el segundo orden pero, siempre actuamos en el presente por el primer orden, esto no es un eterno presente sino un presente como lugar de la realidad social. Tampoco se tiene que entender este segundo orden como la estructura social, desde nuestro juicio la situación de segundo orden es la que tiene mayor interacción con lo estructural más no es lo estructural. La situación social con su doble orden y/o naturaleza nos permite observar que el caminar por la acera en la vida pública es en un presente cuerpo a cuerpo pero la forma de hacerlo, de evitar chocar, de las miradas, de las infracciones no son espontáneas sino están en correlación con el segundo orden, es decir, siempre estamos en una situación social y esa se divide en un presente y en consecuencia de *haceres guiados*, estas dos características básicas en forma de orden -más no por eso decimos ordenada- permiten contestarnos la pregunta que tanto trabajó el maestro Goffman ¿Qué es lo que está pasando aquí?<sup>273</sup>. Es por eso que tenemos que tomar en serio el segundo teorema de Thomas “interrumpe la corriente del hábito y origina condiciones modificadas de conciencia y práctica”<sup>274</sup>, es decir, derrumbar la situación social con sus órdenes y se encontrará relevancias bruscamente, de hecho Harold Garfinkel pone a prueba con experimentos las convenciones sociales para llegar a una conclusión básica, las normas sociales no son usadas a manera de consenso sino son utilizadas por conveniencia<sup>275</sup>.

Por lo tanto la situación y su definición son encuadramientos en los encuentros de las circunstancias para poder anclar actividad siempre y cuando los individuos sepan lo que está sucediendo en ese momento, para Enrique Tierno Galván la situación está en “todas partes” y ese todo no se limita a países o idiomas<sup>276</sup>, esto nos permite comprender que la situación social no tiene por quintaescencia

---

<sup>272</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 1

<sup>273</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 8

<sup>274</sup> Thomas en Schutz, Alfred “El forastero ensayo de psicología social” en Georg Simmel, *El extranjero*, (Madrid España: Ediciones Sequitur, 2012) Pp.32

<sup>275</sup> Véase Garfinkel Harold, *Estudios en etnometodología* (Barcelona España: Editorial Anthropos, 2006)

<sup>276</sup> Véase Galván Enrique, “Sociología y situación”, *RES*, no. 5, 2005: Pp. 117, consultado en marzo de 2013 <http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUKEwimsMbXjOrNAh>

la comunicación, más bien ésta es una forma de aquella, de igual forma para Galván que para Goffman el contenido de la situación es vital, concreto y continuo<sup>277</sup> por lo tanto es el punto de análisis de la realidad social, para Galván es un horizonte de posibilidades y para Goffman son recursos performativos por ende la situación es un entramado de relaciones harto heterogéneas. La construcción de la situación en sus dos órdenes es una configuración de relaciones con carácter de real<sup>278</sup>. El problema con Galván es que generaliza de manera limitada la situación a tres sectores de la realidad: 0, 1 y 2<sup>279</sup>. La 0 es toda situación vital que tiene posibilidades reducidas ante la naturaleza como terremotos, naufragos etc., para el interaccionismo la situación vital es una característica de primer orden y dependiendo la forma de esa situación el individuo actuará en consecuencia, no es lo mismo la situación vital del terremoto de 1985 en México a un naufragó que se encuentra en situación de soledad, se puede percibir que la 0 tiene diferentes formas de actuar. La situación 1 es la social ya que son más complejas donde no hay en si peri mundo como en la 0 sino repertorio, en este sentido para nosotros la situación 1 es la que se encuentra en todas partes porque si un individuo queda a la deriva en una isla llevará todo el repertorio, en este caso en situación imaginaria de la sociedad en la que se encontraba, un yo espejo que Cooley trabajó en demasía, por lo tanto la situación social no es una situación más sino es la situación por excelencia. Por último la situación 2 o imputada trasciende el orden inter-humano y opera como fuerzas históricas por ejemplo cuando decimos “la gente de tal país se comporta de tal manera” o “la gente de tal país en tal época era de tal manera”, en el interaccionismo situacional es lo que llamamos de segundo orden pero no opera como una fuerza misteriosa o factor x que obliga a interactuar, no, sino funciona como orientadora histórica más no como fuerza histórica puede seguirse en consecuencia pero es muy difícil que cambie, por ejemplo, el idioma de cada país.

Por último los elementos de la situación son: el individuo<sup>280</sup> situado y situacional, es decir, su posición y su posesión, el sentido del sitio de la situación, en este caso Galván las clasifica en dos: estomáticas que implica que la situación tiene un sitio determinado y permanente pero para el interaccionismo situacional este sitio es construido por la interacción cara a cara y por las interacciones en general, de igual forma toda situación tiende a tener principio y fin, se encorqueta la realidad que en ella está, por lo tanto no son estomáticas sino que están sitiadas y construidas de manera temporal a largo y corto plazo (de acuerdo a los dos órdenes); por otra parte están las esporádicas que no tienen sitio fijo. Goffman aludió a ocho territorios del yo en la vida pública y nos dio cuenta de que por muy espontaneas que parezcan las situaciones siempre se construye un territorio fijo o semifijo, es decir, los maderos con que construyen su contacto como la calle, la casa, el teatro, fiestas etc... A esto podemos llamarle medios, una característica básica de la fachada. Otro elemento básico es, aparte de los individuos participantes, otros como auditorio y otros como residuales (lo que se le llamo más arriba relación tríadica), de igual forma cada situación se presenta con los medios, modales y apariencia; la definición de la situación dirá Goffman no es un acuerdo real sobre lo que existe sino

---

Um9YMKHQRxAjsQFggeMAE&url=http%3A%2F%2Fwww.fes-sociologia.com%2Ffiles%2Fres%2F5%2F07.pdf&usg=AFQjCNEHAGF1oh52tX01z4AP55p9AsqQ\_w&bvm=bv.126130881,d.amc

<sup>277</sup> Galván, “Sociología y situación”, Pp. 117

<sup>278</sup> Galván, “Sociología y situación”, Pp. 118

<sup>279</sup> Galván, “Sociología y situación”, Pp. 118-121

<sup>280</sup> Hablamos de individuos como unidades de interacción más no como hechos objetivos *per se*, actuando en situaciones de su doble naturaleza formando tramas de interacciones de situación.

más bien sobre cuáles serán las demandas temporalmente aceptadas<sup>281</sup>. Finalmente la comunicación es un tipo de interacción por lo que no la consideramos como fundamental y/o quintaescencia en las situaciones sociales, propiamente dicho éstas dan existencia a las formas de hablar. Lo que nos diferencia de Enrique Galván es su modelo teórico lógico dinámico para abordar las situaciones, ya que nuestra perspectiva es situacional interaccional que busca subjetividades como datos de la realidad más no campos verticales con datos medibles actuales.

Hasta aquí he sugerido un esbozo teórico del interaccionismo situacional como lo fundamental para analizar el orden de interacción y situación en términos de configuraciones, hemos dicho que es primordialmente de la sociología y particularmente de la norteamericana, además hemos hecho un recorrido de sus fundamentos teórico-filosófico-metodológico-epistemológico de dicha orientación, tratamos de aclarar que Blumer y el interaccionismo simbólico no es la teoría interaccionista y que aquel es sólo una versión de las siete que describimos, analizamos algunos mitos que rondan al recorrer la teoría, tratamos de hacer un giro interaccional para trabajar los errores que el interaccionismo simbólico como dominante no quiso abordar para, así, finalmente llegar a lo que es orden de interacción y situación como un aporte a la teoría del interaccionismo situacional siguiendo el pensamiento del maestro Goffman. Por lo tanto el interaccionismo situacional es una orientación sociológica para describir el orden de interacción y situación y este orden es un área específica que tiene formas de actividad y sólo se puede por la interacción que es un contacto físico de manera inmediata e infinitamente recíproca y siempre en y por una situación social de doble naturaleza la primera momentánea y sin estructura que depende del cara a cara y un segundo orden que trasciende más allá de la palestra de la interacción<sup>282</sup> (primer orden depende del cara a cara, el segundo, de las interacciones en general y son mutables entre ellas). Este orden para analizarlo es preferible focalizarlo en un fenómeno en particular en este caso será *interacciones en el casino; situación de la ludopatía*<sup>283</sup>. Con dos objetivos claros: describir las unidades de interacción de situación dentro de los límites físicos del casino de manera natural, describir las normas que predominan en las unidades de interacción y situación del casino para comprender el modus vivendi interaccional y la situación de la ludopatía.

---

<sup>281</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 21

<sup>282</sup> Esta forma de pensar, acerca de la doble naturaleza de la situación, es exclusiva del interaccionismo situacional basada en los escritos de Goffman pero también de Simmel, es decir, la cultura subjetiva y la cultura objetiva, la primera que refiere a los individuos en particular y la segunda que va más allá de ellos. Empero esto no quiere decir que la doble naturaleza de la situación tenga el mismo esquema teórico que la cultura como la interpreta Simmel.

<sup>283</sup> Me gustaría aclarar que este capítulo se enfocó en un esbozo teórico de la orientación del interaccionismo situacional, más no de la teoría en sí, ya que eso nos llevaría a debates fuertes de las diferentes posturas que están en contra, a favor o son neutrales, asimismo no tocamos otras posturas que trabajan con los mismos conceptos pero en dimensiones teóricas muy diferentes como por ejemplo el horizonte situacional y hermenéutica situacional de Gadamer o el método situacional de Sir. Karl Popper o las comparaciones entre los profesores Michel Foucault y Erving Goffman en tanto a la configuración de subjetividades (aunque esto se verá reflejado en el segundo capítulo). Sino más bien se centró en posicionarnos y concretizar la postura del interaccionismo situacional para el análisis del orden de interacción y situación focalizado a la enfermedad mental particularmente la ludopatía.

## II. Vida íntima del Casino

*Goffman trata de sacar a la luz las normas sociales que rigen la vida cotidiana. Pero procede por rupturas y fracturas en el seno de nuestra sociedad, no por yuxtaposición de culturas.*

Yves Winkin

*Cuando la situación semeja ser exactamente tal como se nos aparece, la alternativa más probable es que sea una farsa total; cuando la farsa es excesivamente evidente, la posibilidad más probable es que no haya nada de farsa.*

Erving Goffman

### *Sobre las características de los establecimientos sociales*

En el capítulo anterior se recalcó la postura teórica en tanto escuela de actividad a la cual nos adscribimos, el interaccionismo situacional es una orientación sociológica que ve el orden de interacción y situación a manera de configuraciones, por lo que nuestra postura ontológica, aunque pese más al holismo que al individualismo, es que no existen individuos aislados de la sociedad ni sociedad como objeto vigilante de los individuos, sino más bien compartimos el plano teórico del profesor Norbert Elias; no existen individuos sin sociedad ni sociedad sin individuos, no podemos correr el riesgo de ver a individuos aislados de las configuraciones situacionales –psicología, psiquiatría- ni mucho menos ver configuraciones situacionales sin individuos -holismo radical-<sup>1</sup>. Por lo que en este capítulo se describirá la co-participación situacional de los individuos en configuraciones de establecimientos sociales, característicamente en el casino y su vida íntima para observar la organización en términos de normas de co-existencia interaccional, es decir, el objetivo inmediato es estudiar la vida social, principalmente, la forma organizada de ella dentro de los límites físicos del casino.

Como es bien sabido, describiremos desde el orden de interacción y situación la vida social de un mundo en los límites fijos de un establecimiento social llamado casino, pero antes de detallar que son los establecimientos sociales y porque los casinos los definimos como aquellos, para ser fiel al interaccionismo situacional debemos contextualizar a los casinos, estos surgen desde el renacimiento –aunque el juego de azar no, ni mucho menos la ludopatía-, es decir, desde el proyecto filosófico de la cultura moderna occidental<sup>2</sup> y posteriormente se inter-relacionan en un proceso de modernización a un sistema-mundo<sup>3</sup>. Pero el casino como establecimiento no está dado de manera aislada o espontánea sino debe su ontogénesis histórica a la ciudad y modernidad, por lo que nos centraremos

---

<sup>1</sup> Véase Elias Norbert, *Sociología fundamental* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2008)

<sup>2</sup> Occidental en el sentido histórico desde el imperio Romano de habla latín

<sup>3</sup> Nos referimos a la idea de Wallerstein en el sentido del sistema-mundo desde el descubrimiento de América que nos permite hacer una revisión mundial de los fenómenos.

en esas dos variables teóricas que permiten dar cuenta de la existencia de los casinos. A esto, no los tomamos como un binomio paralelo y/o similar, una no es por la otra o viceversa, pero encontramos que la ciudad y modernidad son el contexto ontológico-histórico del casino.

Ya como Park lo ha mencionado la ciudad es el hábitat natural del humano civilizado, comprendida como un crisol de fenómenos interrelacionados e interdependientes entre sí<sup>4</sup>. La ciudad en términos históricos tiene un largo recorrido, encontramos ciudades en la antigua Grecia, Egipto, Tenochtitlan por nombrar sólo algunas. ¿Cómo delimitar en términos conceptuales la ciudad? La ciudad no es una configuración cultural estática ni permanente sino dinámica y cambiante, encontramos por ejemplo como se configuraba la ciudad en la sociedad cortesana o en la sociedad feudal, el punto es, partir de la modernidad, capitalismo y de la sociedad industrial para analizar la ciudad actual como hábitat del humano civilizado, es decir, “*La ciudad es al hombre civilizado lo que la casa al campesino*”<sup>5</sup>. Por lo tanto la ciudad que analizaremos será contextualizada desde la modernidad.

De acuerdo con Luis Villoro<sup>6</sup> la modernidad es un tipo de pensamiento centrado en lo humano-racional que desplazó al pensamiento dogma-humano, es decir, la figura del humano y su mundo se re-construye a partir de la imagen y semejanza de los seres sociales, la naturaleza ya no responde a cortes sagrados, religiosamente hablando, el individuo es a él a partir de él mismo. ¿Dónde encontramos esto que le llamamos modernidad? De acuerdo con Villoro -a manera etapística- el punto de partida es el *renacimiento* donde el individuo se pone a él mismo como centro del universo un *regnum hominis*. Esto no quiere decir que el pensamiento moderno que, a manera epocal, de acuerdo con Villoro, sea de la misma manera en el siglo XXI, *mutatis mutandis*.

Estas características nos llevan a pensar en la modernidad como proyecto político, económico, filosófico y social que comienza en occidente con dos puntos de partida esenciales la *civilitas* o civilización anglo-francesa y la *Kultur* alemán. De acuerdo con Norbert Elias el concepto de civilización “acentúa hasta cierto punto las diferencias nacionales entre los pueblos y acentúa lo que es común a todos los seres humanos o debería de serlo desde el punto de vista de quienes hacen uso del concepto”<sup>7</sup>, mientras que el concepto de *Kultur* alemana se “pone especialmente de manifiesto las diferencias nacionales y las peculiaridades de los grupos”<sup>8</sup>, es decir, la civilización acentúa lo común y la cultura pone énfasis en lo diferente. En occidente y esencialmente con los anglo-franceses la civilización se refería al decoro del cuerpo, su cuidado, los modales, la limpieza, lo pulcro<sup>9</sup>, mientras que en Alemania la *Kultur* hacía referencia a la cultivación del espíritu con el arte, la filosofía, la religión. Esta escisión en occidente tuvo punto de encuentro en la Revolución francesa (1789) donde se ponen los ideales libertad, fraternidad e igualdad, la importancia ya no sólo es el decoro exterior del cuerpo sino también se hace referencia a la cultura de cada civilización.

Así, entendida, la modernidad, equiparada con la noción de civilización como autoconciencia de

<sup>4</sup> Park Robert, *La ciudad y otros ensayos de ecología urbana* (Barcelona, España: Edit. Del Serbal, 1999) Pp. 35

<sup>5</sup> Spangler Oswald en Park Robert, *La ciudad y otros ensayos de ecología urbana* (Barcelona, España: Edit. Del Serbal, 1999) Pp. 48 [las cursivas son del propio autor].

<sup>6</sup> Véase Villoro, Luis *El pensamiento moderno, Filosofía del renacimiento* (México D.F.: Edit. Fondo de Cultura Económica, 2015)

<sup>7</sup> Elias Norbert, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1994) Pp. 58

<sup>8</sup> Elias, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, Pp. 59

<sup>9</sup> Elias pone acento también en la sociedad cortesana y el renacimiento como un punto de cambio de comportamiento.

occidente<sup>10</sup>, podemos decir que, “Las sociedades occidentales y/u occidentalizadas desde su conformación como modernas, han tenido como característica tácita un acelerado cambio de condiciones [situacionales]”<sup>11</sup>. Para Z. Bauman la modernidad es característica de lo ambivalente “orden y caos son los gemelos modernos”<sup>12</sup>. Es en estos debates donde se inscribe la ciudad que analizamos, claro, y reitero, no ha sido la misma desde la modernidad del renacimiento<sup>13</sup>. Los debates de finales del siglo XX de la modernidad trajeron consigo una reformulación de ésta como: contradicciones culturales de la modernidad<sup>14</sup>, modernidad reflexiva o segunda modernidad<sup>15</sup>, modernidad tardía o desbocada<sup>16</sup>, modernidad líquida<sup>17</sup>, hipermodernidad<sup>18</sup>. A lo cual, la característica central de estos debates es que la modernidad está cambiando, en algunos a manera de crisis<sup>19</sup> lo que llevaría a la posmodernidad, en otros un total cambio de comportamiento a la segunda revolución individualista<sup>20</sup> o en otros el regreso al arcaísmo posmoderno, al tiempo de las tribus, a lo ordinario<sup>21</sup> de una estructura sólida en tanto que vínculos sociales a una volátil, efímera, emotiva y líquida donde las relaciones no son tan duraderas en espacio/tiempo ergo lo importante sería la vida de consumo o la confrontación de la modernidad con la modernidad misma dilucidando los riesgos imperantes entendidos en tanto que la sociedad se mira así a ella misma o los cambios constantes en las relaciones sociales.

Esto no es del todo nuevo, ya Emile Durkheim en su obra *La división del trabajo social* acentuó el análisis del cambio de una *solidaridad mecánica* a una *orgánica*, donde, el punto central es la individualización, densidad dinámica, material y la alta división del trabajo en la *solidaridad orgánica* [moderna, progreso, fines teleológicos], es decir, permítaseme aludir que en la orgánica se establecía, claro de manera inherente, el énfasis en la ciudad. Lo mismo sucedía en el contexto de Max Weber, por ejemplo en *La Ética protestante y el espíritu del capitalismo*, donde comienza -parafraseándolo- con cuestionamientos del porqué todo sucede en occidente; por ejemplo la música aunque tenga su práctica en oriente es solo en occidente [la ciudad] donde se especializa<sup>22</sup> o en *Economía y sociedad*

---

<sup>10</sup> Elias, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, Pp. 57

<sup>11</sup> Mejía Carlos, “Trabajo y modernidad. Paradojas constantes en contextos acelerados” en Mendoza Silvia y Galindo Adrián (coordinadores), *Trabajo y modernidad en Pachuca, en el estado de Hidalgo, México* (México D.F.: Edit. Plaza y Valdez, 2012) Pp.17

<sup>12</sup> Zigmunt Bauman, “Modernidad y ambivalencia” en Beriain, Josetxo (Comp.) *Las consecuencias perversas de la modernidad, Modernidad, contingencia y riesgo* (Barcelona, España: Edit. Antropos, 2011) Pp. 73-121

<sup>13</sup> En estos momentos nos referimos a la modernidad occidental y norteamericana, donde argumentamos que “nuestra” sociedad mexicana se inscribe en un contexto de la modernidad occidental claro *mutatis mutandis*.

<sup>14</sup> Daniel Bell, “Epílogo de 1996 a <las contradicciones culturales del capitalismo>” En Beriain Josetxo y Aguiluz Maya (Eds.), *(Las contradicciones culturales de la modernidad)*, (Barcelona España: Editorial Anthropos, UAM-A, CEIICH, 2007) Pp. 43-113

<sup>15</sup> Beck Ulrich, *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*, (Barcelona, España: Editorial Paidós, 1998)

<sup>16</sup> Giddens Anthony, *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*, (México D.F.: Editorial Taurus, 2012)

<sup>17</sup> Zigmunt, “Modernidad y ambivalencia”, Pp. 73-121

<sup>18</sup> Lipovetsky Gilles, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo* (Barcelona España: Editorial Anagrama, 2002)

<sup>19</sup> Harvey David, *La condición de la posmodernidad, investigación sobre los orígenes del cambio cultural* (Buenos Aires, Argentina: Edit. Amorrortu, 1990)

<sup>20</sup> Lipovetsky Gilles, *La ética indolosa de los nuevos tiempos democráticos* (Barcelona España: Editorial Anagrama, 1994)

<sup>21</sup> Maffesoli Michel, *El conocimiento ordinario* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2005)

<sup>22</sup> Podemos observar que esta manera de pensar de Weber se ve reflejada en *Economía y sociedad* en el apartado que le dedica a la sociología de la música y su manera de aludir a ella.

cuando alude a la burocracia como el tipo ideal de racionalidad legal con arreglo a fines donde analiza las sociedades “modernas”, así de igual forma en la *Ética* da cuenta de este cambio de sentido mentado de lo dogmático a la racionalidad instrumental a “la jaula de hierro o el caparazón duro como el acero”<sup>23</sup>, no se diga más su apartado de la ciudad en *Economía y sociedad*. De igual forma Karl Marx en la *Crítica a la economía política* mejor conocida como el *Capital* analiza las relaciones sociales de producción en la ciudad; del dueño del capital y el dueño de la fuerza de trabajo poniendo el acento en las sociedades de su tiempo “sociedades industriales”. Lo mismo sucede con Georg Simmel donde sus análisis directamente son centrados en la ciudad de la sociedad de occidente por ejemplo sus análisis del *Extranjero*, *La coquetería* o *El pobre* por citar algunos, Gabriel Tarde o Pareto que trabajaban con el crimen sometido en la ciudad<sup>24</sup>, otro ejemplo es con Alexis de Tocqueville y el acento en Inglaterra con los nuevos pobres o pauperismo en la ciudad, de igual forma los análisis de F. Tonnies en comunidad y sociedad o Werner Sombart y sus análisis de *El Burgués contribución a la historia espiritual del hombre económico moderno*, para analizar los comienzos de la empresa capitalista en la ciudad. Podemos observar que desde los clásicos de la sociología -y, ésta, por tener su ontogénesis en la modernidad- se centran en sociedades modernas donde de manera inherente la ciudad es la protagonista de los fenómenos que los clásicos aludieron.

Volvamos, entonces, ya contextualizada la ciudad comenzaremos con algunos puntos que nos llevan directamente al trato de dicho fenómeno. “La ciudad [...] es algo más que una aglomeración de individuos y de servicios colectivos: calles, edificios, alumbrado [...] La ciudad es sobre todo un estado de ánimo, un conjunto de costumbres y tradiciones, de actitudes organizadas y de sentimientos inherentes a esas costumbres, que se transmiten mediante dicha tradición”<sup>25</sup> o en otras palabras “La ciudad no es simplemente un mecanismo físico y una construcción artificial: está implicada en los procesos vitales de las gentes que la forman; es un producto de la naturaleza y, en particular, de la naturaleza humana”<sup>26</sup>. El hecho de que la ciudad se tome como punto central de algunos análisis no implica que analicen las interacciones que en ella ocurren, es decir, el orden de la interacción (volveremos a esto más tarde).

J. Raban, citado en David Harvey <sup>27</sup> en su obra *La condición de la posmodernidad*, publicó en 1974 su *Soft City*, donde relata la vida de Londres y sus habitantes poniendo énfasis en que éstos no siempre usan el cálculo racional para co-habitar y co-existir en la ciudad:

A la tesis según la cual la ciudad, cada vez más, era víctima de un sistema racionalizado y automatizado de producción masiva y de consumo masivo de bienes materiales. Raban responde que se trata fundamentalmente de la producción de signos e imágenes. Oponiéndose a la tesis de una ciudad rígidamente estratificada por ocupación y clase, señala en cambio una vasta difusión del individualismo y la iniciativa de empresarios. En cuya óptica posesiones y apariencias son

---

<sup>23</sup> Véase Gill Francisco, *Max Weber y la guerra académica de los cien años. La polémica en torno a La ética protestante y el espíritu del capitalismo* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2013)

<sup>24</sup> Nótese que Durkheim alude en la *División* que el delito en la solidaridad mecánica está en función de la dinámica moral religiosa donde los actores pueden hacer justicia bajos sus propios cánones, mientras que en la solidaridad orgánica el delito está en función de un aparato legal y legítimo regido bajo leyes que implica el castigo. En el caso de Weber el Estado tiene el monopolio de la violencia para castigar la violencia. Un tipo de dominación.

<sup>25</sup> Park, *La ciudad y otros ensayos de ecología urbana*, Pp. 48

<sup>26</sup> Park, *La ciudad y otros ensayos de ecología urbana*, Pp. 48

<sup>27</sup> Harvey David, *La condición de la posmodernidad, investigación sobre los orígenes del cambio cultural* (Buenos Aires, Argentina: Edit. Amorrortu, 1990) Pp. 17



esencialmente las marcas de distinción social [...] El habitante de la ciudad, sostiene. No es alguien necesariamente entregado al cálculo racional (como suponen muchos sociólogos)<sup>28</sup>.

Si bien Raban pone el acento en que los sujetos no utilizan el cálculo racional que anteriormente se pensaba en los inicios de la ciudad moderna, es decir, pasar de un estatismo a un dinamismo, parece que propone a la ciudad como un *collage* de imágenes y no da cuenta de que la ciudad tiene sus áreas naturales, carácter dual y temporal así como un orden público donde se le presenta a los sujetos lo “nuevo”:

Raban responde con una descripción de la ciudad como laberinto o panal, con redes totalmente diferentes de interacción social, orientadas en múltiples direcciones, de modo tal que, <la enciclopedia se convierte en un maniaco álbum de recortes lleno de coloridas entradas que no tienen relación entre sí, ni tampoco un esquema determinante, racional o económico><sup>29</sup>.

Esta aseveración de Raban da cuenta de un cambio en la planeación de la ciudad, lo que nos llevaría a que el centro de la ciudad se desdibuja dando lugar a múltiples direcciones como un *collage* de álbum maniaco. El hecho de que los sujetos –según Raban- no utilicen el cálculo racional no implica que la ciudad se vuelva una especie de locura, sino da cuenta de las crecientes áreas naturales, los cambios de los círculos concéntricos, la entrada de los centros comerciales como el punto de reunión de la mayoría de los habitantes de una ciudad, es decir, la ciudad crece no sólo en dimensiones de signos, *collage* y manías sino en un mayor anonimato y en carácter de configuración situacional, más allá de lo racional o no, si seguimos a Raban se presenta un estatismo, por un lado dar por hecho una ciudad con cálculo racional y por otro una especie de locura, son dos polos que se presentan de manera estática sin explicar la transición además no podemos dar por hecho los polos anteriores ni mucho menos el mayor o menor cálculo racional.

Este carácter situacional y de anonimato el maestro Simmel ya lo mencionó en su obra *Roma, Florencia y Venecia*, muy diferente a Raban, Simmel da contexto histórico a las ciudades, es decir, no sólo son conglomerados de imágenes y símbolos sino construcciones sociales históricas donde se dan lugar múltiples formas de sociabilidad “¿Son las ciudades “obras de arte”? En Italia seguramente sí”<sup>30</sup>, estas construcciones globales implican a todos los individuos, sus configuraciones pueden ser independientes de algunos individuos pero no de los individuos en su totalidad. Por tanto Raban da cuenta del cambio que ha ocurrido en la ciudad de Londres, pero la manera de atenderla como un tipo de álbum maniaco de caos ordenado es muy limitada. “Sólo el azar ha ido perfilando el aspecto general de la ciudad, como fortuito precipitado de lo más antiguo y lo más reciente, de lo preservado y lo degradado, de lo que resulta armonioso y lo que no”<sup>31</sup>.

La ciudad puede atenderse desde diversos puntos de vista como: sus leyendas, plazas, costumbres, demografía, calles, avenidas “tanto antiguas como modernas, aparecen los nombres de eminentes patriotas, políticos y estadistas”<sup>32</sup> –por lo regular los cronistas e historiadores hacen estos tipos de trabajos-, vestigios de edificios etc. La investigación presente se centra exclusivamente en la ciudad atendida desde el orden de interacción y situación, es decir, *interacciones sociales en el orden público de la ciudad*. El maestro Erving Goffman le ha dedicado una obra extensa a lo que sucede en el orden

<sup>28</sup> Harvey, *La condición de la posmodernidad, investigación sobre los orígenes del cambio cultural*, Pp.17

<sup>29</sup> Harvey, *La condición de la posmodernidad, investigación sobre los orígenes del cambio cultural*, Pp.18

<sup>30</sup> Simmel Georg, *Roma, Florencia, Venecia* (Madrid España: Editorial Casimiro, 2013) Pp. 9

<sup>31</sup> Simmel, *Roma, Florencia, Venecia* , Pp. 9

<sup>32</sup> Peña Carlos y Urbina Luis, *Las calles de México, leyendas y sucesos, vida y costumbres de otros tiempos* (México D.F.: Edit. Porrúa, 2014) Pp. 217

público de EEUU denominada *Relaciones en público; Micro estudios del orden público* donde analiza las interacciones entre desconocidos y pone al descubierto que ese es el eje principal de la ciudad, el anonimato. Alude a que la vida pública y sus interacciones directas tienen "normas de autoexpresión, normas de censura y formas de agresión social"<sup>33</sup>, es decir, no es un caos ordenado en todos los órdenes que convergen en una ciudad –al estilo de Raban–, sino se observa el ordenamiento de la vida pública mediante las normas que permiten a un participante quedar fuera o no de la presencia física inmediata e infinitamente recíproca del otro, del otro desconocido y conocido que pasa a estar en situaciones accesibles<sup>34</sup>. En este sentido es que abordamos la ciudad, a partir del orden de interacción y situación desde el punto de vista del interaccionismo situacional, así 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.

He sugerido que para analizar el casino se tienen que partir de dos ejes básicos a) la línea de pensamiento: interaccionismo situacional y, b) atenderlo en su contexto propiamente dicho: la ciudad y modernidad, es decir, sólo en ésta, el juego de azar dentro de un establecimiento construido a manera de diversión, corte lúdico como el casino se presenta en la ciudad<sup>35</sup>. De hecho los casinos tienen su historia en la Europa occidental, como tal, desde 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<sup>36</sup>.

El análisis del casino se ha centrado principalmente no en su vida interna, no en interacciones sino en la ludopatía y el DSM IV<sup>37</sup> –actualizado en 2013 al DSM V–, es decir, bajo adicciones no convencionales o sin sustancia llevándolo al plano de la enfermedad mental. Por lo que la psicología y la psiquiatría son las primeras que monopolizan el estudio del casino dirigiéndolo a patologías y a *curar el alma*. De igual forma en tanto que debate de administración pública el casino no tiene mucho tiempo que se legaliza bajo leyes formales, tan sólo se puede mirar que en el siglo XX el juego se presentaba de manera ilegal –Al capone por ejemplo–. En España en 1997 y 2004 se dictaron los

---

<sup>33</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 16

<sup>34</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 16-19

<sup>35</sup> Con esto no queremos decir que no existan juegos de azar y apuesta en oriente o en sociedades rurales, claro que las hay, pero de la manera que se presentan este tipo de actividades de juego sólo es en la ciudad que tocan la dimensión de diversión y su mayor expresión denominada casino.

<sup>36</sup> Véase en línea consultado el 6 de marzo de 2016 <http://sitiosargentina.com.ar/notas/2006/enero/como-nacieron-los-casinos.htm>

<sup>37</sup> Manual Diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales.

reglamentos –ley 4/97- de la regulación de los juegos de azar y apuestas<sup>38</sup> por su parte la Secretaría de Gobernación y su Dirección General Adjunta de Juegos y Sorteos en México presentan la siguiente situación:

Por un lado, una ley Federal de Juegos y Sorteos vigente desde el 31 de diciembre de 1947, la cual nunca ha sido actualizada y menos reformada, que por tanto es obsoleta; y por el otro, un Reglamento de la Ley publicado casi 57 años después, es decir, el 17 de septiembre del 2004 y el cual ha tenido una sola modificación, ocurriendo esta el 19 de octubre del año pasado. Estamos ante una industria que cuenta con 32 permisionarios reconocidos por la Secretaría de Gobernación (aunque dos de ellos, temporalmente tienen suspendida esa calidad por orden judicial), mismos que amparan 409 salas abiertas en todo el país de un total de aproximadamente 750 salas autorizadas por la Dirección de Juegos y Sorteos (DGJyS) para abrir en los próximos cinco años, es decir, hay todavía posibilidades de apertura de más de 340 casinos, que haría crecer la industria en un 70% más para el 2018. De las 409 salas abiertas, al menos en 6 entidades federativas del país se albergan más del 50% del total, que son en primer lugar Nuevo León con 45, en segundo, Baja California con 41, en tercero el DF con 39, en cuarto Jalisco con 37, en quinto el Estado de México con 35 y en sexto lugar Sonora con 28, siendo un total de 225 salas concentradas en estas entidades<sup>39</sup>.

He sugerido que el casino tiene su ontogénesis en la Europa occidental de habla latín desde el siglo XVIII pero eso no implica que los casinos sean de la misma manera, ya que, de acuerdo a Elias el proceso de civilización no es estático, aunque estos casinos desde el punto de vista de la modernidad occidental y el fenómeno de la modernización<sup>40</sup> tienen algo en común “aún en nuestra sociedad mexicana”; son establecimientos sociales instaurados en las ciudades donde la principal atracción son los juegos de azar. Federico Cano en su estudio *El centro comercial: una “burbuja de cristal”* nos da cuenta –sin que él lo mencione- de lo inteligible de los puntos estratégicos que los habitantes de una ciudad utilizan para construir centros comerciales y, cerca de ellos o en ellos los casinos, así éstos presentan “una nueva monumentalidad urbana”<sup>41</sup>. En los casinos se presentan encuentros de lo nuevo cerca de los centros comerciales como una “seducción a la carta” en términos de Lipovetsky aunque en ellos es una “seducción al dinero”, de igual forma los casinos se independizan de las tradiciones urbanas ya que no rinde culto al pasado ni a la memoria de una ciudad<sup>42</sup> de hecho el tiempo de la ciudad es muy diferente al tiempo dentro del casino ya que en su interior representa nuevos encuentros donde la historia de la ciudad en su vivir cotidiano está casi ausente. Tanto los centros comerciales como los casinos descentralizan a la ciudad en su marco histórico, a esto Federico Cano le llama crisis del espacio público o pérdidas de subjetividades, es decir, una era del vacío de sentido, aunque la expansión de la ciudad y su descentralización histórica no es por la crisis del espacio público, sino, la ciudad se transfigura y los casinos pertenecen a centros descentralizados de las ciudades donde el carácter público y las reglas urbanas no responden a la lógica del casino pero su tiempo en la ciudad no es igual en todos casos por ejemplo Las Vegas.

---

<sup>38</sup> Departamento de interior del Gobierno Vasco, *Estudio sociológico sobre el juego y sus patologías y conductas adictivas en la comunidad autónoma de Euskadi (S/A)* Coordina MBN Comunicación [en línea]

<sup>39</sup> Ochoa Miguel Ángel, “Radiografía de los casinos en México”, 2013: consultado en <http://www.forbes.com.mx/radiografia-de-los-casinos-en-mexico/>

<sup>40</sup> Tanto Europea como Norteamericana, esto, claro de acuerdo con Bolívar Echeverría

<sup>41</sup> Cano Federico, “El centro comercial: una “burbuja de cristal””, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Época II, Vol. IV. Núm. 8, Colima, diciembre 1998: Pp. 62

<sup>42</sup> Cano, “El centro comercial: una “burbuja de cristal””, Pp. 65

Los casinos son establecimientos protegidos del ritmo de vida de la ciudad ya que, a diferencia de los centros comerciales aquellos no tienen luz cenital, toda su luz es artificial sin tiempo social que desde afuera es una forma cerrada y compleja y desde dentro una serie de seducciones interaccionales, es un espacio que protege del exterior donde ofrece un oasis o mundo embellecido por la estética de lo fácil, por lo tanto los casinos en sí son ambivalentes a) son establecimientos y/o recintos aislados en su interior del ritmo de vida cotidiana de la ciudad y b) son pertenecientes en el exterior al ritmo de vida de la ciudad. A diferencia de Federico Cano no pensamos que tanto los centros comerciales como los casinos permitan vivir por un momento un mundo alejado de la vida cotidiana<sup>43</sup> más bien, estos ya son parte de la vida cotidiana, aunque su mundo<sup>44</sup> es un mundo trasvertido por la ilusión y el engaño el *Bluff*.

Los comentarios y salvedades anteriores nos permiten ver que el casino tiene su ontogénesis en la ciudad en un contexto de modernidad y modernización, pero, qué características tiene el casino y cómo se diferencia de otros establecimientos. Primeramente debemos entender que todo establecimiento del que hablamos es concreto-físico a las líneas visibles de los miembros de la sociedad e institucionalizado. "Entiendo por <institución> un establecimiento social como, por ejemplo, un edificio administrativo, una casa o una fábrica"<sup>45</sup>, en este caso Goffman se aleja del término institución del ámbito simbólico ceremonial como el matrimonio ya que a eso le llama procesos de institucionalización, al igual que él "emplearé *institución* para aludir a un establecimiento social, por ser la palabra que encontramos natural"<sup>46</sup>. Así entendemos a los establecimientos sociales como lugares físicos, Goffman diferencia así dos formas de instituciones: las instituciones totales y las instituciones naturales, las primeras se caracterizan por realidades persuasivas como las cárceles o los hospitales mentales, su tiempo es establecido por la institución en largos periodos, mientras que las segundas no tienen un ritmo duradero las entradas y salidas dependen de un horario así como la salida voluntaria de los participantes. "un criterio tradicional en una institución es mantener un ordenamiento social básico en torno a las formas de acercamiento y trato copresencial con personas que piden servicio"<sup>47</sup>. En cada establecimiento social existe una actividad establecida e interés en los miembros por la actividad que realizan así como coadyuvar al rol de los otros participantes.

Así, en los establecimientos sociales la característica básica es la división entre grupo perteneciente y grupo de interés de actividad, es decir, personal y en este caso, jugadores y su organización básica es el préstamo de servicio y dirá Goffman una afluencia continua de los miembros que lo reciben. "Se llaman establecimientos sociales –o instituciones en el sentido corriente de la palabra– a sitios tales como habitaciones, conjuntos de habitaciones, edificios o plantas industriales, donde se desarrolla regularmente determinada actividad"<sup>48</sup>. En este sentido todo establecimiento social absorbe parte del

---

<sup>43</sup> Cano, "El centro comercial: una "burbuja de cristal"", Pp. 73

<sup>44</sup> Entendido a la manera del profesor Becker como un cúmulo de relaciones sociales que implican a los actores dar sentido a la representación social.

<sup>45</sup> Goffman en Winkin Yves, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres* (España: Editorial Paidós, 1991) Pp. 108

<sup>46</sup> Goffman en Winkin, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 108

<sup>47</sup> Hernández Luis, "Interacciones sociales en confinamiento carcelario; situación de los internos" en *Temas de Investigación Social en México, 2014 Tomo III Educación, Movimientos Sociales y Sociedad* (Pachuca Hidalgo México: Editorial Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2014) Pp. 340. Véase también en ese apartado la diferencia del servicio entre institución e institución social.

<sup>48</sup> Goffman Erving, *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 3ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2001) Pp. 17

tiempo así como del interés de sus miembros “y les proporciona en cierto modo un mundo propio”<sup>49</sup> que acercándose a él se hace significativo y normal, la tendencia absorbente tiene dos dimensiones temporales una que pertenece a horario construido para la vida civil y la segunda por largos periodos de tiempo, es por los obstáculos que ponen a la interacción social.

Como ya se mencionó, una es institución y la otra es total, lo que nos interesa es examinar la institución como establecimiento social. Existen establecimientos que tienen un uso del tiempo ligado al ritmo de la vida pública diurna como ayuntamientos, fábricas, escuelas y existen otros que juegan con el horario nocturno como bares, tabernas, casinos en algunos casos llegan a trascender la dinámica de descanso o no uso al establecimiento abriendo siempre y a todas horas como en Las Vegas –aunque existen otros establecimientos que hacen lo mismo-. Los establecimientos no son iguales en tanto su organización de préstamo de servicio hay algunos que funcionan bajo problemas cotidianos como el acceso a la ciudadanía legítima a los 18 años acudiendo al Instituto Nacional Electoral (INE) o en la pérdida del acta de nacimiento o su renovación se acude al ayuntamiento, de igual forma en las funerarias, es decir, establecimientos que funcionan bajo problemas cotidianos en un pasado temprano y que tratan de dar soluciones. Por otro lado existen establecimientos de formación como escuelas, campos laborales, espirituales, en otros casos de reparación como los zapateros, los sastres pero también reparación al cuerpo como nosocomios, laboratorios estéticos, clínicas, dentistas etc., otros para cuidar personas que no pueden cuidarse a sí mismas como los asilos, casa cuna (para cuidar a niños sin padres), otras para cuidar a aquellos que no se pueden cuidar y presentan además un daño a la sociedad como en manicomios, otras que protegen a la comunidad de daños intencionales como las cárceles<sup>50</sup> estas tres últimas pertenecientes a instituciones totales. Pero también existen establecimientos de corte lúdico como carrera de caballos (hipódromo), salas de Bingo, casinos, billares, boliche entre otros más.

“Un establecimiento social es todo lugar rodeado de barreras establecidas para la percepción, en el cual se desarrolla de modo regular un tipo determinado de actividad”<sup>51</sup>. El casino entra en la clasificación de los establecimientos de corte lúdico, ahora, en que se diferencia de otros dentro de su misma clasificación, que es el mayor representante de su clasificación natural, el Bingo, las carreras de caballos están dentro de él, es decir, es el establecimiento por excelencia de los juegos de azar. Ahora, eso no es todo, dentro de los casinos los diferenciamos de los establecimientos de configuración de deporte como el box o los estadios de fútbol porque aunque también ahí se apueste el juego no es con los miembros sino son sujetos con un denominador, deportistas, nótese hasta aquí la diferencia de la configuración de las apuestas ya que estas se pueden dar en cualquier lugar como cantinas, escuelas, oficinas hasta en casa viendo un partido de fútbol. Pero las apuestas reguladas por el establecimiento y en términos lúdicos sólo es en los casinos o mejor llamadas casas de apuestas. Advertimos que esto no es todo los casinos también tienen sus divisiones entre ellos, son cinco: los legales en vivo y tienen una estructura visible ante la vida pública, los ilegales principalmente caracterizados por la mafia, los virtuales que responden a plataformas digitales de información y su principal característica es la modificación del espacio tiempo ya que un jugador de Dubái puede estar con otro jugador de Brasil al mismo tiempo, los privados o juegos en casa y por otro lado una

---

<sup>49</sup> Goffman, *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*, Pp. 17

<sup>50</sup> Goffman, *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*, Pp. 18-19

<sup>51</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 254

clasificación más, los casinos en los barcos<sup>52</sup>. Este estudio sólo se centrará en los legales y visibles ya que es la mejor manera de estudiar un establecimiento.

Hasta aquí podemos observar que el casino, juegos de azar en tanto apuestas y la ludopatía no son fenómenos que respondan a una misma configuración verbigracia las apuestas tienen configuraciones diferentes como las de los hogares mirando el box, o las apuestas que hacen los jóvenes en juegos callejeros<sup>53</sup> de pan bol, es decir, casino, apuesta y ludopatía responde a tres órdenes diferentes y más aún de contexto histórico diferente, por lo tanto es un error verlos de la mano. Ahora sí, ya contextualizado el casino en la ciudad dentro de la modernidad y modernización en el siglo XXI, me gustaría aclarar que me refiero a la modernidad no como del siglo XXI sino al proceso histórico de la modernidad occidental ya que “nuestra sociedad mexicana” se encuentra dentro de este contexto desde la colonia Hispana del siglo XIV, por nuestro lenguaje, cultura y formas de pensar, sentir y actuar. Además de ver las clasificaciones de los establecimientos y ver en cuál de ellas se encuentra los casinos así como diferenciar la clasificación interna de ellos, podemos describir la manera de abordarlos desde el orden de interacción y situación. Por lo tanto el casino no sólo es una terminología clasificada dentro de una forma de establecimiento sino tiene su propio mundo o propiamente dicho su clave enmarcada de un mundo.

El maestro Goffman alude que al estudiar los establecimientos sociales se debe tener en cuenta cuatro enfoques y uno transversal estos son: Técnico, Político, estructural, cultural y el transversal es el dramático. El primer enfoque es en función de la eficacia e ineficacia, es decir, dentro de su sistema de actividades intencionadas y organizadas para sus objetivos preferidos, el segundo enfoque trabaja los controles y las sanciones que demanda el establecimiento y guían el ejercicio de mando. Aquí podemos encontrar lo que Michel Foucault llama tecnologías, encuentra cuatro: de producción, de poder, de signos y del yo<sup>54</sup>, en este sentido el enfoque político empata con lo que Foucault llama gobernabilidad: “este contacto entre las tecnologías de dominación de los demás y las referidas a uno mismo es lo que llamo gobernabilidad”<sup>55</sup>, aunque el mismo Foucault describe “he insistido demasiado en el tema de la tecnología de la dominación y el poder. Cada vez estoy más interesado en la interacción entre uno mismo y los demás”<sup>56</sup>, por lo tanto el segundo enfoque empata con las tecnologías de dominación.

El tercer enfoque trabaja los estatus horizontales y verticales o en otras palabras las relaciones que vinculan a diversos grupos o posiciones sociales, el cuarto enfoque mira los valores morales que influyen en las actividades que permite el establecimiento social como modalidades, costumbres, gustos, cortesía, decorados, este enfoque va en contra de los arquitectos, urbanólogos y la psicología ambiental que creen que por sí mismo el lugar tiene vida propia, no, los arquitectos al diseñar ya tienen una intención ellos dirán que los lugares con esquinas ayudan a la percepción mientras que los casinos no muestran esquinas no ayudan a orientarse, o la psicología ambiental que arguye que los colores como el rojo hacen que la gente se quiera quedar, es decir, colores con tendencias absorbentes o los

---

<sup>52</sup> Los nacionales como la lotería, bonoloto nacional, sorteo millonario no entran en la clasificación de los casinos.

<sup>53</sup> En este sentido el alumno de Goffman, Scott, en 1968 analiza el sistema de apuestas en las carreras de caballos más no la organización del establecimiento clasificado como el mayor exponente de casa de apuestas. Lo que quiero decir es que las apuestas tienen su análisis propio y no dependen del casino, más bien dicho éste ocupa esa configuración en demasía para su organización en préstamo de servicio interno.

<sup>54</sup> Foucault Michel, *Tecnologías del yo* (Barcelona España: Editorial Paidós, 2015) Pp. 48

<sup>55</sup> Foucault, *Tecnologías del yo*, Pp. 49

<sup>56</sup> Foucault, *Tecnologías del yo*, Pp. 49

urbanólogos que piensan que los casinos parecen laberintos sin escape. Estas posturas lo único que hacen es explicar mediante cosas míticas o esotéricas mientras que para nosotros por ejemplo el diseño de un casino ya lleva una intención definitoria para configurar situaciones por lo tanto las esquinas o no en los casinos no tiene vida propia, un sujeto que esta por vez primera en cualquier establecimiento necesita orientarse para conocerlo, utiliza marcos de experiencia para recordar o utiliza apercepciones –por utilizar una categoría del profesor Schutz- para aparear signos que le permitan por su reservorio de saberes ubicar un punto en el establecimiento, por lo tanto el casino como muros no tiene vida propia sino que pertenece al medio de la actuación, por otro lado sucede lo mismo con los colores, estos ya tienen una definición más no por ellos mismos se entiende la actuación, por ejemplo se dice que los colores oscuros son para limitar el pensamiento como el color gris en la cárcel mientras que para la estimulación del pensar se utilizan colores como el verde, no, los colores no nos dicen cómo actuar sino son definiciones de la situación, propiamente dicho pertenecen a los artilugios y pertrechos del acto, así un color no nos deja hipnotizados como el rojo en el casino para no salir, sino son definiciones. Por último los casinos no son laberintos profanos donde la perversión, lujuria y el exceso nos hipnoticen para nunca salir, no, son establecimientos con horarios fijos o corridos y su estética pertenece a la definición de los diseñadores ya que recuérdese es la seducción al dinero y si un jugador ya no tiene dinero ¡al casino le interesará mantenerlo dentro!

El enfoque anterior nos muestra la desmitificación de las explicaciones místicas como las anteriores para llevarlo al plano cultural. Finalmente el enfoque transversal es el dramático<sup>57</sup> que contempla las técnicas del manejo de las impresiones y expresiones, es decir, la interacción social. “A mi juicio, todo establecimiento social puede ser estudiado provechosamente desde el punto de vista del manejo de las impresiones. Dentro de los muros de un establecimiento social encontramos un equipo de actores que cooperan para presentar al auditorio una definición dada de la situación”<sup>58</sup>. En este punto volvemos a encontrar una convergencia con el profesor Foucault con su tecnología del yo la cual argumenta que es de mayor interés para él y la define como aquellas “que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismo con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad”<sup>59</sup>. Aunque es preferible analizar el establecimiento con los cinco enfoques pensamos también que es mayor provechoso analizarlo desde lo dramático o tecnologías del yo.

Finalmente esto nos permite dar cuenta de que a un casino se llega por configuración situacional de subjetividades y encontramos cinco básicas: la técnica, es decir, que tanto prestigio tiene el establecimiento social en tanto que a los legalismos, así los jugadores frecuentes logran identificar esta técnica eficaz para asistir a los casinos, aunque de igual manera importa la ineficacia por ejemplo hay casinos en los que es más fácil ganar porque los *crupier* o *dealer*<sup>60</sup> son novatos por otro lado las estrategias de colocación de casinos cerca de centros comerciales, hoteles o centros históricos, la segunda es la tecnología de dominación en tanto gobernabilidad, aquí ponemos énfasis en los spots que se llegan a ver en televisión, los espectaculares, las revistas, cine, páginas electrónicas pero también lo simbólico que se ejerce para configurar subjetividades, por ejemplo concededores, trabajadores de gobierno, gente de posición y posesión importante, otra más es la estructural que refleja el estatus de las personas que van al casino como los imaginarios erróneos o no del rol y estatus

---

<sup>57</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 254-257

<sup>58</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 254

<sup>59</sup> Foucault, *Tecnologías del yo*, Pp. 48

<sup>60</sup> Son las personas que están como personal en los juegos en vivo, Bingo, Black Jack, Póker, ruleta entre otros.

de la gente que frecuenta este tipo de establecimientos, la otra es la cultural que implica los valores tradicionales (en sentido Weberiano) verbigracia si los padres van al casino, o si los abuelos lo frecuentaron y la última y más importante es la dramatización, en esta la configuración situacional de subjetividades se da por la interacción en compañía como los amigos, novios que de uno a uno por medio de la interacción se hacen invitaciones para asistir a esos establecimientos sociales, emociones, control expresivo, impresiones, decisiones, sentimientos, rubor, presentación de sí mismo, engaños, mentiras; es decir, las situaciones de interacción en el casino.

### *El sí mismo en el casino: estructura de los equipos (status-rol)*

En las páginas anteriores se señaló el casino como establecimiento social, ahora abordaremos la puesta en escena del sí mismo en el casino partiendo del enfoque del yo dramático. Entonces sólo me ocuparé de toda la cuestión dramática de los participantes en contacto, en tanto, a su actividad frente a otros.

Como bien lo ha argumentado el maestro Goffman, cuando un individuo se presenta, presenta su actividad ante otros, es decir, el rol exigido por la situación presente, hace solicitudes a los observadores de que se tome en serio la impresión representada por la imagen de su yo, así como tomar en serio la impresión representada de los otros en contacto inmediato. Pero también la situación exige que el yo y la actividad anclada no sólo se limite a los participantes en contacto mutuo o interacciones focalizadas donde los co-presentes aceptan de cualquier modo un intercambio ritual, encuentro o marco conversacional sino a interacciones no focalizadas aquellas donde no hay una apariencia de acuerdo, donde el contacto físico no es aceptado ni puesto en negociación, pero hay una solicitud de *glosa a la redonda* donde a sus no observadores les solicita que la impresión de su yo no sea amenazadora tanto como la de él hacia los otros no observadores. Estamos hablando de una actividad de cordialidad y ritual cortés.

Dicho anteriormente, las cinco formas básicas de llegar a los casinos es habitual que exista en el contacto con aquel una *cultura de recibimiento*, principalmente se espera un contacto de cordialidad entre dos equipos; uno interno y otro externo o personal y jugadores, se da la bienvenida a un mundo que el equipo del personal da por sentado es normal y significativo además da por supuesto que el equipo externo conoce de manera formal las actividades permitidas en el establecimiento. Por parte de estos dos equipos se presentan actividades ancladas con apariencia normal<sup>61</sup>, es decir, la organización de los encuentros se regula por el segundo orden situacional y la absorción del tiempo está familiarizada con el horario diurno y nocturno de la vida en público. La concepción del sí mismo para con el equipo externo es de elevación del sistema de símbolos de status aunque no sea del todo cierto. Observemos: la fachada de los jugadores suele estar coaccionada con una identidad virtual de símbolo de status del establecimiento, de hecho muchos casinos se reservan el derecho de admisión por estos símbolos, así al contrario de otros establecimientos que desarticulan el yo como en la cárcel, el casino juega con encrucijadas de roles en la posición de los jugadores para idealizar yo, es por ello que los meseros (pertenecientes al grupo interno) atiendan de mejor manera a los ocupantes de estos

---

<sup>61</sup> Se espera, claro, que los encuentros sean de no falsificación más no por ello decimos que no exista dicha falsificación presentada en engaños o estafas principalmente. Además estas falsificaciones son más normales y recurrentes de lo que se esperaría.



símbolos que los ostentan y puedan mantener hipótesis de ese yo con la representación situacional virtual que espera el casino, así logran clasificar a los jugadores.

A estas barreras del establecimiento en tanto *clasificación de símbolos de status y cultura de recibimiento* existe un *proceso de entrada*, esto implica que los interactuantes corroboren su yo identitario mediante documentos oficiales o equipo de identificación y en segunda instancia existe un examen de los miembros del equipo interno a las impresiones de los yo de los jugadores, es decir, tratan de corroborar expectativas con identidades virtuales si estas son ecuanímes no existirá conflicto interaccional. Por otra parte los artilugios o percha del interactuante pasan por un *proceso de enjuiciamiento* y discriminación a la no entrada al establecimiento, aunque este enjuiciamiento es momentáneo y queda a la negociación de la interacción como mochilas, bolsas, cámaras o en algunos casos por la vestimenta se puede restringir la entrada, etc. Este primer contacto es para el manejo de la apariencia de los yo presentados y asegurar que la actividad y los yo sean de manera rutinaria al establecimiento sin amenazas a su mundo íntimo.

Los equipos tienen algunas formas de organización básicas, las dos primeras son las aludidas anteriormente: el equipo interior que es el personal en su conjunto y el equipo exterior que son los jugadores. En el caso de los jugadores tienen una división interna: los profesionales, habituales y ocasionales que son visibles a los ojos del establecimiento, los profesionales son aquellos interactuantes que juegan por trabajo y los encontramos en una mayor conglomeración en establecimientos dedicados al juego como deporte principalmente en Las Vegas o salas privadas, se televisan y tienen otras características de actividad; entre ellas destaca con mayor estratagema el Póker por ejemplo la situación de Juan Carlos Mortensen de España. Aunque, a la vez, estos jugadores asisten a los casinos de actividad lúdica que pueden dar prestigio al establecimiento, de hecho, hay casinos que tiene fotos de jugadores famosos y profesionales, una expresión comercial e hiperritualización<sup>62</sup> que permite idealizar y clasificar los símbolos de prestigio del casino. Luego tenemos a los jugadores habituales que son aquellos de los que vive el casino, se descubre que los jugadores realizan los roles y actividades ancladas de manera rutinaria, conocen a la vez, casi de manera perfecta el funcionamiento de los establecimientos, horarios, premios, concursos, costos, alimentos, bebidas es la tipicidad del jugador clave en el casino. Por último tenemos a los jugadores ocasionales que son aquellos interactuantes que no frecuentan el casino de manera rutinaria sino esporádicamente y suelen ser de dos formas, los novatos invitados por la actividad dramática de otros -en estos casos se observaba que las novias de algunos jugadores les acompañaban de vez en cuando sin jugar o jugando en las máquinas traga monedas- y los jugadores retirados aquellos sabios del funcionamiento interaccional que ocasionalmente acuden al casino.

Existen otras dos formas de estructura de equipos de los jugadores, el primero son los foráneos, este tipo de jugadores se construyen por diversas situaciones básicamente son dos: una por trabajo, es decir, interactuantes que tienen que ir de una ciudad a otra y frecuentan, en esa actividad, los casinos, mientras que la segunda forma de estructura de este equipo son los viajeros de casinos aquellos jugadores que van de casino en casino para observar las distintas formas de actividades y debilidades de los juegos verbigracia la familia Pelayo en España que visita los casinos de Europa y Estados Unidos para buscar debilidades en la Ruleta. Finalmente la otra forma de estructura de equipos son los falsificadores de realidades mejor conocidos como jugadores estafadores por ejemplo el caso de

---

<sup>62</sup> Más adelante en el capítulo tres para ser exactos abordaremos a profundidad los dos órdenes rituales: el ritual situacional y el hiperritual de la expresión exacerbada, la elevación, idealización, es decir, la escena de la escena.

Ida Summers en Norteamérica, principalmente este equipo debe tener un trato específico ya que la naturaleza de su estructura nos lleva al mundo de espías y agentes secretos, en suma, encontramos cinco formas básicas de estructura de los equipos de jugadores.

Ahora pasemos a abordar la estructura de los equipos del personal. Principalmente se encuentran divididos en seguridad aquellos que protegen al establecimiento de cualquier amenaza, vigilantes en sentido panóptico de tras de las cámaras de perfil biométrico, éstos no sólo se encargan de las amenazas visibles como el exceso de consumo de alcohol o consumo de drogas ilegales sino de las no visibles como el conteo de cartas en el Black Jack, equipos estafadores en el Póker o como en el caso de la familia Pelayo en la Ruleta, ellos se dieron cuenta de que el diseño de la ruleta tenía puntos débiles y la bola tenía mayor probabilidad de caer en números donde las ruletas tienen una hendidura. Construyeron un sistema informático para saber cuáles eran esos números. Otra forma básica es el equipo encargado de servicios como meseros, barman, cocineros, re-cargadores de dinero, otro es el encargado del mantenimiento del medio de la fachada como intendentes, arquitectos etc., otro equipo son los cobradores y mediadores del simbolismo de las fichas, tarjetas y capital, por otro lado tenemos al equipo fundamental del casino los *crupier* encargados de proteger el prestigio, contacto directo de los jugadores y cuidar al establecimiento de los estafadores. Dentro de este equipo se encuentran los encargados del mantenimiento a las mesas, finalmente tenemos el equipo del personal camuflado o falso espectador<sup>63</sup> aquel que finge ser parte de los jugadores para buscar las estratagemas de estafa.

Hemos encontrado siete formas básicas de estructura de equipos del personal dentro del casino: seguridad, vigilancia, servicios, mantenimiento, mediadores económicos, *crupier* y falso espectador. De igual forma que en el equipo estafador el falso espectador tiene su naturaleza propia de un mundo secreto o en palabras del maestro Goffman roles discrepantes y estos serán tratados en el siguiente subtema, aunque encontramos dos estructuras más de equipo que pertenecen a los roles discrepantes. Una es la connivencia entre el estafador y un falso espectador del equipo interno, no necesariamente tiene que ser un agente secreto del personal camuflado, principalmente son los *crupier* con los que se hace esta connivencia. Ida Summers y su equipo de connivencia con los *crupieres* es el caso más conocido dentro de los casinos. Finalmente la otra estructura es la residual y se caracteriza no por personal ni por jugadores ahora son por prestamistas y vendedores, aquellos que acuden a los casinos por actividades que en algunos casos son ilegales y en otros legales, ejemplo, la venta de cocaína, préstamo de dinero, préstamo de fichas y se presentan como *seductores a la carta* –por tomar una expresión de Lipovetsky-, su estructura permite facilidades de actividades, es decir, cuando los jugadores han perdido los recursos situacionales que les permiten jugar o su cuerpo ha sido desgastado por la situación como la ingesta de alcohol, se presenta el equipo residual como reparadores de situación presentando una *seducción a la carta* con todas las facilidades para reconstruir la actividad, aunque las formas de pago a tiempo generan un *buen contacto* pero sino el pago se presenta más que económico.

Las salvedades y comentarios anteriores, nos han dado cuenta de la estructura de equipos con un conflicto continuo la estafa, falso espectador y la vigilancia panóptica<sup>64</sup> que permite la dinámica,

---

<sup>63</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 157

<sup>64</sup> El concepto de panóptico es utilizado de manera estructural al igual que en Michel Foucault, es sólo que la forma de presentarse no es en una institución total ni circular en 360 grados para vigilar alas o pabellones sino es estratégica y cerca de los jugadores. La similitud que se encuentra por ejemplo en la cárcel son los vidrios espejos aquellos que de afuera hacia dentro puede mirarse y de adentro hacia afuera no, los jugadores saben que están vigilados pero no ven a los vigilantes mientras que éstos si pueden ver la mayoría de las actividades.

creatividad y cambio en términos históricos tanto del casino como de las actividades permitidas dentro de él, es decir, el casino no es estático en su interior, el uso del zapato<sup>65</sup> del *crupier* por ejemplo fue construido para que los estafadores no cambiaran todo un mazo de cartas, el perfil biométrico se realizó para ayudar a los vigilantes a identificar antropomórficamente a los contadores de cartas, el uso de cuatro mazos en vez de uno fue por el constante cambio de cartas que realizaban los estafadores, lo que intentamos decir es que el conflicto interaccional situacional de primer y segundo orden permite que exista dinámica en el casino, cambio social y a la vez historia.

Ahora, bien, pasemos a analizar cómo es que los equipos aceptan a sus miembros o como es que los miembros construyen un equipo y para eso nos valemos del análisis de los símbolos de status de clase de Erving Goffman. Los términos de status, posición y rol -argumenta Goffman- han sido usados indistintamente, pero refieren a un conjunto de derechos y obligaciones que gobiernan la conducta<sup>66</sup>, además se clasifica con prestigio otorgando valor social en relación con otros, ahora, "la actividad cooperativa basada en la diferenciación e integración del status es una característica universal de la vida social"<sup>67</sup>. Actuar ante los otros de manera tal o cual para transmitir una expresión ergo impresión en tanto a la actuación se debe a una ocupación de status, el ocupante de status tiende a ser clasificado de acuerdo a que tanto su representación se acerca al ideal establecido por el status<sup>68</sup>, en términos parsonianos estamos hablando de expectativas, como un aspecto temporal de orientación para el desarrollo futuro del sistema actor-situación<sup>69</sup>, hacia un status como aspecto posicional<sup>70</sup>.

La cuestión a por qué los equipos tienen algunos miembros y excluyen otros no es por mera coincidencia sino que responde a símbolos de status en relación ecuánime con ocupantes de status. Así estos derechos y obligaciones que gobiernan la conducta quedan establecidos "a través del tiempo mediante sanciones externas -que imponen la ley, la opinión pública y la amenaza de pérdida socioeconómica- y a través de las sanciones interiorizadas (internalized sanctions) del tipo que se construyen en una concepción del *self* -y que dan origen a la culpabilidad, al remordimiento, y a la vergüenza-."<sup>71</sup> Es decir, los símbolos de status son construidos y quedan en la historia por sanciones externas -a lo que llamamos situación de segundo orden- y a cuestiones internas -lo que llamamos primer orden de la situación-, aunque, la característica esencial en el maestro Goffman a diferencia de Parsons es que aquél se centra en las sanciones, rupturas, fracturas, desviaciones o mejor dicho fallas y deficiencias dramáticas, mientras que Parsons ve al status en las relaciones sociales considerado como una estructura, Parsons se enfocó en las cuestiones externas inamovibles y coercitivas a manera imputada, aunque bien, la relación social de Parsons necesita un mejor amarre.

---

Véase al caso de panóptico Foucault Michel, *Vigilar y castigar* (México D.F.: Trigesimocuarta edición, Editorial Siglo XXI, 2005)

<sup>65</sup> El zapato es una caja de plástico donde se introducen las cartas, es parte de la fachada del *crupier* donde se depositan cuatro mazos de cartas y permite sacar una por una hasta que se terminen las cartas, las baraja y las vuelve a introducir en el zapato.

<sup>66</sup> Goffman Erving, "Símbolos de status de clase", editorial Universidad de Sonora, 1951, Pp. 1, consultado en [http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwiW3KLj-cPOAhVEax4KHTOnBeEQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.sociologia.uson.mx%2Fdocs%2Fpublicaciones%2Fcuadernodetrabajo%2F4simbolosdeestatusdeclase.pdf&usg=AFQjCNHhImNf-MDfQLr\\_qe-DdUD-z4emzg&bvm=bv.129422649,d.eWE](http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwiW3KLj-cPOAhVEax4KHTOnBeEQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.sociologia.uson.mx%2Fdocs%2Fpublicaciones%2Fcuadernodetrabajo%2F4simbolosdeestatusdeclase.pdf&usg=AFQjCNHhImNf-MDfQLr_qe-DdUD-z4emzg&bvm=bv.129422649,d.eWE)

<sup>67</sup> Goffman, "Símbolos de status de clase", Pp. 1

<sup>68</sup> Goffman, "Símbolos de status de clase", Pp. 1

<sup>69</sup> Parsons Talcott, *El sistema social* (Madrid, España: Editorial Alianza, 1982) Pp. 20

<sup>70</sup> Parsons, *El sistema social*, Pp. 36

<sup>71</sup> Goffman, "Símbolos de status de clase", Pp. 1

El punto es, una forma más allá que triádica: símbolos de status, ocupante de status, interacción con otros e intérpretes del símbolo y el desempeño del ocupante, bien, pero esto no nos quitaría el peso imputable de Parsons. Esta forma más allá que triádica es negociable, de acuerdo a Arón Cicourel, observa al status-rol como momentos en la interacción y aquél –el status- lo designa como una posición en el sistema institucionalizado de una sociedad y además general, reconocida y aceptada<sup>72</sup>, pero en el momento de fallas dramáticas el rol entra en juego y los ocupantes de status utilizan estrategias situacionales para negociar la realización dramática con problemas.

Los símbolos de status dividen el mundo de manera visible<sup>73</sup> en categorías de personas, ayudando, de acuerdo con el profesor Durkheim<sup>74</sup>, a mantener solidaridad dentro de un grupo, por lo tanto los símbolos de status no son construidos a libre voluntad sino son construidos social e históricamente, pero la elección de los ocupantes no es por peculiaridad lingüística y mucho menos por una lógica racional o irracional de símbolos sino por lo legitimado socialmente, además, los símbolos son colectivos y allí radica su legitimidad. Los símbolos de status sólo designan la posición del ocupante<sup>75</sup>, a su vez, son colectivos y niegan las diferencias entre las categorías para acercar a miembros o para alejar extraños. Unos y otros nos permiten observar la división de los equipos más arriba analizados. Por ejemplo la fachada de los *crupieres* está sometida a una posición, los de intendencia, meseros, cajeros, seguridad, es decir, en el personal es fácil distinguir estos símbolos porque los ostentan con demasiada exageración, mientras que en los jugadores se puede observar dos formas de estos símbolos: los profesionales y los falsificadores. En los dos existe un patrón similar de conducta, cualquier rasgo distintivo se manejará como señal de la misma posición. “Una señal de posición puede ser un símbolo de status sólo si se utiliza con cierta regularidad como medio para “situar” socialmente a la persona que lo hace”<sup>76</sup>.

Como se ha dicho, los símbolos tanto colectivos como de status dan posición y la legitiman, en el personal es fácil ver esta clasificación ya que delimita “niveles de prestigio y poder dentro de la organización formal”<sup>77</sup>, pero esto no es todo ya que el maestro de Becker y Goffman, E. Hughes ha demostrado los símbolos de maestro-alumno y auxiliar en términos de profesionalización. Los símbolos maestros dan legitimidad y prestigio a los símbolos de status, por ejemplo, la posición de un médico -status- en un hospital genera una rutina tan normal, entradas y salidas laborales, y de acuerdo al desempeño de la actividad del rol será reconocido su trabajo, por tantos años laborando, por no faltar etc., pero si el médico labora más horas de su horario habitual, es altruista, se le busca por ser uno de los mejores los símbolos de status estarán acompañados de los símbolos maestros, pero esto no es todo. Los símbolos maestros tienen auxiliares positivos o negativos y a diferencia de los anteriores estos cambian más rápido con el paso del tiempo. Siguiendo con el caso del médico, digamos que tiene una buena posición en un empleo –ocupante de status-, realiza en extremo su actividad como la mejor –actividad de rol- y es reconocido por esa actividad –símbolos maestros- pero vive en Estados Unidos en las primeras décadas del siglo XX y es negro –símbolos auxiliares-, por lo

---

<sup>72</sup> Cicourel Arón, “Procedimientos interpretativos y reglas normativas en la negociación del status rol”, en *REIS*, 19/18, 1974, Pp. 82, consultado en [http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwiYhYyku8b0AhVDyyYKHQOmBpwQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.reis.cis.es%2FREIS%2FPDF%2FREIS\\_019\\_06.pdf&usg=AFQjCNffUES\\_zrNQ5ei\\_ZZxosiGoYKB81Q&bvm=bv.129759880,d.eWE](http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwiYhYyku8b0AhVDyyYKHQOmBpwQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.reis.cis.es%2FREIS%2FPDF%2FREIS_019_06.pdf&usg=AFQjCNffUES_zrNQ5ei_ZZxosiGoYKB81Q&bvm=bv.129759880,d.eWE)

<sup>73</sup> Goffman, “Símbolos de status de clase”, Pp. 2

<sup>74</sup> Véase Durkheim Emile, *Las reglas del método sociológico*, (México D.F.: Editorial Colofón, 2006)

<sup>75</sup> Goffman, “Símbolos de status de clase”, Pp. 2

<sup>76</sup> Goffman, “Símbolos de status de clase”, Pp. 3

<sup>77</sup> Goffman, “Símbolos de status de clase”, Pp. 2

tanto su actividad será juzgada no con la ecuanimidad de ocupante de status en relación con la representación ideal del símbolo de status sino con el símbolo auxiliar.

Esto mismo sucede con el personal del casino, ocupan un status, existe un símbolo histórico, cuando se da una relación laboral se juzga el símbolo de maestro, en el caso del *crupier* se juzga qué tantas estratagemas realiza para no perder dinero de la casa en su actividad de *rol* a desempeñar cotidianamente bajo símbolos colectivos y finalmente las referencias oficiales atestiguan los símbolos auxiliares. Estos últimos tienen dos características los que se pueden ocultar y los que son visibles – en términos goffmanianos se les llama desacreditables y desacreditadores<sup>78</sup>- aunque no sólo se dan en términos estigmatizantes sino en realzar *glosa exagerada*. Los símbolos auxiliares tienen o la salida positiva endo grupal o la negativa exo grupal si es negativa se presenta en visible o no visible para no ser desacreditado. Por ejemplo el caso de trabajadores excelentes en los casinos pero que son despedidos por consumo de drogas, homosexualidad, enfermedades infecciosas o de las *crupier* que no tienen relaciones sexuales con los jefes y son despedidas. Existen casinos donde el personal al ingresar a laborar tiene una condición *no volver a jugar nunca en ese casino* debido a que les muestra cómo funciona toda la indumentaria interna y si se les ve que juegan en ese casino se les exilia tanto como personal o jugador. Esto se debe a que como ocupante de status y actividad de rol se le juzga bajo símbolos colectivos como un trabajador más, pero en el momento de sus descansos al acudir al casino se le juzga su status maestro y el auxiliar –en este caso irresponsabilidad-, de hecho esto nos explica las despidos laborales debido a que como ocupante de status no es ecuanime con la representación dramática, en este caso aclaramos que como ocupante no nos dice nada de su representación y para saber el desempeño de la actividad como ocupante necesitamos observar las realizaciones dramáticas del rol, o la actividad de rol tiene fallas dramáticas como cansancio o no poder realizar dicha actividad, la otra más común es cuando los símbolos auxiliares desacreditadores salen de tras bambalinas como el personal que vende drogas ilícitas –la cocaína es la más socorrida- o apoya a otros jugadores con tácticas para ganar etc..

Ahora bien, gracias a estos símbolos podemos saber qué equipo del personal atestigua referencias oficiales para desempeñar ciertas actividades, en el caso de seguridad el símbolo auxiliar es la forma del cuerpo con gran masa corporal, en el de los *crupier* el uso de las matemáticas, el de los vigilantes panópticos no sólo bastan los auxiliares sino los maestros, por lo general son personas profesionalizadas como sociólogos, antropólogos, psicólogos ambientales que coadyuvan a la estructura de percepción en el casino. Finalmente, los símbolos de alumno son los aprendices, por eso se ve en los casinos a un *crupier* entrenando futuros *crupier* en las mesas de Black Jack o en el Póker o la Ruleta para ver todas las deficiencias de novatos y atestiguar el paso al maestro, pero cómo se da este paso, desde nuestro punto de vista pasar al maestro no es sólo cuando le dejan solo en las mesas de juego en vivo sino la forma de sanciones futuras juzgadas en tanto le es otorgado el status maestro, el ejemplo clave nos lo da la película *Black Jack 21* cuando el protagonista Ben es invitado a un grupo contador de cartas, se le enseña el juego y el conteo, cuando le ven ya preparado, es decir, cuando pasa del alumno a maestro lo someten a una prueba secreta. Al minuto 27:49 de la película comienza a ganar y dar pruebas de que puede ostentar el status maestro pero esto no demuestra que sea maestro sino desde nuestro juicio se juzga cuando hay fracturas es por eso que en la película en el minuto aproximado 28:12 le juzgan la actividad del rol como maestro para saber si bajo presión sigue llevando el conteo de cartas.

---

<sup>78</sup> Véase Goffman Erving, *Estigma: la identidad deteriorada* (Buenos Aires, Argentina: 2ª edición, 1ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2010) Pp. 61

Ahora bien, hemos dicho que los símbolos de status solos no nos dan referencia en sí de la posición y que necesitamos de otros símbolos como los colectivos, maestros y auxiliares. Estos los aplicamos al análisis de la estructura del personal, pero ahora pasaremos a la estructura de los equipos de jugadores. Encontramos dos clases de símbolos: los profesionales y los falsificadores, a diferencia del personal los jugadores no están tan bien equipados como para reconocerles, es decir, no portan chalecos con sus nombres o percha reconocible. Los jugadores con símbolos de status profesionales tienen referencias oficiales que atestiguan la posición y en este sentido el status pasa de ser de miembros laborales a posiciones de clase social –y muy independiente de como la entendamos– designan niveles discontinuos, discretos, prestigio y privilegio<sup>79</sup>, más aún los símbolos de status de clase son configuraciones sociales de fuentes<sup>80</sup> es por eso que se permite reconocer a los falsificadores. Existen dos tipos de falsificadores los que imitan símbolos para pertenecer a una determinada configuración y los que imitan para estafar. En este capítulo nos centramos en los primeros ya que los segundos se refieren a los roles discrepantes.

Hay situaciones en el casino donde se requiere de un esfuerzo en demasía complicado para reconocer los símbolos de status de clase falsificadores, esto se da más donde se reserva el derecho de admisión, y el personal puede convenir que un ocupante se ha presentado de manera engañosa pero no puede probarlo, es por eso que encontramos anécdotas como la siguiente: *sujeto A: (jugador) porque no me deja pasar, sujeto B (personal) sólo puede entrar con buena presencia, sujeto A vengo a jugar no a que me juzguen, sujeto B no lo juzgo son reglas del casino. Cómo explicar esta confusión. En primera instancia observemos los símbolos de status, maestro y auxiliar, un joven de aproximadamente 27 años con pantalones de mezclilla con agujeros, una camisa de cuadros y una gorra, los símbolos colectivos de la buena presencia del casino parecen no ser ecuánimes con los símbolos de status de clase del joven, los símbolos auxiliares son joven y ropa andrajosa, en este sentido se juzga la representación no ecuánime con los símbolos de status de clase, observemos como termina este encuentro: *sujeto A no sabes quién soy, verdad, sujeto B no nos interesa saber quién eres sólo que cumplas los requisitos de entrada, sujeto B pues mi nombre es...<sup>81</sup>, sujeto B ¿Quién? Sujeto A –muestra equipo de identificación- necesito hablar con tu gerente sujeto B –pide disculpa y lo deja entrar- sujeto A mi ropa vale más de lo que podrías ganar.**

Cuando el esfuerzo por ver la falsificación de los símbolos de status de clase no da resultado satisfactorio el personal ocupa todos los estratagemas posibles para avalar la autenticidad de los símbolos de clase como las marcas de la ropa o zapatos, los símbolos auxiliares pueden ayudar pero son confusos como las formas de hablar, color de piel, posturas entre otras más y, por último el equipo de identificación oficial que atestigüe dichos símbolos busca la ecuanimidad entre la fachada y la identidad virtual que espera el casino, la cuestión se complica cuando los falsificadores para estafar fabrican una serie de engaños no sólo de los símbolos de status de clase sino de todas las pruebas convincentes –falsificación de credencial oficial por ejemplo–.

Cuando el esfuerzo de ver falsificaciones ha sido traspasado los símbolos de status de clase sirven para encauzar opinión de otras personas sobre el ocupante de dicho status y su configuración, de hecho es muy común que los equipos de jugadores ya lleguen establecidos al casino bajo estos símbolos colectivos de status de clase y llegan de dos maneras la natural como una tarde de juego y bebida o la reservada, en algunos casos las mesas de Póker se reservan para un juego de un equipo

---

<sup>79</sup> Goffman, “Símbolos de status de clase”, Pp. 4

<sup>80</sup> Goffman, “Símbolos de status de clase”, Pp. 4

<sup>81</sup> En este caso el nombre y apellido lo dejamos en anonimato por ser un apellido con símbolo de status fuerte.

de esta índole. Aunque también existen equipos que se forman dentro del casino por estos símbolos, principalmente por el auxiliar de juventud, entre juegos hablan de series, música, recuerdos o películas. Pero en sí no hacen equipos por los símbolos de status de clase sino por los maestros, auxiliares y estos tienden a ser efímeros. La clase social remite a “derechos ejercidos y reconocidos, pero que no están específicamente establecidos en la ley o en el contrato y que no son invariablemente admitidos en la práctica”<sup>82</sup>, por eso las falsificaciones que aludimos no son sancionadas por la ley, los infractores cometen atrevimiento no un crimen. En este sentido hay elementos que restringen la falsificación de los símbolos de estatus de clase pero los casinos –a menos que este bajo atributos altamente de derechos de admisión- no los juzgará, los pondrá a negociación ya que son pocos los casinos que trabajan con la restricción de los elementos de falsificación de símbolos de status de clase, de hecho, no les interesa si una persona falsifica los símbolos de status de clase como tomar la copa al estilo francés con el dedo índice y el pulgar o en los comedores del casino saber si saben o no utilizar los cubiertos de manera de etiqueta, este tipo de falsificaciones a lo más que puede aspirar son a burlas, risas y en consecuencia rubor, vergüenza.

Hasta ahora he sugerido que los símbolos de status de los jugadores se refieren más a la clase social independientemente de las definiciones clásicas media, baja o alta son configuraciones sociales de fuentes de comportamientos y, argumentamos que estas configuraciones en su organización básica ya llegan establecidas al casino, observamos que existen falsificadores de dichos símbolos en dos dimensiones una en términos de estafa –puede ser identitaria, que no la tratamos en este apartado- y otra falsificación para sentirse parte de una configuración muy independiente de si esa configuración este o no en el casino, es decir, este tipo de falsificación clasifica el tipo de comportamiento, más en términos de moral y egocéntrica –*quiero ser de elite*- comer como comen otros, vestir como visten otros, comportarme cómo se comportan otros. Ahora bien, estas pautas imitativas no son porque sí sino por ideales del status de clase, otra vez Parsons tiene razón, las expectativas en términos de beneficios que pueda tener un ocupante en una configuración de símbolos de clase social y el hiperritual conllevan a imitar a los ocupantes de dicha configuración. En este sentido no nos ocuparemos de que tan fiel son estas falsificaciones o no y tampoco porque las expectativas y el hiperritual conllevan a la imitación ya que eso sería sujeto a otro análisis que sale de los objetivos de este, sino basta con decir que en el casino se dan sin un mayor problema, aunque sujeto a burlas –*quiere sentirse de otra clase*- en tanto actividad de rol.

Al evocar este tipo de estudio de la estructura de los equipos encontramos que los símbolos de status, maestro, colectivo, auxiliar y alumno sólo nos dicen las posiciones de sus ocupantes, ahora pasaremos a analizar la realización dramática sin problemas en la actividad del rol. Nos centraremos en las actividades del personal, jugadores y el quipo residual en tanto realización dramática sin problema. Lo más común es que la realización dramática entre estos tres equipos se presente de manera ordenada debido al grado de auto expresión focalizada y no focalizada, para esto el interactuante se preocupa por él mismo y por los miembros de su equipo, de hecho cada miembro se preocupa por él y por los demás de acuerdo al vínculo afectivo y energía emocional con el equipo en turno. Comencemos con las autoexpresiones y el trato del cuerpo.

---

<sup>82</sup> Goffman, “Símbolos de status de clase”, Pp. 5

El cuerpo o envoltorio más cercano e íntimo no ha sido muy trabajado sino hasta 1980<sup>83</sup>, esto debido al monopolio del cuerpo desde la medicina o la biología, es decir, lo veían como un hecho objetivo. Pero me gustaría aclarar que nos distanciamos de dos posturas, la biológica que ve al cuerpo como un hecho concreto orgánico con el que se nace y se muere y por otro lado la comunicación que ve al cuerpo como expresivo en sí, carácter comunicativo y con discurso simbólico. Bien el cuerpo no es algo dado ni evidente, nunca vemos cuerpos –argumenta Le Breton<sup>84</sup>- sino que vemos construcciones sociales como niños, niñas, mujeres u hombres por nombrar algunos y también vemos categorías sociales sucio, limpio, pobre, rico... el cuerpo no es una realidad *sui generis* sino es una construcción socio ritual e histórica que tiene técnicas corporales<sup>85</sup>, control del cuerpo<sup>86</sup> y capacidad de atención<sup>87</sup> pero nunca comunica en sí. El cuerpo más allá de ser una entidad física para Giddens es un sistema de acción y para Merleau Ponty es una corporeización de la conciencia, además de eso, la modernidad caracteriza en el cuerpo cicatrices históricas disciplinadas o auto disciplinado<sup>88</sup> diría Foucault. El cuerpo se somete a evaluación y reevaluación rutinaria como las dietas, ejercicios, apariencias etc., y se re-significa por sistemas estéticos<sup>89</sup> como los filmes, tv, revistas. Olga Sabido argumenta que el cuerpo se ha entendido en dos niveles: el primero en la copresencia mutua en el orden de interacción y los claros ejemplos serían Goffman y Simmel mientras el segundo nivel implica la manera histórica de cómo se han construido los cuerpos y los ejemplos serían Elias y Bourdieu<sup>90</sup>.

Estos dos niveles que trabaja Sabido es lo que nosotros llamamos primer y segundo orden de la situación, si bien el cuerpo puede tener su trato negociable en el primer orden en el segundo se muestra la estructura histórica de su construcción, los sentidos del cuerpo son todo menos biológicos, Simmel argumentó que la cuestión social no sólo es moral sino nasal<sup>91</sup>, es decir, se da valor social a lo que olemos verbigracia el perfume con valor positivo, pero este valor es histórico principalmente desde la sociedad cortesana<sup>92</sup>, el olor no siempre ha sido categorizado bajo los mismos cánones positivos o negativos sino es una configuración socio histórica y aunque dependa de la nariz el punto es la capacidad de atención que los cambios civilizatorios dan a dicha configuración, por ejemplo los manuales franceses de Erasmo de Róterdam que trabaja el profesor Elias para observar cómo era el sonarse la nariz<sup>93</sup>. El maestro Elias muestra las transformaciones a largo plazo de las coacciones externas e internas del comportamiento humano y principalmente desde la sociedad cortesana con los ingleses y franceses se observa el decoro exterior del cuerpo, aunque el mismo Foucault argumenta que el cuidado de sí se puede rastrear desde los griegos.

---

<sup>83</sup> García Adriana y Sabido Olga (Coord.), *Cuerpo y afectividad en la sociedad contemporánea; algunas rutas del amor y la experiencia sensible en las ciencias sociales* (México D.F.: Editorial Universidad Autónoma Metropolitana, 2014)

<sup>84</sup> Zabludovsky Gina *el al, Sociología y cambio conceptual* (México D.F.: Editorial Siglo XXI Universidad Autónoma Metropolitana, 2007) Pp. 210

<sup>85</sup> Mauss Marcel en Zabludovsky Gina *el al, Sociología y cambio conceptual*, Pp. 210

<sup>86</sup> Giddens Anthony en Zabludovsky Gina *el al, Sociología y cambio conceptual*, Pp. 211

<sup>87</sup> Mead George, *Espíritu, persona y sociedad* (España: Editorial Paidós Básica, 1973) Pp. 70

<sup>88</sup> Véase Foucault Michel, *Vigilar y castigar* (México D.F.: Trigesimocuarta edición, Editorial Siglo XXI, 2005)

<sup>89</sup> Lash Scott en Zabludovsky Gina *el al, Sociología y cambio conceptual*, Pp. 214

<sup>90</sup> Sabido Olga en Zabludovsky Gina *el al, Sociología y cambio conceptual*, Pp. 216

<sup>91</sup> Véase Simmel Georg, *Sociología: estudio de las formas de socialización* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014)

<sup>92</sup> Véase Elias Norbert, *La sociedad cortesana* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1996)

<sup>93</sup> Véase Elias Norbert, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1994)



La intención aquí no es hacer un rastreo histórico del decoro del cuerpo sino dar razón de que podría ser todo menos biológico, por ejemplo en los siglos XI-XV el cuerpo no tenía nada de obscuro o en las plenas olimpiadas de Rio 2016 se observa como en el voleibol el cuerpo es un instrumento más de la interacción entre las jugadoras de Egipto y Alemania. Por otro lado Scott Lash nos muestra como el cuerpo, inscrito en eso que han insistido en llamar posmodernidad, está atado a los discursos estéticos del hiperritual y los discursos de salud médica, psicológica, nutrición o psiquiátrica por eso el crecimiento de tantos gimnasios, dietas, cirugías plásticas, yoga, en este sentido estamos entre el deseo –por ejemplo Deleuze- y los discursos restrictivos<sup>94</sup> –Foucault es un claro ejemplo de esto- que construyen al cuerpo. Bien, hasta ahora he dicho que el cuerpo es todo menos biológico sino es una construcción figuracional socio histórica, se usa como percha para interactuar, se protege, ya que es sagrado, bajo ritual de estrategia como una destreza en la interacción para revelar o reservar, producir o reproducir, a sincerarse o engañar<sup>95</sup> y a todo cuerpo se le busca seguridad ontológica<sup>96</sup>. Ahora bien, nadie nace con cuerpo y mucho menos con cara ya que estos son imágenes bastante plurales que necesitan trabajo ritual para poder presentarse, Merleau Ponty arguye que el cuerpo radica en una intercorporalidad carnal que ve y es visible, afectante y afectado. El valor social del cuerpo y la cara cambia de acuerdo a las situaciones en las que se presente el yo ante el contacto con otros, el maestro Goffman muestra como en cada contacto se tiende a representar una línea que conlleva reacción emocional donde al cuerpo se le representa con prácticas protectoras y defensivas, recuperamos el postulado durkhemiano de lo sagrado y lo profano para el análisis del cuerpo.

El cuerpo es el envoltorio más cercano y más íntimo, se defiende de lo profano e idealiza lo sagrado y, a la vez, busca no contaminar a otros cuerpos, de igual forma se construye bajo parámetros culturales y rituales y toda imagen que de expresión e impresión al cuerpo tiene que -en cierta medida y de cualquier forma- ser regresado a la sociedad, por eso decimos que el cuerpo no expresa nada en sí, sino que es la percha donde se cuelga algo fabricado en colaboración, es decir, del cuerpo emanará información sujeta a traducción siempre y cuando tenga una fachada que representar. Ahora pasemos a las técnicas protectoras de los miembros del equipo del casino. En este sentido, el profesor Foucault, argumenta que las tecnologías del yo se refieren a cómo actúa un individuo sobre sí mismo y sobre otros, es decir, efectuar solos o con ayuda operaciones de cuidado sobre el cuerpo y alma<sup>97</sup>. El yo de los individuos es tan vulnerable que necesitan protegerlo y tener apariencia de acuerdos con otros para no entrar en conflicto, ahora bien toda tecnología del yo –argumenta Foucault- es una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar estados de felicidad, pureza, riqueza, sabiduría o inmortalidad<sup>98</sup>, estamos hablando de formas de aprendizaje, formas de sociabilidad y orden de la interacción y situación. Existen tres formas básicas de organización referente a la estructura del equipo y una para el autocontrol, las dos refiriéndose a prácticas y atributos defensivos y ofensivos: lealtad, disciplina y circunspección por el lado del equipo y mantenimiento del control expresivo (cotilleo) por el del individuo.

Las tres estructuras de equipo interno, externo y residual del casino responden a ciertas obligaciones morales y una de ellas es no permitir los pasos en falso o pérdida de tacto para dejar entre ver los secretos íntimos de cada equipo, en tanto al interno se protege todas las tácticas de la naturaleza del

---

<sup>94</sup> Lash Scott, *Sociología del posmodernismo*, (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 1997) Pp. 81-107

<sup>95</sup> Giddens Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2015) Pp. 108

<sup>96</sup> Giddens, *La constitución de la sociedad*, Pp. 109

<sup>97</sup> Foucault Michel, *Tecnologías del yo* (Barcelona España: Editorial Paidós, 2015) Pp. 48

<sup>98</sup> Foucault, *Tecnologías del yo*, Pp.48

juego, trucos, engaños, juegos fáciles, preparaciones de alimentos, pero sí se dejan entre ver aquellas tácticas ceremoniales como la apertura a las mesas de juegos como el Black Jack, Bingo, Ruleta o Póker así como los cierres en algunos casos entre semana hasta las 4 am comenzando el cierre ceremonial a las 3 am y en fines de semana hasta las 5 am, en otros cambia el cierre e inicio ceremonial con la exhibición de cartas porque el establecimiento trabaja día y noche, en estos casos el rito ceremonial es con el cambio de personal tirando toda las barajas, a todas las aperturas y cierres de ceremonia les llamamos atributos visibles de idealización para la creencia de la realización dramática sin problemas, aunque me gustaría aclarar que esto sucede en la mayoría –sino es que en todos- de los establecimientos sociales, por ejemplo, en las tiendas de tatuajes se enseña que las agujas estén en su envoltorio selladas, en las zapaterías sólo se exhibe un zapato no dejando entre ver cómo es que el personal de servicio trata los zapatos fuera de la mirada de los clientes.

Lo anterior sucede con el equipo interno, los atributos visibles de idealización sólo son para la escena donde se pone en juego normas y obligaciones morales mientras tras bambalinas se guardan los secretos íntimos del casino. La lealtad dramática es usar técnicas establecidas para defenderse de los otros dos equipos<sup>99</sup> y mantener a salvo los secretos, esto se debe al grado de energía emocional de solidaridad de los miembros de equipo. Mientras que la segunda técnica de lealtad consiste en “contrarrestar el peligro de los vínculos afectivos entre actantes y auditorio”<sup>100</sup> principalmente con el cambio periódico del personal, por eso vemos en los casinos el constante cambio de los *crupieres* en las mesas de juego. Estas dos técnicas -la de solidaridad y vínculo afectivo- se comparten con el equipo residual ya que ellos no tienen o en la medida de lo posible pasos en falso y, la característica que los diferencia es que el residual actúa siempre tras bambalinas pero usa estratagemas porque su tras bambalinas del residual es la región anterior del personal. Aunque, a la vez, el equipo exterior mantiene otras lealtades la primera y básica es no desacreditar la imagen de sí mismos y de sus compañeros, el ejemplo que da cuenta de ello son los médicos cuando juegan en el Black Jack y uno de ellos se intoxica con alcohol apostando más de lo que se habían establecido y no queriéndose ir del casino –a lo que se le llama una escena-, el segundo tipo de lealtad es la palabra de honor, es decir, cuando un equipo de jugadores establecen fondos monetarios para jugar y repartirse las ganancias o compartir pérdidas.

Bien, la lealtad no va a tener papel si los individuos no manejan la disciplina dramática<sup>101</sup> y esta se refiere a no dejarse seducir por su papel representado o por las seducciones de otros equipos, en este sentido estamos hablando del auto control (cotilleo), en el caso del equipo interno las propinas se designan para todo el personal dando señal a todos mediante *glosa a la redonda*, en los casinos cuando un jugador da propina a un *crupier* éste grita gracias pegando de una a tres veces en una caja negra estilo alcancía que está pegada a las mesas de juego, la disciplina dramática en el personal implica otra técnica y es el manejo de la economía simbólica del uso del gesto ante sus superiores por un regaño. El manejo del rostro y voz ante los jugadores debe ser de cordialidad, aunque a veces esa cordialidad es engañosa por ejemplo en el uso del albur, ya que parten de un supuesto *el jugador es el cliente y hay que darle el mejor trato*. En el caso del residual la disciplina dramática se presenta con un grado de amenaza ya que no sólo está en juego el trabajo sino la vida misma. Finalmente en el equipo externo la disciplina se relaciona al papel que está representando como jugador, en el caso de

---

<sup>99</sup> Aunque no sólo es cuidarse de los otros dos equipos, como se verá a lo largo de este capítulo es de otros equipos más como la mafia por ejemplo.

<sup>100</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 230

<sup>101</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 231

la película *Black Jack 21* se encuentra un ejemplo de la falta de lealtad y disciplina cuando el jugador llamado Fisher consume demasiado alcohol dejando de lado al equipo y es castigado exiliándolo del mismo.

Por último la circunspección dramática<sup>102</sup> refiere a la prudencia, seriedad y decoro del papel representado, en el caso del equipo interno y residual es que se eligen actores circunspectos, es decir, contratar a personal que presenten el mínimo de dificultades siempre y cuando sea a la representación situacional, en el caso del personal no hablar de las tácticas del casino en frente de personal de posición elevada o jugadores apostadores, en algunos casinos se prohíbe que los días de descanso del personal jueguen dentro del mismo. En el caso residual se prohíbe el consumo del material a venta como por ejemplo no consumir cocaína ya que es él vendedor, o no jugar con el dinero dispuesto a prestar. Una segunda técnica es el grado de energía emocional de solidaridad de lealtad y disciplina verbigracia que los miembros del equipo residual sepan que sucede si fallan en el pago de servicio como golpes, amenazas, de hecho en algunos casinos el residual no sólo tiene actividad *ipso facto* en dicho casino, sino es una red social organizada de manera secreta en diferentes establecimientos por lo que la circunspección tendrá mucho que ver en la representación de su papel. En el caso del equipo interno se refiere a la seriedad de su papel a no estar con ropa sucia, no hablar de más con los jugadores, no entablar relaciones amorosas, en algunos casos los jugadores en equipo parten del supuesto de no drogas pero uno de sus miembros consume cocaína<sup>103</sup> y como para los miembros de su equipo es *mal visto* tiene que tener demasiado cuidado en la práctica de consumo.

Lo que hemos observado son tres formas de organización en lo referente a la estructura de los equipos, me gustaría pasar ahora al mantenimiento del control expresivo. Se ha señalado que el actor puede confiar en la aceptación del papel representado ante el equipo, pero también debe confiar en su papel ante él mismo es por ello que debe cuidar los gestos impensados, en el caso del equipo interno no se le permite platicar tanto tiempo con el equipo externo porque constantemente se requiere de su realización dramática como el atender a otros clientes o *en algunos casos los barman contaban acerca del casino y los vigilantes los mandaban a realizar alguna otra tarea aunque no debieran de hacerla*. Las señales de connivencia del residual son muy cuidadosas ya que el casino no debe enterarse de sus actividades con la venta de cocaína por ejemplo, aunque se observó en algunos casinos que existe una colusión entre el equipo residual y personal del equipo interno de hecho relatos como el siguiente son frecuentes: *me dejan vender, les doy un porcentaje y el cliente obtiene lo que busca*. En el equipo interno el cuidado de traer la camisa fajada, el distintivo de su nombre visible, zapatos bien boleados, guantes para servir bebidas o alimentos, en el residual es cuidar los gestos impensados para llamar o atender a los jugadores para restauración del cuerpo o actividad de juego. Finalmente el equipo externo tiene cuidados decorativos de su cuerpo y su fachada debido a la ecuanimidad con la expectativa del símbolo de status del casino, de hecho relatos como estos son muy frecuentes *–como voy a entrar así al casino, no vengo con ropa adecuada–*. El mantenimiento del control expresivo es la capacidad de atención al personaje y su actividad.

---

<sup>102</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 233

<sup>103</sup> Esta experiencia fue contada por uno de los jugadores del casino cuando se dio cuenta de mi presencia y la del sociólogo César Ángeles García en el acto de aspirar la cocaína. Nos comenta las formas de conseguirla, los efectos, lo mitificado de ésta y la forma de conseguirla, una de esas formas es muy allegada a la credencialización económica como el pago de la cocaína por terminal de tarjeta de nómina.

## Roles discrepantes y mundos secretos

Hasta el momento he abordado el mundo interno del casino con base en el sí mismo en la estructura de equipos, los símbolos de status, maestro, auxiliar, alumno como aquellos que nos dan cuenta de la formación de equipos, además, observamos las realizaciones dramáticas de los interactuantes, por lo que ahora pasaremos a centrar nuestra atención a los roles discrepantes, es decir, actividades que se salen de la línea establecida del rol así como la actitud correctora y la estructura de algunos equipos que pertenecen al mundo de espías y agentes secretos entre ellos son cuatro básicos: falso espectador por parte del equipo interno, estafador por parte del equipo externo, el grupo restaurador por parte del equipo residual y la connivencia del equipo interno-externo y residual-interno.

Antes de comenzar, más arriba, mencionamos que el rol es aquello que exige ciertas cualificaciones sociales o función especializada que ocurre tanto dentro como fuera de la puesta en escena por lo que sólo me distanciaré de dos posturas la estructural y la cognitiva. Necesitamos aclarar que el concepto de rol es un concepto bisagra que rompe el hiato entre individuo-sociedad ya que tiene “que referirse no sólo a seres humanos concretos y únicos que viven y actúan en un momento determinado cualquiera, sino a individuos concebidos como haces de cualidades distintivas, que son las que existen y se requieren en las varias tareas, relaciones, etc.”<sup>104</sup>, es decir, estamos hablando que el rol debe considerarse como un concepto que permite observar configuraciones de frecuencias de comportamiento. Desde los comienzos de la sociología ya se aludía a estos indicios de comportamiento por ejemplo en 1916 con V. Pareto y su *marbete* para referirse a convencionalidades aplicadas a personas para indicar el lugar que les corresponde según la clasificación social de la población<sup>105</sup> o el mismo Weber que sostenía que en todo análisis sociológico se debe puntualizar en que hacen, que tipo de acción típica se lleva a cabo y a la vez como se justifica la clasificación de un individuo por ejemplo de un rey, un monarca, un mago, un charlatán o un burócrata<sup>106</sup>. Posteriormente hay una formulación del rol en George H. Mead y Ralph Linton, finalmente Talcott Parsons, a partir de ahí el término ha sido ampliamente trabajado por sociólogos y antropólogos.

El concepto de rol no sólo se refiere al comportamiento –como argumenta Nadel- sino a la actividad dramática de los individuos, Nadel menciona que el rol tiene cuatro propiedades: la primera es la fisiológica, la segunda son modos característicos de acción y dentro de ella hay propiedades contingentes y propiedades de realización<sup>107</sup>. Las propiedades contingentes refieren a atributos que no tiene control el individuo, los de realización son los atributos que el individuo puede asumir o intentar conseguir, los modos de acción se basan en habilidades, intereses o actitudes y las fisiológicas refieren a la edad, sexo o rasgos somáticos. Para Nadel los roles se concretan sólo en el marco de la interacción<sup>108</sup> porque no hablamos de un modo monádico de acción sino pragmático de reciprocidad por lo tanto la interacción es intencionada a otras en términos de reacciones –de acuerdo con Mead<sup>109</sup>- aunque, estamos de acuerdo con Nadel en torno al rol y la interacción, diferimos de sus propiedades

---

<sup>104</sup> Nadel Siegfried, *Teoría de la estructura social* (Madrid, España: Editorial Guadarrama, 1966) Pp. 54

<sup>105</sup> Nadel Siegfried, *Teoría de la estructura social*, Pp. 55

<sup>106</sup> Para Merton la palabra burócrata es un rol en el pleno sentido de la palabra. Véase también Merton Robert, *Teoría y estructura sociales* (México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2010). Específicamente el capítulo VIII de “Estructura burocrática y personalidad”

<sup>107</sup> Nadel Siegfried, *Teoría de la estructura social*, Pp. 57

<sup>108</sup> Nadel Siegfried, *Teoría de la estructura social*, Pp. 58

<sup>109</sup> Véase Mead George, *Espíritu, persona y sociedad* (España: Editorial Paidós Básica, 1973)

del rol. En tanto a la fisiológica la edad no es biológica, es decir, un joven, anciano o niño no son ni roles ni aspectos fisiológicos sino son categorías sociales o percha del rol por eso joven, anciano o niño son categorizaciones de prácticas institucionalizadas más no refieren a actividades –que sería la principal función del rol- incluso anciano no sólo se utiliza para referirse a gente de “edad avanzada” sino para personas que han estado mucho tiempo en cargos políticos, religiosos o alumnos que llevan más tiempo del establecido en las universidades.

Por lo tanto el rol no tiene propiedad subyacente en lo fisiológico pero si puede repercutir en ello, es decir, el rol de un lector pide cualidades visibles y si el ocupante del rol es invidente la actividad de rol quedara insuficiente por no cumplir las cualificaciones demandadas, o el caso de un futbolista que ha perdido una pierna. Pero aunque la actividad de rol tenga repercusiones en el organismo no significa que ello sea meramente biológico ya que se significa al cuerpo bajo atributos por eso cuando la actividad de rol sea insuficiente se busca repararlo o usar técnicas de ocultamiento<sup>110</sup> por lo tanto el organismo se subsume a los atributos establecidos socialmente. Por otro lado los modos característicos de acción son construidos históricamente y se espera el rol sea bajo línea de actividad y una licencia de uso como ocupante, estas líneas y licencias quedan establecidas en el segundo orden de situación pero eso no significa que se sigúan al pie de la letra sino que el actor en el curso de la interacción construye sobre los tablonos históricos su actividad en relación a los otros además las negocia, y la línea de actividad de rol puede romperse o salirse por momentos del marco como cuando alguien hace caras a la espalda de otro así las líneas y licencias de actividad de rol son procesos con numerosas reglas posibles con tolerancias y desviaciones no criminalizadas sino son atrevimientos, infractores a las actividades dramáticas. Finalmente las propiedades contingentes y las de realización son las esenciales para entender el rol, la primera nos muestra los tablonos históricos en los que se ha construido el rol y la segunda la forma de negociar la licencia y línea de actividad.

Por otro lado Arón Cicourel (cognitivo) y Talcott Parsons –aunque también Linton- (estructural) piensan en un valor de duplicidad de status-rol. En tanto a Cicourel piensa que esa duplicidad son componentes de la interacción sujetas a procedimientos de negociación y ve al status como relaciones de roles institucionalizados<sup>111</sup>, mientras que Parsons ve al status como aspecto posicional que es el lugar en el sistema pautado de partes y al rol como aspecto procesual con significación funcional para el sistema social<sup>112</sup>. En ambos encontramos que rol es binomio de status y viceversa, si bien ambos – rol/status- nos ayudan a comprender el comportamiento cada uno tiene su naturaleza de análisis y no por estudiar uno se estudia el otro. Ahora bien, lo que sucede con Cicourel es que la negociación del rol parece ser el punto nodal de la actividad cognitiva de sus ocupantes dejando de lado algo exterior a ello y en Parsons el rol queda establecido de manera funcional. En primer lugar el rol se entiende sólo en el marco del orden de interacción y situación, la de segundo orden permite observar los tablonos históricos del rol como aquellas reglas, derechos y obligaciones así como las cualificaciones que exige la línea y la licencia para su representación pero esta no es pautada de una vez y para siempre de igual forma no es funcional o disfuncional son sólo tablonos, mientras en segunda instancia en el primer orden es donde se negocia esas reglas, derechos y obligaciones del rol, por lo tanto no podemos mencionar como Parsons un rol establecido y funcional ni como Cicourel un todo negociable de sus ocupantes.

---

<sup>110</sup> Véase Erving, *Estigma: la identidad deteriorada* (Buenos Aires, Argentina: 2º edición, 1º reimpresión, Editorial Amorrortu, 2010)

<sup>111</sup> Cicourel, “Procedimientos interpretativos y reglas normativas en la negociación del status rol”, Pp. 76

<sup>112</sup> Parsons Talcott, *El sistema social* (Madrid, España: Editorial Alianza, 1982) Pp. 36

Bien entonces, el rol sólo se concreta en la situación e interacción ergo tiene sus dos órdenes, aunque con el status hace una pareja que nos permite explicar el comportamiento no quiere decir que sean una duplicidad que se explica mutuamente sino cada uno tiene su naturaleza de análisis, ahora bien el rol es una pauta de comportamiento y que es esperada típicamente por otras personas, ésta pauta de conducta queda limitada por instituciones más no por eso cerrada<sup>113</sup>. El rol siempre se refiere a líneas y licencias de actividades de los personajes a representar tiene negociaciones pero no por eso cambia su espera típica por otros, el rol no tiene base fisiológica como argumenta Nadel sino es puramente social<sup>114</sup> además hay reparto de papeles –véase más arriba-, líneas y licencias por lo que lo más apropiado no es hablar de rol puro sino de actividad de rol donde se refiere a “promulgación de los derechos y deberes atribuidos a un status dado, podemos añadir que un rol social implicará uno o más papeles, y que cada uno de estos diferentes papeles puede ser presentado por el actuante en una serie de ocasiones ante los mismos tipos de audiencia o ante una audiencia compuesta por las mismas personas”<sup>115</sup>.

Ahora sí, aclarada nuestra postura del rol desde el punto de vista del interaccionismo situacional pasemos al análisis de los roles discrepantes y mundos secretos. Un mundo organizado, de acuerdo con el profesor Becker, representa cierta parte de la sociedad y representar la sociedad supone comunidades interpretativas y acciones colectivas entre productores y usuarios<sup>116</sup>. Los productores son todas aquellas personas que realizan la representación, estamos hablando de *un hacer*, mientras que, los usuarios son aquellos que ocupan la representación fabricada *un usar*<sup>117</sup>, por lo que la característica básica de la estructura de estos cinco equipos es que la actividad de rol se lleva a cabo en mundos secretos, además de ello los miembros de esos equipos comparten cierto conocimiento que se restringe a otros mundos, pero los miembros no son los únicos involucrados sino todos los artefactos<sup>118</sup> y paquetes cuyas actividades estén centradas en dicha representación, es decir, en un mundo secreto se presentan artefactos, actividad de rol e interactuantes –productores y usuarios-.

Comencemos con los roles discrepantes en el mundo secreto del equipo de falso espectador. Las personas en este equipo aparentan ser “simplemente un miembro más del auditorio y utilizar esa falsedad no manifiesta en provecho del equipo actuante”<sup>119</sup>. La actividad de rol de estos miembros es de impostor. En los casinos el falso espectador se encarga de entablar realización dramática sin problemas con los jugadores ¿Todos los jugadores? No, sino aquellos que dictan los vigilantes panópticos en tanto que perfil biométrico o acusaciones de soplonas –un tipo de equipo que solo se puede entender con relación a los mundos secretos-, las estrategias son discrepantes, esto quiere decir, que no están abiertos a líneas ni licencias legítimas a vista de todos. Los símbolos de status y la actividad de rol son muy parecidos a la de cualquier jugador, apuestan, no visten fachada del establecimiento, ocupan bebidas fabricadas sin alcohol y su actividad está dirigida principalmente a

---

<sup>113</sup> Gerth H. y Mills Wright, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós, 1971) Pp. 92

<sup>114</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 280

<sup>115</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 28

<sup>116</sup> Becker Howard, *Para hablar de la sociedad la sociología no basta* (Buenos Aires, Argentina: Edit. Siglo XXI 2015) Pp. 24

<sup>117</sup> Becker, *Para hablar de la sociedad la sociología no basta*, Pp. 24

<sup>118</sup> Becker, *Para hablar de la sociedad la sociología no basta*, Pp. 34

<sup>119</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 158

las mesas de Black Jack, la cuestión esencial es un fin de su actividad de rol “pisar el palito”<sup>120</sup>, es decir, guiar de manera que los estafadores caigan en la trampa y devalen los secretos depositados<sup>121</sup>, aquellos que el equipo de estafadores está dispuesto a guardar.

Aunque se ha visto una forma de relación colusiva<sup>122</sup> de este equipo con equipos de seguridad especializados como FBI, ministeriales, policías encubiertos etc. La relación colusiva consta de una triada de equipos: el falso espectador y el equipo de seguridad especializado traman la treta con comunicación abierta ante la ausencia del equipo estafador y con connivencias ante su presencia, así los dos primeros equipos forman lo colusivo como una red social encaminada a un tipo de control situacional<sup>123</sup> de un tercero –equipo estafador- para salvaguardar los secretos e intereses del establecimiento. Esta interacción de colusión implica la falsedad a sabiendas para la base de la conspiración, el ejemplo claro lo muestra *Ida Summers*, cuando un equipo de soplones da aviso a los casinos estadounidenses de que un equipo los estafaba, el falso espectador, todo el equipo interno del casino al que Ida tendría su jugarreta y el FBI se mostraron como un gran escenario de falsos espectadores para arrestar a Ida y su equipo.

Pasemos ahora al equipo estafador. La actividad de rol específica de este equipo es la fabricación de marcos, diría el maestro Goffman, como un esfuerzo deliberado para inducir a otros individuos a formarse una creencia falsa de lo que está sucediendo<sup>124</sup>, un tipo de “trata o plan”, esto es lo que está en conflicto con “pisar el palito” del falso espectador. La fabricación del engaño se presenta tras bambalinas a la actuación y dentro de este equipo las actividades internas antes de la escena son por grupos maquinadores de roles, para hacer este tipo de fabricación los miembros del equipo no parten de la nada sino de modelos que ya tienen sentido en los marcos de referencia primarios<sup>125</sup>, además que la definición de la situación que proyecte el equipo debe ser ecuaníme con la actividad establecida por el casino se menciona en estos equipos un *actuar natural*, sin tanta parafernalia ni inocencia total así el maquinado no sospechará el engaño. Este tipo de fabricaciones no son benévolas, es decir, no se puede creer en él *era mentira, una pequeña broma* sino que trabajan con argucias para desacreditar al establecimiento. En este sentido las fabricaciones del equipo estafador se presentan en dos organizaciones básicas una estratégica y otra indirecta, en las dos, existen argucias y pruebas vitales.

Puede ser que la fabricación estratégica se presente sin la indirecta, pero esta última no puede ser separada de la primera. La estratégica implica que el maquinador no quede manchado moralmente por su estafa<sup>126</sup>, más aún, se alude que no metan emociones ya que conciben al juego como reglas básicas de la matemática, la física y la probabilidad, no ocupan la razón en sí, sino creen ocupar la lógica matemática. Desde nuestro punto de vista lo que hacen es ocupar marcos establecidos y sentidos más no una razón o lógica o mucho menos irracionalidad sino marcos de experiencia. La segunda organización básica es la indirecta<sup>127</sup>, es aquella que manipula la situación de un segundo para estafar a un tercero, el equipo estafador que ocupa estas dos fabricaciones es el más común el

<sup>120</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 158

<sup>121</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 154

<sup>122</sup> Véase Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 331

<sup>123</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 331

<sup>124</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 89

<sup>125</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 90

<sup>126</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 109

<sup>127</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 114

que llamamos profesionalizado, los otros equipos estafadores que no ocupan estas fabricaciones tienden a perder su estafa o quedan manchados por su moral.

El ejemplo claro nos lo muestra la película *Black Jack 21* cuando el equipo estafador asiste a Las Vegas el maquinador indirecto nunca va a los casinos sino es el que los dirige a manera de líder, él muestra las argucias que se tienen que llevar a cabo y juzgar las pruebas vitales de los miembros con status maestro. Son cuatro argucias<sup>128</sup> básicas que se ven en este equipo: a) argucia de entrada, b) argucia de aprendizaje, c) argucia de disfrute y d) argucia correctora mientras que las pruebas vitales van dirigidas al status maestro y auxiliares además de fabricar amenazas para los miembros maquinadores de roles. La primera argucia es mostrar al novato un mundo maquillado por los maquinadores un tipo de laminación<sup>129</sup> u orla<sup>130</sup> de la realidad, lo muestran como un juego, un pasatiempo, un trabajo lo primordial es definir la situación en forma de persuasión directa, en *Black Jack 21* la persuasión hacia con Ben fue elevar los símbolos de status maestro en las matemáticas y probabilidades para hacerlo ingresar al grupo en términos de juego, al no aceptar Ben, la argucia no puede ir más allá de la interacción cara a cara es por ello que una interactuante va hasta su trabajo para definirlo situacionalmente –configuración de subjetividades cara a cara-, en el equipo de Ida Summers la argucia era diferente ya que se persuadía no como juego sino como un tipo de trabajo. Existe una forma que suele confundirse con la argucia de entrada y es la amenaza, ésta última no es argucia porque no se persuade sutilmente para la configuración subjetiva sino que se impone cortando flujo u horizonte situacionales como matar a padres, secuestrar hijos entre muchos más.

Pasemos ahora a la argucia de aprendizaje, según Goffman, ayuda para el adiestramiento de alguna tarea en tanto engaño<sup>131</sup>. Lo principal del equipo estafador es ganar dinero contando cartas o guiando tretas en las mesas de juego, por tanto algunos equipos aprenden a contar cartas en clave más uno, menos uno o cero, empero, hay otra actividad de rol, la de maquinar con distractores. En el caso Ida lo esencial era cambiar cartas, las ocultaban debajo de las mangas, en el cabello, en la cintura etc. En *Black Jack 21* se maneja la maquinación de roles en tanto conteo de cartas esto implica cuándo y cómo apostar. Ahora bien, en el aprendizaje el conteo o cambio de cartas es lo primordial pero se necesita de un equipo de falsificación de identidades y de fachadas para no ser descubiertos, es por ello el uso de credenciales oficiales falsas, pelucas, vestimenta o envoltorio, aunque esto no es todo, los equipos estafadores, a diferencia de lo colusivo del falso espectador, utilizan relaciones de connivencia<sup>132</sup>, es decir, acuerdos tácitos que faciliten el acceso a la estafa, en *Black Jack 21* los jugadores entraban a las mesas a contar cartas en el sistema menos uno más uno y cuando la mesa tuviera *cartas calientes* el jugador estafador entraba en juego con una señal de los brazos cruzados tras el respaldo de la silla, cuando se tocaban con el dedo índice cerca del ojo significaba *tenemos que hablar* y cuando se acariciaban la cabellera se refería a *tenemos que irnos*.

En algunos casos encender un cigarrillo es señal de alarma, o el ojeo al que mayor recurren es el que les indica *problemas a la vista* y esta estratagema se llama *spotters*. Bien, hemos descrito las tres actividades básicas de rol de la argucia de aprendizaje: adiestramiento ante las cartas o maquinar con

---

<sup>128</sup> Argucia es un término que se toma de Goffman para referirse a la parte de la percha del engaño, es decir, la experiencia del marco.

<sup>129</sup> Véase Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006)

<sup>130</sup> Véase James William, *Principios de psicología* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1994)

<sup>131</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 103

<sup>132</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 190



distractores, falsificación de identidades y fachadas y, por último aprender las relaciones de convivencia. Ahora pasemos a la argucia del disfrute, en ésta la principal tarea es no quedar manchados por el orden moral, fundamentalmente se organizan como juego, trabajo intelectual o pasatiempo más no se asumen como estafadores, el disfrute no es algo nato sino definido, es decir, de acuerdo a como se persuade a los miembros del equipo estafador se define situacionalmente las subjetividades. Algo parecido sucede con el consumo de marihuana, el sociólogo César Ángeles siguiendo a Howard Becker argumenta que *darse un viaje* no es por consecuencias biológicas sino se aprende a *darse un viaje* además se es dirigido por los expertos. En esta argucia se aprende a dirigir el disfrute de la estafa y comprender dicha actividad como significativa y normal.

Para contrastar la argucia del disfrute se encuentra la correctora que busca en todo momento manchar moralmente al estafador por fallas dramáticas ante la actividad del rol<sup>133</sup>, principalmente el fabricante indirecto es el que se encarga de dicha argucia, la consideración moral y desacreditación son las técnicas recurrentes pero aquí entra la amenaza con la imagen del estafador o de las personas queridas. Por última instancia si esto no se corrige existen pruebas vitales mejor conocidas como segundas oportunidades, el estafador deja de tener status maestro para pasar a ser ocupante de status alumno, finalmente ya no existe una tercera instancia o se exilia al individuo en casos donde el equipo no tenga secretos íntimos desacreditadores o en últimos casos la muerte.

El equipo residual como ya se mencionó no pertenece al personal ni a los jugadores y su actividad de rol principal es la de restauradores. En este equipo la restauración se organiza en dos formas: al cuerpo y a la actividad de rol de jugador. Aunque ya se habló más arriba del equipo residual me gustaría aclarar que restaurar el cuerpo es principalmente con cocaína y restaurar la actividad es como prestamistas, la actividad restauradora es la que permite la construcción de otros dos equipos de convivencia: residual-interno y residual-externo. En la primera el saber de las actividades restauradoras es tácito con el establecimiento, en algunos casos todo el equipo interno apoya a la restauración por ejemplo los meseros o *crupier* cuando ven que los jugadores necesitan restauración los persuaden para dicha actividad, en otros casos en este equipo sólo participan miembros selectos del personal por lo que nadie sabrá de dicho equipo. Me gustaría decir algunas cosas de la restauración, en primer lugar se debe dar servicio ecuaníme a las actividades de rol de los jugadores del casino, la restauración se presenta en tanto legal como ilegal, por ejemplo el prestamista no es ilegal por lo que el enfoque político y tecnologías del poder en el casino no podrán enjuiciarlo, mientras si lo podrán hacer con la venta de cocaína, el restaurador no da a notar que es restaurador, la región para restaurar no es visible y responde a estratagemas y regiones posteriores como en el baño, el comedor, intercambiar dinero y cocaína con un saludo o sólo sentarse en la barra del casino para el préstamo de dinero. Por el lado del restaurado se presenta también organizaciones básicas, el interactuante debe cumplir símbolos de deterioro corpóreo o de actividad de rol, el restaurado debe conocer las exigencias del restaurador como el porcentaje de intereses monetarios ante un préstamo, el restaurado no deja su cuerpo como objeto a restaurar sino es un servicio veloz y por último el restaurado no podrá ser restaurado demasiadas veces porque pone en juego los secretos del equipo residual.

En muchos casinos esta relación de convivencia entre residual e internos es muy común el problema se torna cuando hay otra estructura de equipo y es la de residual-externo. En este sentido hay

---

<sup>133</sup> En este caso la argucia correctora se distancia de Goffman ya que la argumenta para referirse a engaños de gran escala como el caso de Orsons Well. Nosotros la ocupamos para referir a actitudes correctoras ante las fallas dramáticas del rol.

jugadores que atraen a otros jugadores para dejarlos en “cero total”, es decir, los persuaden para apostar todo lo que tengan así este tipo de chantaje los lleva a los restauradores. Este tipo de equipo es muy limitado en los casinos porque no sólo pone en riesgo la intimidad del establecimiento sino la de sus jugadores, casos como estos son de viajeros de casinos que incitan a apostar con una forma básica de hacerlo y es fabricar todo un establecimiento para la estafa. Al jugador chantajeado le recrean todo una falsificación del casino por ejemplo de *crupier* que fingen ser del personal pero son del residual así el primo<sup>134</sup> (chantajeado) pierde su dinero gracias al equipo residual y lo llevan a restaurar al mismo equipo tenemos una doble pérdida.

Finalmente la estructura de interno-externo y el ejemplo nos lo muestra el caso Ida y su equipo. Ellos (as) lograron tener relaciones de connivencia con los *crupieres* para fingir el juego de toda una mesa de Black Jack, es decir, los estafadores buscan un infiltrado del equipo interno para estafar al casino, existen dos formas básicas de elegir al infiltrado para la organización dentro de este equipo, en favor de la economía o en desacreditar al casino. En la primera existe una *seducción al dinero* mientras que en la segunda se puede tomar por venganza. El miembro del equipo interno es en lo primordial algún *crupier* de mesas en vivo de Black Jack ya que este maneja en su totalidad las cartas y las fichas, el problema es que la jugarreta tiene que ser lo más rápido posible por dos cuestiones una por las cámaras de perfil biométrico y dos por el cambio de turno de los *crupier* y su principal actividad de rol es de colega infiltrado, en el caso Ida el *crupier* no entro al grupo por dinero sino por venganza hacía con el casino y, porqué colega infiltrado, porque sacan la información íntima de los casinos como en qué momento hay menor vigilancia de tras de cámaras o que mesas son las menos vigiladas. Ahora bien en el caso Ida qué fue lo que paso, tenemos tres formas de organización que nos ayudan a explicarlo: uno los soplones, dos la estructura interna y especialista y, tres falta de estratagema de equipo interno-externo.

Primeramente mencionamos que el equipo de soplones<sup>135</sup> sólo se entiende con base a los mundos secretos y su principal actividad de rol es sabotear en favor propio o bajo intereses y ganancias, de igual forma la manera de sabotear es anónima o cara a cara, cuando es anónima se realiza por cartas o llamadas telefónicas, es decir, extensiones de la interacción, en algunos casos es satisfacción propia ya que el equipo estafador lo exilio, no lo dejaron ser miembro o afecta directa e indirectamente su actividad de rol de jugador, cuando es por intereses y ganancias el soplón observa en que tanto le perjudica al casino el equipo estafador y que tanto puede ganar con sabotear la jugarreta. En el caso Ida los soplones fueron ajenos al casino y emprendedores morales, por ocupar una frase de Becker, y amigos del FBI, en el caso *Black Jack 21* el soplón fue un miembro del equipo estafador –organizador indirecto- ya que no siguieron las instrucciones establecidas. En segundo lugar cuando la estructura interna y los especialistas fallan el equipo no mantiene la falsificación ni la maquinación, algunas de ellas son, monotonía, falta de estratagemas, moral, afectividades, rivalidades y falta de organizador indirecto así de esta manera si la estructura falla los especialistas en maquinar roles fallan dramáticamente, en *Black Jack 21* un miembro fingía ser el sujeto ebrio pero cuando tomaba en verdad no seguía el rol especialista de su falsificación y toda la estructura interna se colapsaba por lo que mandaban señal de abortar estafa. Por último la falta de estratagemas, los estafadores mantienen una regla básica *sólo se puede estafar un número considerable de casinos y no muchas veces en cada uno*, el caso Ida cometió este error de estafar más veces de las permitidas, cómo saber cuántas veces

---

<sup>134</sup> Más adelante en el subtema de pérdida de roles explicare a detalle que es el primo. Por ahora sólo mencionaré que es un concepto goffmaniano para referirse al chantajeado.

<sup>135</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 158

son las permitidas y cuantas no, la estratagema básica es saber el ingreso del casino por noche un tipo de rango y conocer los puntos de fuga, nos referimos a las pérdidas, otro tipo de estratagema es que la identidad falsificada después de tantas veces suele ser custodiada por un perfil biométrico.

Hasta el momento hemos analizado cierta parte del *modus vivendi* interaccional específicamente los equipos que se forman en el casino, los status y la actividad dramática del rol finalmente pasamos a describir los equipos que no son perceptibles a simple vista y pertenecen a mundos secretos donde su actividad se sale de las licencias y líneas legítimas de la convencionalidad, ahora nos centraremos en la configuración de los espacios dentro del casino.

## Reinos del yo y las regiones

En este apartado nos centraremos en los espacios visibles y no visibles del casino donde interactúan los yo. Como lo hemos venido haciendo primeramente definiremos lo que entendemos por espacio visible y no visible, es decir, las regiones anteriores y posteriores. Nuestro guía es el profesor Pitirim A. Sorokin<sup>136</sup> para poder entender al espacio desde lo puramente sociológico.

Sorokin entiende que el espacio social se debe diferenciar del espacio geométrico aunque los dos nos ayudan a entender la movilidad y las posiciones sociales. Por “espacio geométrico se considera como una especie de <universo> dentro del cual se localizan los fenómenos físicos”<sup>137</sup> y el espacio social “es una especie de universo compuesto por la población humana de la tierra”<sup>138</sup>. Estamos hablando de que el espacio social es construido y denota posiciones sociales, por ejemplo un Rey y un esclavo pueden estar dentro del mismo espacio geográfico -territorio- pero en el espacio social están muy distanciados y viceversa personas que están muy distanciadas en lo geométrico pueden estar muy cerca en tanto espacio y posición social como los presidentes de diferentes países u obispos de Europa o América. La importancia de Sorokin radica en las dos dimensiones que aporta para la construcción del espacio por una parte las relaciones sociales y por otra la población, aunque nosotros añadiremos una más, el contexto histórico de las poblaciones, así encontramos por ejemplo en el Japón del siglo XV la relación entre el *serviente de té* y el *tomador de té* en posiciones geográficamente cercanas y posiciones sociales lejanas [un tipo de paradoja de clasificación la cercanía de lo lejano<sup>139</sup>] esto se diferencia de otras sociedades en términos comparativos por ejemplo con Inglaterra de ese mismo siglo pero esto se debe a cuestiones de construcción socio-históricas del Japón de esta manera podemos decir que los espacios geográfico y social del *serviente de té* y el *tomador de té* son

---

<sup>136</sup> Aunque esta investigación no es de estratificación social –sino de interacciones y situaciones- tal como lo trabajó Sorokin, nos dejó un postulado muy fuerte sobre el espacio social principalmente vertical en *Estratificación social y movilidad* y horizontal en el *Systema Soziologii*.

<sup>137</sup> Sorokin Pitirim, *Estratificación y movilidad social* (México D.F.: Editorial Cvlvra 2ª edición, 1961) Pp. 9

<sup>138</sup> Sorokin, *Estratificación y movilidad social*, Pp. 9 [las bastardillas son del propio autor]

<sup>139</sup> En este caso Georg Simmel trabaja la misma paradoja pero en la forma del extranjero. Además aquí nos distanciamos de la psicología en general y de la psicología de la simpatía en particular. Estas argumentan que las personas que congenian psicológicamente entre sí se encuentran sociológicamente más cerca y viceversa. Véase Sorokin Pitirim, *Estratificación y movilidad social* (México D.F.: Editorial Cvlvra 2ª edición, 1961) Pp. 11. Nosotros –de acuerdo con Sorokin- pensamos que aunque puede efectivamente haber simpatías entre un esclavo y rey, secuestrador y secuestrado (mejor conocido como síndrome de Estocolmo), amo y siervo no se puede concluir que sus posiciones sean semejantes ni mucho menos decir que no hay tanta distancia social entre ellos.

entendidos en relación al Japón del siglo XV a diferencia de Inglaterra y esto se debe al contexto histórico de uno y otro.

Sorokin argumenta que el espacio social sólo es un universo de población, es decir, un individuo aislado en el bosque no puede tener relaciones sociales con otros por lo tanto sólo se entiende en espacio geográfico<sup>140</sup>. Aquí diferimos un poco del autor ya que un individuo en situación de aislamiento no es de la nada, llega a esa situación por una serie de eventos sociales anteriores y siguiendo a Cooley y Mead el individuo en situación de soledad lleva consigo a la misma sociedad parcialmente en términos significativos, por lo que podemos decir que también se encuentra en un espacio social limitado en posición de soledad. Por otra parte Sorokin piensa que el espacio social tiene múltiples dimensiones pero pueden reducirse a dos: las horizontales y las verticales. A los individuos en relación y por ende a sus equipos se les considera “ya sea dentro del mismo nivel horizontal o jerárquicamente superpuestas entre sí. Pasar de un grupo a otro a veces no indica descenso a ascenso social, pero en otros casos es inseparable de las dimensiones verticales”<sup>141</sup>. Pongamos un ejemplo de esto, digamos que los obispos tienen una posición superpuesta similar y son “los obispos en general”, la dimensión del espacio donde se encuentran es horizontal independientemente del país donde estén, más sin embargo la posición en la dimensión vertical entre ellos puede ser muy distinta esto por los símbolos de status, colectivo, maestro, alumno y auxiliar.

Ahora sí, podemos contemplar el concepto de espacio como una construcción social que implica distancia-cercanía de acuerdo a la actividad situacional y tiene dos dimensiones que muestran posiciones sociales la horizontal y la vertical, más aún, el espacio en el casino se inscribe en los dos órdenes situacionales. En el segundo orden el espacio se construye socio-históricamente, es decir, la forma de distribución de juegos, mesas, barras, comedores es de acuerdo a momentos históricos mientras que en el primer orden los individuos negocian los espacios interaccionales del casino. Hablamos de que el espacio en el casino es construido por otros, diseñadores o arquitectos por ejemplo ya hay una definición perceptible de la situación y cuando los jugadores entran negocian esos espacios. Los espacios básicos establecidos en el casino son: mesas de Black Jack, Póker, Ruleta, Bingo, máquinas tragamonedas, juegos virtuales (Bingo y Black Jack por ejemplo), barras, cajeros, comedores, baños, centro de mando y podemos resumirlos en dos principales: regiones posteriores y regiones anteriores.

Hablemos de las regiones. “Una región puede ser definida como todo un lugar limitado, hasta cierto punto, por barreras antepuestas a la percepción”<sup>142</sup>, las regiones varían dependiendo el grado de apariencia de acuerdo de limitación, por ejemplo, en algunos establecimientos existen barreras antepuestas con grandes ventanales transparentes hacia con las oficinas en este caso la región se aísla en tanto audición, en algunos bancos o cajas de pago los ventanales son totalmente oscuros dejando una ranura para la voz en este sentido la región se aísla en términos visuales, en otros casos las regiones tiene una limitante total de audición, vista, olfato o cualquier percepción que suceda dentro de dicha región es el caso de algunos consultorios que mantienen las puertas cerradas, las cárceles, los hospitales mentales etc. Ahora bien, existen cuatro tipos de organización de regiones: anterior, posterior, exterior y la región abierta por antagonismos.

---

<sup>140</sup> Sorokin, *Estratificación y movilidad social*, Pp. 9

<sup>141</sup> Sorokin, *Estratificación y movilidad social*, Pp. 13

<sup>142</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 117

La anterior es aquella donde las normas sociales aplican para todos, donde hay intercambio de gestos, interacciones focalizadas, glosas exageradas y a la redonda, un decoro al personaje a representar, requisitos morales, requisitos instrumentales, modales, apariencias a grandes rasgos es donde tiene lugar la acción y el personaje visibles ante otros<sup>143</sup>, todo lo que los jugadores hacen frente a otros en el casino. Estamos hablando de los reinos del yo<sup>144</sup> en las regiones, en primer lugar en la anterior. Los reinos del yo es referirse a las configuraciones espaciales para determinadas actividades y para observar la extensiones del sí mismo, tienen líneas o bandas que permiten el anclaje de actividad donde pueden ser vigiladas detalladamente por otros yo y sus reinos de otros jugadores o por el casino mismo. Lo que puede suceder en estos casos son guerras y/o conflictos interaccionales de fronteras por lo que los yo tienen un doble compromiso situacional, en primer lugar se comprometen con el sí mismo, su actividad, líneas, licencias y límites fronterizos de su reino, en este caso se establece cuáles son esos límites del reino y en segundo lugar hay un compromiso con los reinos de otros yo. Cada que un individuo se presenta y presenta su actividad en tanto que personaje ante otros, “estos tratan por lo común de adquirir información acerca de él o de poner en juego lo que ya poseen”<sup>145</sup>, por lo tanto dos cosas son esenciales: intentar definir situación en tanto que primer orden y dos buscar información que dice y que emana del otro, por lo común este conflicto interaccional de primera mano es por el derecho de poseer información no amenazadora y se disfraza de cordialidad. Los reinos del yo no son percha que se pueda llevar de un lugar a otro sino son construcciones configuracionales que se realizan en el transcurso de la actividad dramática, aunque esta construcción siempre se da en tablonés históricos.

Cuando dos individuos entran en contacto físico lo primordial en la definición de la situación es un reivindicador, reivindicación y contra-reivindicador<sup>146</sup> para negociar el conflicto de los reinos del yo. Cuando la negociación no es de manera cordial o no hay una negociación focalizada puede suceder que existan infracciones como el caso de las miradas a las damas con faldas cortas y sólo serán infractores a los reinos establecidos más sin embargo cuando se trasgrede el reino para hacer daño intencional (o no, como el caso de accidentes fatales) puede convertirse en delito por ejemplo disparar a un cuerpo o cuestiones similares. Cada negociación de los reinos sólo se puede hacer si hay interacción focalizada, en primer lugar el reivindicador plantea sus derechos de posesión y límites fronterizos para la reivindicación –esta cambia de acuerdo al contexto situacional-, esto no es preocuparse en sí mismo por el espacio sino que los yo se preocupan por la distancia, si la solicitud es ecuaníme con el contra reivindicador y su demanda de contra reivindicación –que suele ser lo más común en la negociación del conflicto- hablamos de una definición de la situación de los límites de los reinos del yo. En este sentido de ecuanimidad de negociación es cuando los yo plantean sus reinos en la dimensión horizontal de la configuración distancial del espacio, pero se complica cuando la dimensión vertical entra en juego, es decir, hay casinos donde llegan yos ocupando símbolos de status altamente acreditados que no permiten posibilidad de negociación a los reinos de otros yo, el caso se ve cuando apartan las mesas de Póker personas importantes y los jugadores habituales quedan excluidos del juego por esa noche o turno del reino. Esto no quiere decir que siempre que exista

---

<sup>143</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida* Pp. 118

<sup>144</sup> Los reinos del yo es un concepto similar a los territorios del yo de Goffman, es sólo que en este caso el conflicto y negociación por límites fronterizos de las extensiones del yo cobran mayor importancia.

<sup>145</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 13

<sup>146</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 46

diferencia entre los símbolos verticales la posibilidad a negociación se cierra sino que puede quedar abierta bajo restricciones –un reino se subordina a otro-.

Ahora bien, cada que se entra en contacto mutuo hay un conflicto y negociaciones mínimas para la reivindicación, lo más común es que este conflicto se resuelva de manera cordial por el reivindicador y el contra reivindicador para establecer las fronteras de sus reinos, es decir, en el transcurrir de la interacción siempre se da una colocación secuencial para las extensiones del sí mismo y una salida para dejar puestos libres ergo modificar la colocación para los que se quedan o llegan. Erving Goffman encontró ocho territorios para establecer los derechos de posesión: el primero es el espacio personal<sup>147</sup> entendido como una reserva pasajera –de acuerdo al personaje a representar- en cuyo centro se desplaza la persona<sup>148</sup>, el espacio personal siempre se lleva y construye consigo mismo en relación a otros aunque varía según el contexto situacional y ayuda a no contaminar a otros ni que contaminen al sí mismo. De acuerdo con Simmel es un pequeño círculo alrededor de la persona que irradia derechos de posesión y es la extensión más íntima que se protege, Edward Hall habla de faces cercanas y lejanas<sup>149</sup>, la primera se refiere a las partes sagradas del cuerpo como los aparatos sexuales, y la lejana se refiere a actos permisibles y negociables como besos, tomar manos, caderas etc. En el casino cada que una persona deja sobras de sus alimentos, colillas de cigarros o bebidas sin terminar el nuevo jugador pide que quiten esas contaminaciones del yo anterior. El segundo territorio es el recinto y se refiere a un espacio bien definido que se reivindica temporalmente no hay posesión total pero puede haber recintos portátiles para reivindicar el lugar, además brindan límites externos y visibles<sup>150</sup> para delinear, a diferencia del personal este puede ser reivindicado por uno o por más. En las mesas de Póker ponen su nombre en una lista así cuando se llena nombran a los jugadores, esto les permite reivindicar su recinto, en otros casos después de anotarse buscan la mejor silla en la mesa de Póker. En la Ruleta o en los Dados no hay sillas para los jugadores sino que buscan lo que creen es el mejor lugar para la vista de los números.

El espacio en uso y el de turno. Estos dos van de la mano, el primero denota un territorio inmediato sometido a derechos de posesión y el turno ordena y reivindica el espacio en uso. Esto es lo que permite el ordenamiento básico en el casino, cada mesa de juego o maquina tragamonedas no es perteneciente a ningún jugador sino que se presenta por turno. Otro espacio es el envoltorio que es desde la piel que cubre al cuerpo y la ropa que cubre la piel, otro es el territorio de posesión<sup>151</sup> que es todo un conjunto de objetos o personas que se puedan identificar con el yo, otro es la reserva de información que son datos de uno mismo sujetos a confidencialidad y, finalmente Goffman alude a reserva de conversación que es el derecho de ejercer control sobre quien pueda llamar a conversar. Nosotros aludiremos tres más: reservas de tacto, olfato y vista. La reserva del tacto es el derecho al control de tocar al envoltorio de hecho en la sociedad cortesana del siglo XIV esta reserva se aplicaba con la servidumbre, en el siglo XX la mafia la reservaba con sus enemigos, es decir, se reserva desde tocar el hombro hasta un estrecho de manos, la reserva del olfato tal como Simmel lo argumentó la cuestión más que moral es nasal, se le da valores positivos o negativos al olor por eso en los casinos es muy difícil que dejen entrar a personas con valor negativo de su olor como a ebrios, vagabundos, consumidores de enervantes etc. Aunque la cuestión nasal a diferencia del tacto es más difícil de

---

<sup>147</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 47

<sup>148</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 49

<sup>149</sup> Hall Edward, *La dimensión oculta* (México D.F.: Editorial siglo XXI, 2011) Pp. 143

<sup>150</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 51

<sup>151</sup> En este sentido hablamos de posesión y no de propiedad debido a que el poseedor tiene turnos temporales para su posesión a sabiendas de un nuevo poseedor.

controlar por lo tanto la reserva es *post facto*. Por último la reserva visual se refiere al derecho de mirar, los niños que aún no han atendido su capacidad de atención –de acuerdo con Mead- tienen una mirada fija principalmente a los defectos visibles, los adultos por contexto situacional sólo miran a manera de escaneo y si hay una mirada fija puede ser un infractor a los reinos del yo.

Edward Hall identifica cuatro espacios con sus fases lejanas y cercanas: íntimo, personal, social y público<sup>152</sup>, en las cuales estamos de acuerdo con tres menos con la social. Como hemos argumentando lo social no es *una* esfera más sino es *la* esfera en tanto acción cooperativa, lo social va estar tanto en la distancia íntima como en la pública, ésta última se refiere a fuera del campo de percepción en la vida pública por lo tanto no nos ocuparemos de ella. En la región anterior estos once territorios son donde se mueve el yo en su reino aunque a diferencia de la vida pública el casino vigila las actividades ancladas en los reinos. Encontramos en el casino seis principales mesas de juego que funcionan como objetos para el reino en turno del yo y cuatro espacios de esparcimiento para la relajación del yo. Cada mesa de juego tiene sillas que se reivindican por turnos para ser usadas, pueden convertirse en recintos cuando un yo deja límites visibles como vasos, cigarrillos, ropa en el respaldo de la silla o compañeros. En las mesas de juego cada una tiene su lógica misma, por ejemplo en las máquinas tragamonedas no hay interacción con otros sino que se centran en el juego mismo, en la Ruleta la interacción se presenta con dos o más jugadores por la colocación de fichas en números, en el Black Jack no hay equipo en sí mismo sino son jugadores contra la banca de manera individual, en el Bingo sucede lo mismo a diferencia del Póker donde es un juego en equipo para ganar a los del mismo equipo. Los lugares de relajación del yo son el comedor, barra, en algunos casinos son los espectáculos en vivo como teatro, música y áreas para fumadores en alguna terraza

Ahora pasemos a los reinos no visibles en la región posterior<sup>153</sup>, es lo relativo a la actuación, donde las expresiones e impresiones pueden ser contradichas a la actuación, donde el decoro del personaje pierde su vista ante otros, donde se controla la representación en ensayo error, ocultamientos de incidentes o deslices, es decir, todo trasfondo escénico tras bambalinas. La relación entre estas dos regiones (posterior y anterior) es cerrada para el auditorio en el casino no se puede entrar a las salas de mando, al cuarto para aseo, a cuartos de guardarropa del personal o a las juntas de equipo o a los santuarios que es donde se cuenta el dinero ganado y la entrada a estas regiones puede ocasionar la expulsión del establecimiento, aunque esto no es en todas las posteriores, en el caso del cuarto de aseo un jugador puede entrar por equivocación o por curiosidad y sólo ser sancionado verbalmente *no puedes estar en este lugar salte o llamo a seguridad*, pero por ejemplo los cuartos de control biométrico por lo regular se encuentran en lugares muy escondidos o en los techos de los casinos por lo tanto no puede haber una confusión para llegar a ese lugar. Podemos decir que hay regiones bien establecidas bajo apariencia de acuerdos históricos como en el caso de la cámara de control biométrico no es un acuerdo de hoy para mañana sino estratagemas que han venido emergiendo por procesos socio-históricos, pero hay regiones que en un momento son posteriores y en otro anteriores de acuerdo a lo flexible del acuerdo y el medio.

Las regiones posteriores en el casino son lugares cerrados o parcialmente cerrados a la percepción de los demás, los jugadores que en su equipo no saben que consumen cocaína asisten a los baños donde esa práctica no es visible a sus miembros. En tanto el personal del casino es el santuario el lugar donde cuentan el dinero ganado para el casino y para los equipos residuales y exteriores como la mafia.

---

<sup>152</sup> Hall Edward, *La dimensión oculta*, Pp. 143-153

<sup>153</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, 125-132

La exterior<sup>154</sup> representa un cuidado especial ya que habla no de la posterior ni de la anterior sino de algo fuera de, donde las actuaciones pueden ser totalmente diferentes o similares al curso de acción interior se presenta una definición de la situación no habitual, es decir, los casinos como lo hemos mencionado en la primera parte de este capítulo se encuentran en lugares estratégicos como en los centros de las ciudades o cerca de los centros comerciales, hoteles y la actividad exterior es toda la representación que sucede a fuera de los casinos como la vigilancia policiaca, estacionamientos, bancos, casas de empeño, empero, esas regiones exteriores en su dinámica interior tienen sus propias posteriores y anteriores y, porqué es importante para este estudio dicha región, es por una cuestión: cuando la vigilancia policiaca entra en los casinos por alarma de secuestro, robo, amenazas o falsas alarmas así como cuando entran personas pidiendo ayuda por un accidente que ocurrió en la acera frontal o cuando hay atentados a los casinos como el caso *Royale* de Monterrey o el casino *Caliente* de Tijuana, estas situaciones pueden poner en alarma la vida íntima del casino, en el caso de robo, atentado o secuestro dicho establecimiento pierde jugadores habituales ergo ganancias o pérdida de símbolos de prestigio. En otros casos toda la mafia de los casinos está a las afueras del mismo observando la dinámica interior, el ejemplo lo muestra la película *Casino* donde la mafia italiana controlaba toda la vida íntima del casino *Tanagers*, aunque actualmente la mafia no es el único equipo exterior siguen teniendo un gran peso en este tipo de establecimientos, ahora también se observa empresas que financian los casinos a prestamos flexibles, en algunos casos las transnacionales son las protagonistas. Por lo tanto la región exterior nos muestra como el casino tiene correlaciones con otros establecimientos como: mafia, transnacionales, establecimientos privados, aparatos estatales, bancos etc.

Finalmente la región abierta por antagonismos<sup>155</sup>, en este caso esta región se construye siempre que dos equipos tengan alto grado de distancia social y no sólo es trasfondo escénico sino que la región queda abierta para ambos equipos, el ejemplo lo tenemos con el equipo residual y el interno cuando establecen un lugar privado para indagar intereses y ganancias, de hecho hay casinos donde en la parte trasera hay puertas secretas donde sólo se puede ingresar con un tipo de membresía como vendedores de cocaína coludidos con dueños del establecimiento o jugadores de alta confianza y con capital económico hartos sustentable. En estas regiones las actividades dramáticas cambian su rumbo y lo que no es permitido en las posteriores y anteriores en esa región abierta se puede hacer, como la entrada de prostitutas, fumar marihuana, inhalar cocaína, presentar armas. La característica de esta región es que se establecen lugares como cuartos alejados de la vista tanto del personal como de los jugadores y para poder llegar a ella muchas veces pasan por largos pasillos o trasfondos escénicos como el caso de la película *El Apostador*. En los hospitales mentales o en las cárceles se establecen lugares para que internos y personal puedan jugar una partida de Póker, fumar un *porro*, ver películas, tomar un poco de bebidas embriagantes o en caso de enfermeras internos, custodios internas u relaciones homosexuales mantengan relaciones coitales.

Hemos establecido cuatro regiones para entender los espacios dentro del casino y podemos decir que estas cuatro regiones no son construidas de hoy para mañana sino que tienen un emergente histórico en el segundo orden de la situación y su negociación en el primer orden. Establecimos once espacios construidos de manera horizontal y vertical donde los jugadores, personal y residual entran en representación mutua ahí los reinos del yo se pueden mover de manera placentera además de negociar el conflicto por los límites fronterizos de las extensiones del sí mismo, argumentamos regiones posteriores donde los miembros de cada equipo pueden relajarse o realizar prácticas no

---

<sup>154</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 146

<sup>155</sup> Goffman, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Pp. 212



permitidas o por el mismo equipo o por el establecimiento, además aludimos a las regiones externas como la mafia que mantiene relación con el casino. En este punto permítaseme aclarar que no analizo los casinos clandestinos por lo tanto la región exterior no es exclusiva de lo ilegal, de hecho la mafia busca estrategias situacionales para no ser detectados por el equipo policial así en este caso cuando se alude a la mafia no es porque el casino sea ilegal, recuérdese, que el equipo exterior tiene su propia actividad y lo importante es cuando se relaciona con el casino legal.

## Sistema de apuestas y pérdida de roles

Hasta ahora nos hemos centrado en la estructura de los equipos del casino, en los símbolos de status, actividad de rol, falsificaciones, mundos secretos, roles discrepantes, reinos del yo y regiones donde se pueden mover los yo dentro del establecimiento. Ahora pasaremos nuestra atención a los yo clave del casino, los jugadores, el lector atento podrá darse cuenta que hasta el momento he hablado de *jugadores en sí* y divididos en cinco formas de organización: a) ocasional, b) habitual, c) profesional, d) foráneos y e) estafadores, además mencionamos que los esenciales para el casino son los jugadores habituales aquellos que bien conocen la rutina del casino y por el otro lado los falsificadores son con los que mantiene conflicto el establecimiento, aunque, estas cinco estructuras del equipo externo tienen una forma dual de presentarse: los apostadores y los jugadores. Los segundos son todos los yo que no se preocupan por la pérdida económica en sí, en términos weberianos pueden ser acciones tradicionales, con arreglo a fines (ejemplo de jugadores profesionales) o carismáticas, este tipo de presentación no tienen dilema intrapersonal<sup>156</sup> y su preferencia es la diversión, mientras que la representación del apostador es de acuerdo a la búsqueda de ganancia en sí, pero esta ganancia puede darse de manera legal como los profesionales o encubierta como los falsificadores, aún más, hay apostadores que no son profesionales ni falsificadores y se basan en creencias de suerte. En este apartado abordaremos el sistema de apuestas de los apostadores y que es lo que sucede cuando estos pierden.

Primeramente el apostador es todo yo que busca ganar a cualquier establecimiento. En este caso el apostador profesional sólo apuesta siempre en torneos o son apostadores de cualquier juego ya que sólo buscan fallas en las valoraciones del deporte, el profesional puede apostar desde casa, es decir, el apostador no es exclusivo del casino; por lo que nos centraremos en dos tipos básicos de apostador dentro del casino: apostadores falsificadores (estrategemas) y apostadores habituales (creencias). Lo importante no es sólo el apostador sino lo que hay en medio de éste y la apuesta, por el lado de los falsificadores lo que le llaman cálculo y conteo mientras que en el lado de los habituales le llaman suerte, es decir, el falsificador que utiliza estrategias en favor para desacreditar al casino y el apostador que sin estrategias cree ganar al establecimiento. Antes de entrar directamente con el sistema de apuestas el estudio nos exige una pregunta ¿Qué motiva a los apostadores a apostar?

El punto de vista del interaccionismo situacional nos da una nueva forma de abordar esto que es llamado *motivos*. La pregunta anterior es muy frecuente en *imaginarios científicos convencionales*, es decir, disciplinas que monopolizan un fenómeno social (psicología, psiquiatría por ejemplo) y lanzan convencionalidades irrefutables de su *diagnóstico* (como si fuese un diagnóstico y aparte único) del fenómeno. Los motivos han tenido tres formas de abordarse: a) equilibrio fisicoquímico, b) equilibrio

---

<sup>156</sup> Elster Jon, *Economics; Analisis de la interacción entre racionalidad, emoción, preferencia y normas sociales en la economía de la acción individual y sus desviaciones* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2013) Pp. 62

emocional y c) por la experiencia de otros<sup>157</sup>, observemos que cada una de estas posturas, a diferencia de la última, tiene disciplinas santificadas con símbolos sagrados intocables. En la primera forma lo esencial es la “metafísica biológica”<sup>158</sup> que considera que todo individuo es un hecho objetivo, más aún, que lo que motiva al individuo a actuar es el equilibrio físico químico del organismo, hablamos de un interior a exterior. El cerebro es el principal representante ya que en la sinapsis se colocan las ideas, una referencia *burda* nos muestra el claro pensamiento de esto, un cerebro que es tocado desde un punto y no de otro por ejemplo el lóbulo frontal, izquierdo, derecho o reptil motivará, o en términos de la psicología clínica excitará a la acción de un individuo. La disciplina que resguarda este pensamiento es la psicología clínica y psiquiatría tradicional y su episteme ni siquiera es propia sino de la medicina y los autores que comandan este pensamiento son Wundt, Watson, Pavlov y por el lado de la psiquiatría Eugene Bleuler y Emil Kraepelin<sup>159</sup>. Por lo tanto toda motivación yace en el interior orgánico de los individuos.

El segundo postulado de la motivación es comandado por S. Freud, aunque no se aleja del primero. Freud piensa que los motivos yacen en la psique y piensa que pueden canalizarse socialmente pero no están sujetas a las modificaciones sociales<sup>160</sup>, por lo tanto la estructura de la psique se muestra autónoma al individuo, pero allende lo que hace Freud es pasar la metafísica orgánica a una categoría residual, en el primer postulado se habla de una episteme robada a la medicina para explicar que lo físico químico motiva a actuar, pero Freud lo manda a las no explicaciones. Veamos, el psicoanálisis y la psiquiatría (en sus diferentes dimensiones) no descubren nada sino que *inventan descubrimientos* ergo tratamientos para los mismos –un tipo de *charlatanería convencional*- y todo aquello que no se puede explicar por la estructura de la psique lo manda al organismo, más aún, este grado de *charlatanería convencional* combina la psique y lo biológico como campo autónomo de lo social, así la histeria a principios del siglo XX sólo era diagnosticada en mujeres por falta de sexo y la combinación perfecta de esta *charlatanería* es hacer un psicoanálisis y medicamento para su tratamiento (cobrar por él), lo mismo se refiere a la neurosis e inclusive a el símbolo sagrado de la psiquiatría –la esquizofrenia-. Este tipo de abordar la motivación aparte de hacerla en un campo autónomo de lo social se trabaja en historia lineal de represiones. Freud piensa que para indagar en el campo mental de un criminal y descubrir qué hay de reprimido y qué lo llevo a reprimir deseos se necesita de una regresión en el inconsciente –símbolo sagrado del psicoanálisis- que por lo regular culmina en la infancia, en este caso el infante es fundamental para su *invento de descubrimiento del motivo* de culpa que lleva a una persona a matar, esto se vería más o menos así: en el infante existen *yo* instintivos que el *ello* trata de controlar, si es exitoso se reprimen en su totalidad deseos instintivos para la creación del *súper yo* (una especie de juez interior que mueve y motiva al individuo) si esto no es así existirá un motivo de culpa que excitará al individuo a cometer actos desviados.

Vemos que este tipo de pensamiento lleva a los motivos al interior de los individuos, los hace autónomos de lo social y su postura histórica es lineal gracias al psicoanálisis, es decir, todo se encontrará en la infancia o trastornos visibles que explican una imagen por otra imagen.

---

<sup>157</sup> Gerth H. y Mills Wright, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós, 1971) Pp. 120

<sup>158</sup> Gerth y Mills, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología*, Pp. 121

<sup>159</sup> Véase Szasz Thomas, *Esquizofrenia, el símbolo sagrado de la psiquiatría*, (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2002)

<sup>160</sup> Gerth y Mills, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología*, Pp. 121

Finalmente W. Mills da un postulado de los motivos sacándolos del interior de los individuos argumentando que aquellos ayudan a comprender porque los hombres actúan como lo hacen<sup>161</sup>, esto no es todo ya que los une con los roles y sus expectativas, así podemos decir que hay un funcionamiento institucionalizado de los motivos. Mills propone ver en los motivos aquellas decisiones de los individuos para realizar un determinado acto y no otro, aquí el otro generalizado tiene importancia ya que imputa los motivos y cada elección de ellos refleja posición institucional<sup>162</sup>, la decisión no es a voluntad propia ya que para Mills cada acontecimiento propone los vocabularios motivacionales a elegir.

El postulado de Mills y Gerth dan en el punto nodal –el de los roles- pero sigue apareciendo un factor X que imputan a los individuos desde instituciones como homúnculos. Observemos, para ellos los motivos son justificaciones sociales de la propia conducta pero al mismo tiempo son medios para persuadir la conducta de otros<sup>163</sup>, cada justificación conlleva posición institucional. Si bien Mills y su colega encuentra que el rol es fundamental para comprender aquello que motiva a alguien para determinado acto no dan cuenta que los individuos pueden negociar en el acto mismo (tablones históricos e improvisación) aquello que denominan motivos. De hecho el mismo Parsons ve en el rol un punto de conexión entre motivación, expectativa y pauta de valores. Más aún, A. Giddens argumenta, siguiendo a Freud, que todas las actividades están motivadas de manera consciente o inconsciente<sup>164</sup>, además observa que Goffman no toma en cuenta los motivos, he ahí nuestro postulado. Las personas no están motivadas por su actividad orgánica ni por algo interior autónomo de ellos mismos pero tampoco lo están por instituciones que vigilan los motivos, estos más que aclarar por qué un individuo realiza determinado acto y no otro lo único que hacen es poner un velo en las estrategias de interacción. Podemos decir que en la vida social hay intereses motivados en el sustento de tacto y reparación de la imagen del sí mismo<sup>165</sup>, esto nos lleva a pensar que el motivo no está ni en el interior ni en el exterior a manera autónoma o de títere. Hasta ahora Mills y Giddens se acercan a porqué un individuo realiza un acto en lugar de otro, es sólo que lo ven en los motivos como integradores de conducta social.

El problema es que confunden motivos con compromisos<sup>166</sup>. Cuando un individuo entra en el reino de otro en presencia física inmediata y con acciones infinitamente recíprocas busca por lo común cierta información -el uno del otro- para saber los límites fronterizos de su reino –extensión del sí mismo-, pero siempre informan de que trata la información<sup>167</sup> para saber la secuencia temporal del episodio de actividad, dirá Goffman, que en cada ocasión social se reconoce como verosímil la información que corresponde a su situación. Ahora bien en cada situación social los implicados mantienen compromiso no por un factor externo –un tipo de fantasma- sino por rituales de cortesía que se encuentran en el

---

<sup>161</sup> Gerth y Mills, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología*, Pp. 123

<sup>162</sup> Gerth y Mills, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología*, Pp. 125

<sup>163</sup> Gerth y Mills, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología*, Pp. 134

<sup>164</sup> Giddens Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2015) Pp. 85

<sup>165</sup> Giddens, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración*, Pp. 98

<sup>166</sup> El hecho de que los compromisos nos ayudan a entender por qué un individuo actúa de una manera y no de otra no quiere decir que sea la única explicación. Jon Elster trabaja mecanismos pluri-causales partiendo de la teoría de la elección racional y la teoría de los juegos. En este sentido aunque se tenga parecido con esta teoría nos distanciamos ya que Elster parte de racionalidad e irracionalidad y para nosotros el compromiso es puramente social.

<sup>167</sup> Goffman en Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 290

primer y segundo orden. Una cuestión importante la muestra H. Garfinkel al ver que las normas sociales las seguimos por conveniencia, esto es importante porque el compromiso el individuo lo puede romper de varias maneras; encontramos tres básicas: la tajante, la anunciada y la cortés.

Si bien no es momento para analizarlas podemos decir que la pregunta más arriba mencionada está mal planteada ya que los motivos oscurecen el análisis de las acciones. Podemos decir ahora que los individuos implicados en una situación social de cualquier forma no están movidos por un factor *X* que son los motivos sino que se comprometen por obligación, engaño, conveniencia o vocación y en cada compromiso se mantiene un número ilimitado de temas, cada tema se expresa por elementos de comportamiento<sup>168</sup>, de igual forma las cuatro formas de comprometerse se analizan por medio de reglas que determinan concepciones y "distribución del compromiso"<sup>169</sup>. Goffman distingue dos expresiones del compromiso: a) compromiso en la situación que implica entregarse a la situación tomada en su conjunto y b) compromiso en el seno de la situación para referirse a la manera en que un individuo dirige sus actos localizados en la situación, ahora sí podemos cambiar la pregunta ¿Cómo cree estar comprometido un apostador en la situación de apuestas en el casino? la respuesta, propiamente dicha, es que los compromisos no pueden verse directamente sino sólo por signos de apariencia convencional por lo que importa no es el compromiso real –si es que existe– que el investigador azaroso quiere imputar sino los compromisos que se creen mantener en la situación social, asimismo los apostadores se comprometen en la situación de apuestas por obligación, engaño, conveniencia o vocación que pueden ser sintetizadas en dos formas de organización: a) el compromiso en la situación social total y en la manera de dirigir sus actos de acuerdo a ese compromiso sea por conveniencia, obligación, engaño o vocación y b) los para compromisos cuando no se desea estar en el compromiso en donde no sólo entra el engaño sino el disimulo, abstención, hallar protección por otros<sup>170</sup>, pero argumentamos un punto más puede existir un para compromiso dentro de un compromiso, es decir, un individuo engaña comprometerse con la situación y con la dirección de actos localizados por conveniencia para él o un equipo tercero o en otras palabras engaña estar a gusto -comprometido- para obtener beneficios de esa situación como el caso del apostador de dados Dominic LoRiggio en su equipo Rosebud. Él mostraba glosa exagerada al ganar en los dados y su equipo realizaba cotilleo para quitar esa glosa por lo que LoRiggio tenía que fingir estar a gusto por conveniencia para ganar dinero. Por lo tanto el compromiso de un individuo es percibido por los otros participantes y por referencia al episodio del contexto de su actividad<sup>171</sup> y los para compromisos como aquellas trabas a la percepción de la actividad total que podrían ser prohibidas o denotar falta de compromiso.

Ahora bien ya que sabemos que lo que mueve o dirige a los individuos no son motivos sino se mueven y dirigen por el compromiso a la situación social observaremos a las dos formas básicas de apostadores y sus compromisos en el casino. Comencemos por el apostador falsificador.

Todo apostador falsificador siempre busca ganar al casino de forma legal o ilegal y todo falsificador es un estafador para el casino, primeramente comenzaremos mencionando algo que ya se dijo, el falsificador siempre está en equipo de estafadores que buscan estratagemas maquinadoras de roles<sup>172</sup> para estar un paso adelante del casino, se mencionó que el equipo estafador se organiza de dos

---

<sup>168</sup> Goffman en Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 290

<sup>169</sup> Goffman en Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 291

<sup>170</sup> Goffman en Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 293

<sup>171</sup> Goffman en Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 294

<sup>172</sup> En este sentido Jon Elster alude a costo beneficio, menor costo mayor beneficio puede ser causa de apostador falsificador, mientras nosotros vemos un compromiso de conveniencias o vocación.

formas la estratégica y la indirecta así como las argucias por lo que ya no aludiremos a como se forman estos equipos, es decir, como entran sus miembros –puede verse en el apartado de *Roles discrepantes y mundos secretos*- ahora abordaremos como son sus estrategias en los compromisos de la situación de apostadores. Para esto tomaremos algunos casos que se representaron a finales del siglo XX y principios del siglo XXI en Europa y Estados Unidos<sup>173</sup>. Principalmente son Tragamonedas, Ruleta, Dados y Black Jack, el caso del Póker pertenece a otro sistema de apuestas más que a habituales y falsificadores sino a profesionales ya que no se juega contra la casa en sí sino con los otros jugadores de Póker en la mesa, el punto nodal es el *Bluff* que tocaremos en el siguiente capítulo.

Los apostadores falsificadores en las máquinas tragamonedas (o mejor conocidas como traga perras) se han presentado de dos maneras básicas: con el equipo interior o con el equipo exterior, por el lado del equipo exterior mostraremos los casos de Louis Colavecchio y Tommy Glenn Carmichael finalmente por el lado interno a Ronald Harris. Recordemos que el equipo exterior son los jugadores pero en este caso hablamos de apostadores. Las máquinas tragamonedas tienen una característica interaccional reducida ya que el apostador implicado en el juego no tiene obligación alguna de interactuar a manera focalizada con otros, las máquinas están colocadas de manera estratégica horizontal y paralelas así los apostadores tienen a los demás jugadores a sus lados y de tras de ellos, la proxémica entre máquina y máquina es en recinto y espacio personal fase lejana, es decir, no es como en las salas de cine donde los asientos se dividen por una codera compartida para dos personas debido a que el codo en la situación de segundo orden se ha construido como un no contaminante, aunque en la situación de primer orden esto puede cambiar, por el sudor del cuerpo por ejemplo. En las tragamonedas los individuos como no tienen contacto hablado su glosa a la redonda suele ser de tristeza –más no decimos, es de tristeza-, el aburrimiento que puede parecer para los observadores no es más que falta de contacto focalizado ya que el compromiso en ese juego es de situación solitaria, más aún cuando van en compañías suelen sentarse cerca unos de otros a menos que alguno ya este experimentado y busque las máquinas que dan más dinero.

Las máquinas tragamonedas así como los casinos tienen regulaciones de gobierno y colusiones con otros establecimientos, por lado Estatal hay máquinas que dan un porcentaje cada determinado tiempo estipulado digámoslo como un tipo de *renta*, las máquinas en los casinos son de tipo “C”, existen otras de tipo “A” como aquellas recreativas sin premios, son competitivas, y “B” las que dan algún premio metálico o premios especiales<sup>174</sup> y se pueden encontrar en algunas salas de bingo, de Boliche o en algunos casinos aunque en muy pocos de estos. Finalmente las máquinas tipo “C” son de azar por un premio estipulado. En los casinos podemos decir todo menos el azar ya que existen dos agentes básicos: los empresarios del juego o productores –por ende los jugadores son los usuarios- y los agentes reguladores que es la administración pública. Las máquinas tipo “C” son el producto

---

<sup>173</sup> Me gustaría aclarar que no tomamos Europa y Estados Unidos porqué sí sino por dos cuestiones: la primera debido a que son lugares donde el casino tiene su expresión por el lado de Europa y su máxima expresión en Estados Unidos Las Vegas y Atlantic City en Nueva Jersey principalmente y la segunda que los autores de estas representaciones se han dado en esos contextos. No dudamos que en México o en otros lugares no se presenten este tipo de equipos, pero utilizamos el segundo truco -muestreo- de Howard Becker para ocupar los casos siguientes de apostadores falsificadores como muestra para el análisis del sistema de apuestas de falsificadores.

<sup>174</sup> Departamento de Interior del Gobierno Vasco, *Estudio sociológico sobre el juego y sus patologías y conductas adictivas en la comunidad autónoma de Euskadi (S/A)* Coordina MBN Comunicación [en línea]. Pp. 13-14

intermedio entre los productores y agentes reguladores, un porcentaje para el casino (por lo regular siempre es mayor) y otro para el Gobierno aunque existen otros dos agentes a) los externos constructores: son aquellos que construyen las tragaperras con números nada aleatorios sino establecidos para que cada determinada cantidad den dinero a los jugadores, si el premio mayor no salió en determinado tiempo el establecimiento y el equipo constructor reciben cierta cantidad y b) la mafia que financia a algunos casinos y recibe cierta parte de las ganancias totales del establecimiento el ejemplo lo muestra la película *Casino* con la colusión entre la mafia italiana y Las Vegas.

Los apostadores falsificadores saben esta premisa fundamental *no azar no aleatorios, sino ventaja para el casino*, y lo que buscan son estrategias de situación de interacción para ellos tomar esa ventaja. Las estrategias no son espontáneas sino son interacciones hábiles y engañosas para conseguir algo a partir de tabloneros históricos, en términos musicales se le llama improvisación, de hecho en el teatro también, por ejemplo a los músicos de Jazz se les caracteriza por la improvisación<sup>175</sup> (también por muchas otras cosas más) pero esta no es nada espontánea sino es con una base de acordes o escalas, por eso cuando dos músicos de Jazz se encuentran en una taberna sin conocerse se pueden decir toquemos en escala de *C# menor*, he ahí la clave para improvisar. En el apostador falsificador sucede prácticamente lo mismo no máquina roles de manera espontánea sino actúa bajo marcos de sentido ya contruidos, aprende técnicas y las lleva a su máxima estrategia. Colavecchio era un diseñador de joyas a mano o artesanal –he ahí la clave, como en la música y escalas, este apostador va a construir sobre el marco de diseñador-. Su oficio fue la entrada para una estrategia de *falsificación de monedas* en Las Vegas, él dio cuenta que los casinos ocupaban monedas de 10 dólares y con un troquel y un colega construyó un taller para crear copias de las monedas (1994) de manera tan similar que los expertos en falsificaciones no pudiesen diferenciarlas de las reales.

La estrategia de Colavecchio fue copiar las monedas no de un casino ya que darían cuenta del exceso de monedas en su inventario, sino moverse de casino en casino falsificando monedas para que estos no notaran la diferencia en su sistema de inventariado. Por otra parte tenemos a Tommy Glenn Carmichael la clave de esta persona y su equipo también la encontramos en su oficio, era electricista, por lo que ocupaba dos alambres para contrarrestar el sistema de las máquinas y el dinero salía hasta que quitaran los alambres, posteriormente compró máquinas tragamonedas y en las empresas le daban toda la información sin saber que era un falsificador, construyó un *slider* para las máquinas nuevas (1992) y se encerró en su departamento hasta lograr corromper el sistema de las tragamonedas. Ahora, observemos, estos apostadores no son patológicos<sup>176</sup> sino son interactuantes estratégicos que tienen la característica de ser retirados de su empleo pero utilizando las herramientas y trucos de estos últimos para seguir ganando dinero. La cuestión es cómo lo hacen. Una estrategia como ya lo dijimos son interacciones de situación hábiles, en este sentido en el casino se utilizan técnicas de ocultamiento, la de Colavecchio fue copiar monedas de diferentes casinos y meter las fichas en chamarras o bolsas (la de su esposa) fingían jugar, apostaban una o dos fichas, perdían un poco el tiempo y llegaban a las cajas de cambio, esta técnica se le conoce como encubrimiento de visibilidad para no desacreditar el yo<sup>177</sup>, dirá Goffman que son prácticas protectoras para controlar la entrada a las regiones tanto como a los secretos, lo importante en este sentido es que a veces los otros jugadores observan al fabricante en su episodio pero pueden fingir haber visto el desliz del

---

<sup>175</sup> Véase Becker Howard y Faulkner Robert, *El Jazz en acción, la dinámica de los músicos sobre el escenario*, (Buenos Aires Argentina: Editorial Siglo veintiuno, 1ª edición, 2011)

<sup>176</sup> La parte de las patologías principalmente la ludopatía la abordaremos en el capítulo cuatro.

<sup>177</sup> Véase Erving, *Estigma: la identidad deteriorada* (Buenos Aires, Argentina: 2ª edición, 1ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2010)

estafador, cada encubrimiento consiste en definir la información de manera ecuánime a la estafa en la situación. Por el lado de Carmichael la técnica de encubrimiento se le conoce como pantalla, el apostador contrata gente que servía como visores de todos lados para vigilar a los vigilantes y al mismo tiempo formar una barrera ante las cámaras de seguridad y las tragamonedas, Carmichael contrataba prostitutas audaces para formar la pantalla.

Por el lado del equipo interno, es cuando parte del personal del casino como el caso de Ronald Harris experto en informática (1993) maquina los roles de otros. Harris se encargaba del mantenimiento de las máquinas y saber quién de los constructores de tragamonedas estafaba al casino. Analizaba los chips de cada máquina y se dio cuenta de que no trabajaban con números aleatorios sino con predeterminaciones numéricas, así que conoció un código que consta en meter una secuencia de monedas para ganar el premio mayor, el problema es que, como ya lo habíamos mencionado, en los casinos los empleados tienen prohibido jugar, así que con un equipo él daba los códigos y los apostadores jugaban por él –recuérdese la organización indirecta del equipo estafador-. Así que la técnica de ocultamiento fue el yo de confianza.

El sistema de apuestas basado en los compromisos y las estratagemas de los apostadores falsificadores no se presenta simplemente así bajo técnicas de ocultamiento “trata o plan”, sino que tiene un contra sistema de apuestas. En todos los casinos está el equipo del personal *Spotters*, éstos pueden ser expertos en la vigilancia o ex apostadores falsificadores, encargados de vigilar a los estafadores pero no vigilan a los apostadores en sí sino las técnicas de ocultamiento y de encubrimiento. Los a) *Spotters* son la principal organización del contra sistema de apuestas, el contra sistema se basa en técnicas de descubrimiento como la de “pisar el palito” y es un constante conflicto entre estos dos equipos, b) otra organización del contra sistema es la actividad rutinaria del casino por ejemplo en el caso Colavecchio el inventario que se realiza cada mes da cuenta de un mayor número de monedas de 10 dólares en los casinos así al comunicarse entre ellos hay un exceso de más de 24 mil dólares en cada uno por lo que buscan técnicas de ocultamiento en el historial de las grabaciones y, c) el equipo Griffin se encarga de tomar fotos a los falsificadores para prohibir la entrada a los casinos de todo el mundo, como el caso del equipo MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), son agentes especializados principalmente sabios falsificadores contratados para el contra sistema y se dedican a detectar caras encubiertas. En el caso de Harris al intervenir en las máquinas sin que nadie lo notara el contra sistema rutinario dará cuenta de que los códigos de las máquinas que están a su cargo han sido modificados.

Principalmente el contra sistema de apuestas en las máquinas tragamonedas es por los *Spotters* y la actividad rutinaria. Ahora pasemos a los apostadores de este tipo en la Ruleta. Este juego a diferencia de las máquinas tiene su contexto situacional de interactuar con otros jugadores, es un juego en equipo sin ser equipo. El caso es de la familia Pelayo de España. Gonzalo Pelayo era un productor de discos –la clave es saber usar las computadoras-. Se pensaba en la parcialidad de los números de la Ruleta pero lo que la familia Pelayo realizó fue conocer las ruletas y buscar sus fallas como el desgaste de la rueda, posiciones levemente inclinadas así que simulaban una ruleta y observaron que algunos números salen más que otros, esto cuestionaría lo aleatorio de los números. Utilizó una computadora para analizar los resultados a partir de las desventajas de la ruleta y saber que números saldrían. La técnica de ocultamiento era el sistema computarizado por lo tanto los casinos nunca encontraron las técnicas porque estas se guardaban fuera del casino los jugadores sólo tenían que saber que números son los que salen más para apostar sobre ellos. Aunque los casinos no encontraron nada anormal en su sistema de apuestas les practicaron el ostracismo, posteriormente realizaron lo mismo en toda Europa y Estados Unidos. Aquí encontramos otra técnica del contra

sistema de apuestas, la técnica nula de vigilancia a ganadores, esta consiste en que cuando el casino no logra ver el ocultamiento pero los apostadores sacan ganancias grandes exilian a los jugadores o les prohíben jugar en la mesa donde sacan dinero.

Pasemos a los Dados, el caso es el de Dominic LoRiggio, a diferencia de los anteriores no ocupó estratagemas de intervenir maquinas o de un sistema computarizado para saber que números saldrán sino el *tiro controlado* que consta de tres pasos: agarre, colocación y lanzamiento es el truco de física básica, tomar el par de dados juntos sin agitarlos en la mano más bien son tomados con las yemas de los dedos y apretarlos, la colocación se da de dos formas una poniendo los números que desean salir y otra colocar los números que no se buscan, finalmente el lanzamiento es columpiando el brazo para que los dados choquen con la mesa de juego. El tiro controlado consta de sacar el número en mente en la mesa de juego, LoRiggio al igual que los demás era parte de un equipo. El contra sistema fue también por la técnica nula de vigilancia en un principio ya que el casino no sabía el secreto de este tipo de apostador, otro tipo de técnica consiste en romper concentración del jugador. Pero con el tiempo su técnica de descubrimiento nula paso a ser cambiada por la técnica del cambio de posición de dados, los *crupieres* y los *Spotters* dieron cuenta del truco de LoRiggio y se pedía que agitaran los dados en las manos antes del lanzamiento. El contra sistema en el juego de dados se presenta con técnicas de manipulación como poner en los dados pequeños imanes para que en el momento del contacto con la mesa se manipule el tiro o poner piedras en los dados para que pesen más de un lado y no salgan números aleatorios.

Finalmente el apostador falsificador por excelencia en el casino es en el Black Jack ha sido en abundancia desde Edward Thorp escritor del libro *Beat the dealer*, el club MIT, el equipo Keith taft, el equipo Tommy Hyland o el equipo Ida Summers por nombrar algunos.

Taft era un ingeniero mecánico –otra vez obsérvese la clave para los falsificadores- y construyó una computadora que pudiera contar las cartas por él y además decirle en que momento apostar. La computadora se escondía entre la ropa que cubre la piel y la piel que cubre al cuerpo, formando un equipo donde un apostador se sienta en la mesa de Black Jack y otros alrededor de la mesa controlando la maquina debajo de la ropa mandaban señales al jugador, estas señales constaban de pequeñas vibraciones. El ejemplo nos lo da la película de *Casino* cuando se presentan dos apostadores uno en la mesa de juego que recibe la señal y otro contando cartas por la computadora mandando pequeñas vibraciones para apostar grandes cantidades. Las señales se mandaban con la computadora adentro del zapato y con los dedos de los pies manipulaban las vibraciones o una pequeña computadora en el bolsillo del pantalón. Por otro lado se encuentra el equipo MIT (expertos en estadística y matemática) que trabajó con el conteo de cartas llevadas a su máxima expresión construyendo su *Strategic Investments* que constaba de buscar la probabilidad de sacar mejores cartas para estafar al casino, un apostador entraba en una mesa de Black Jack para contar cartas y en el momento que ese conteo encontraba la probabilidad de que las cartas fueran a favor de los apostadores mandaban señales a otros miembros del equipo para que llegaran a apostar grandes cantidades, así cuando el conteo era a favor del *crupier* los apostadores se retiraban.

Las técnicas de ocultamiento en estos dos casos son diferentes, por un lado el equipo Taft tenía que construir computadoras cada vez más pequeñas para ocultarlas bien debajo de la ropa, además entre más miembros del equipo fuese mejor, debido a que cuentan más cartas para mandar señales a los apostadores, estas técnicas cuando fueron descubiertas el casino y el FBI no sabían cómo utilizarlas debido a una clave tipo morse lo que llevo a Taft al salón de la fama del Black Jack. Debido a que este sistema de apuestas dio ventaja al apostador en más de un 50 % ante el casino y el FBI fue



determinando como delito ocupar cualquier sistema computarizado para jugar en el Black Jack. Por el lado del equipo MIT el contra sistema de apuestas fue el perfil biométrico (demasiado utilizado junto a la técnica Griffin para detectar falsificadores) para prohibir la entrada de los miembros del equipo en cualquier casino del mundo. Una de las técnicas más usadas del equipo MIT y de algunos otros contadores es el perder a propósito para despistar al casino aunque es limitada por el mismo contexto situacional.

En estos casos encontramos contra sistema de apuestas que van más allá de cualquier juego sino de protección al casino en sí. El conteo de cartas en el Black Jack es la técnica más usada, pero como es una habilidad mental que no está prohibida legalmente en el casino pero aborrecida por este mismo, la técnica de contra sistema de apuestas son los *Spotters* que cuentan cartas en el casino al igual que los apostadores, así ellos cerca de las mesas de juego pueden detectar quien cuenta cartas y si la cuenta es ecuánime entre el *Spotter* y el apostador se contrarresta la apuesta, otra técnica de contra sistema de apuestas es la nula en ganancia, es decir, cuando el casino no sabe que hay contadores de cartas pero observa en que momento apuestan más y en qué momento menos. El caso de Tommy Hyland es el esencial, un contador de cartas que ocupaba las reglas del casino en favor de él por eso aunque el casino lo acusara de estafador no podía corroborarlo. Aunque esto no es todo, los apostadores falsificadores en el Black Jack no sólo ocupan estratagemas de sus oficios anteriores para tener ventaja sobre el casino como el caso Ida Summers –más arriba trabajado- sino ocupan relaciones de connivencia con el *crupier* para simular toda una mesa de juego, o personas que cambian cartas en la mesa.

Hemos tomado algunos casos de apostadores falsificadores que su principal actuación es la maquinación de roles, estratagemas y técnicas de ocultamiento asimismo el contra sistema de apuestas y técnicas de descubrimiento por parte del casino, lo cual indica que el conflicto constante entre estos dos hace del establecimiento un lugar dinámico en su historia como el uso de perfil biométrico, zapato electrónico, *Spotters*, o en algunos casinos de México las máquinas tragamonedas dejaron de funcionar con fichas metálicas debido a los copiadore y las cambiaron por tarjetas (que podemos observar otro sistema de apuestas al intervenir dichas tarjetas). Lo importante no es hacer un catálogo de dichas técnicas sino tener presente la actividad cooperativa en conflicto en la vida íntima del casino. Más aún, los falsificadores trabajan con la estratagema que hemos definido como interacción hábil, ésta no es por inteligencia o determinismo puro, sino la interacción hábil es gracias a una creatividad entre los tablones históricos del segundo orden situacional y la interacción en el primer orden. Esto es muy parecido al tercer modelo de acción de Hans Joas; la llamada *acción creativa*, vuelvo con la analogía de la música. Para que un músico construya una pieza musical, pongamos el caso de Mozart<sup>178</sup>, no es sólo por decisión propia o personas prodigio ni mucho menos por una imposición categorial, ya que, hay gente que quiere crear música pero por más que lo intenten no pueden así como también personas que desde niños están en escuelas de música y tampoco logran esta interacción hábil. Primeramente los tablones históricos del segundo orden de la situación es la estructura musical de cada época, en el caso de Mozart, los músicos burgueses de la sociedad cortesana<sup>179</sup>, es decir, la forma de configuraciones del mundo de la música que independiente de los individuos en particular pero no de los individuos en general han establecido *las músicas*, el solfeo, partituras, técnicas y por otra parte el uso creativo de esos tablones históricos en el primer orden de la interacción, “la decisión de Mozart de dejar de servir en Salzburgo significaba resumidamente que en lugar de ganarse la vida como empleado fijo de un patrono quería hacerlo como «artista libre»,

---

<sup>178</sup> Véase Elias Norbert, *Mozart, sociología de un genio* (Barcelona España: Editorial Península, 1991)

<sup>179</sup> Elias, Norbert, *Mozart, sociología de un genio*, Pp. 19

vendiendo su destreza como músico y sus obras en el mercado público”<sup>180</sup>. Por lo tanto la interacción hábil o estratégica es cuando el individuo en situación logra tomar con estratagemas los tableros históricos de un mundo determinado (de la música, del apostador etc.) con creatividad en la situación de interacción, así Mozart no pertenece a una representación espontánea sino a un contexto determinado y actos localizados. “Tal como se ha descrito, Mozart se apropió del canon de conducta de la clase dominante de su tiempo, al menos superficialmente. Pero al mismo tiempo su fantasía musical estaba influida e impregnada por la tradición musical aristocrático-cortesana”<sup>181</sup>.

Lo mismo sucede con los apostadores falsificadores, no es como argumentan algunos historiadores o psicólogos, que los apostadores usan su intelecto perfecto sino hay una clave que permite usar marcos de sentido ya establecidos –alguien que les enseña, hacerlos guiados<sup>182</sup>-, las técnicas son construidas a partir de tableros históricos y la estratagema o interacción hábil es esa contingencia situada entre la situación de primer y segundo orden, Goffman denominó estrategia de interacción “a los aspectos de la interacción que pueden ser previstos, calculados, controlados”<sup>183</sup>. Ahora pasaremos a otro tipo de apostador, el habitual.

A diferencia del apostador falsificador que trabaja con técnicas de ocultamiento, estratagemas y un sistema de apuestas el habitual actúa bajo la premisa fundamental de *suerte y azar*, no utiliza interacciones hábiles ni mucho menos la premisa de *no azar no aleatorio*. La realidad es cuestión de fe –dirá Gregory Bateson<sup>184</sup>-, por lo tanto se plantea la *creencia de buenas y malas rachas* en estos apostadores, además la suerte no es un fenómeno causal sino inter-contingente que dota de sentido al sinsentido. Cómo se construye esta creencia de buenas y malas rachas, para comenzar no son hechos observables, es decir, no existe buena o mala racha *in situ*, permítaseme citar a Howard Becker de manera extensa:

En algún momento a principios de la década de 1960, cuando daba clases en la Universidad de California, en Berkeley, Goffman me pidió que fuera a un seminario suyo a oír a un alumno, Marvin Scott, que iba a presentar una investigación sobre las carreras de caballos [...] Ahora bien, en el transcurso de su presentación, casi como al pasar, Scott insinuó que los apostadores, incluso los de las carreras de caballos, a veces tenían “rachas ganadoras” y “rachas perdedoras”, Goffman, que hasta ese punto había estado escuchando con atención, interrumpió la presentación para decir que desde luego con ello Scott quería decir que ellos *pensaban* que tenían rachas de buena o mala suerte. Pero Scott dijo que no, que eran “hechos” observables. Goffman, poco dispuesto a aceptar semejante hipótesis sobrenatural, insistió en su punto de vista y apeló a las leyes de probabilidad para convencer a Scott de que esas “rachas” eran situaciones previsibles en cualquier serie prolongada de intentos en juegos tan distintos como el blackjack o los dados<sup>185</sup>.

La pregunta fundamental en el apostador habitual es ¿Cómo es posible la creencia en las malas y buenas rachas? Es decir ¿Por qué los apostadores piensan que existen buenas o malas rachas, en

---

<sup>180</sup> Elias, Norbert, *Mozart, sociología de un genio*, Pp. 38

<sup>181</sup> Elias, Norbert, *Mozart, sociología de un genio*, Pp. 41

<sup>182</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 24

<sup>183</sup> Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 103

<sup>184</sup> Watzlawick Paul, *La coleta del barón de Munchhausen*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1992) Pp. 24

<sup>185</sup> Becker Howard, *Para hablar de la sociedad la sociología no basta* (Buenos Aires, Argentina: Edit. Siglo XXI 2015) Pp. 268

tanto a la suerte? Primeramente en el casino y sus apostadores se presentan situaciones previsibles, como argumenta Goffman, este tipo de juegos parten de una construcción de series prolongadas de intentos, ello conlleva a decir que en algún momento ganará alguien pero como hemos visto el casino decide en que momento lanzar los premios como en las máquinas tragamonedas para que alguien gane, aunque esto no es la respuesta sino el comienzo de ésta. Durkheim en su obra *Las formas elementales de la vida religiosa* argumentó los orígenes de las creencias en el tótem para la noción de lo sagrado y lo profano pero también que el tótem constituye un emblema<sup>186</sup> tanto colectivo como individual que hace que el individuo crea *algo* en lugar de otro *algo*, dentro del clan totémico existen rituales con una peculiaridad común, dirá Durkheim, son celebrados en estados de confianza, alegría o entusiasmo<sup>187</sup> y otros para encarar una calamidad, recordarla o deplorarla llamados ritos piaculares<sup>188</sup>. En este caso hablaremos de esos ritos basados en un tótem que permiten conexiones inter-contingentes de sentido del sinsentido mejor conocido como suerte<sup>189</sup>.

Ahora bien, la característica del apostador habitual es la premisa de *suerte* y *azar*, parten del supuesto probabilístico en los juegos en vivo así como los juegos digitales. Pero por qué creen en las buenas o malas rachas, a diferencia del falsificador los habituales no conocen el funcionamiento del casino o simplemente lo ignoran además el falsificador construye entre el segundo y primer orden de la situación mientras que el habitual se queda en el primer orden ya que construye tótems pero la característica de estos es que no son compartidos por otros pero pueden ser conocidos por otros y tienen temporalidad. El tótem individual en la representación social del habitual permite conexiones

---

<sup>186</sup> Véase Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2009) Pp. 193-225

<sup>187</sup> Durkheim, *Las formas elementales de la vida religiosa*, Pp. 363

<sup>188</sup> Durkheim, *Las formas elementales de la vida religiosa*, Pp. 363. [los ritos piaculares los trabajaremos más adelante en la pérdida de roles]

<sup>189</sup> Thorstein Veblen parte del análisis de la creencia en la suerte desde el agente preternatural basado en la dinámica del animismo. Véase Veblen Thorstein, *Teoría de la clase ociosa* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1974) Pp. 280-299. En este caso nuestro análisis de la creencia en la suerte no parte del animismo sino del totemismo debido a la limitante nominal, si se contempla al totemismo en cambio se observan tres cosas: intercambio de efectos entre personas en acción recíproca y física inmediata en tanto a un símbolo, es decir, a) interacciones entre dos o más personas, b) sus símbolos y, c) a diferencia del animismo se habla no de nominalismo sino de pragmática. En este sentido la cuestión religiosa de la suerte no ha sido descartada del todo. En el artículo de Vacchiano y Mejía se expone una tabla de acuerdo a los postulados de U. Beck en donde se expone lo siguiente: tres tipos de sociedad en donde cada una tiene un componente principal la primera es la sociedad pre-moderna con su componente mágico religioso, la segunda es la sociedad moderna con su componente lógico-racional por la entrada de la teoría de la probabilidad y por último la sociedad contemporánea con su componente de toma de riesgos. Vacchiano Mattia y Mejía Carlos, "REFLEXIONES SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA: HACIA UNA BIOGRAFÍA DEL RIESGO", *Athenea Digital*, 17(2): 79-94 (julio 2017): Pp. 79-93. El problema con esta clasificación es que no dejan entre ver las diferentes formas de juegos de azar, por lo menos en la que compete al casino, existe una dimensión totémica religiosa, es decir, lo que Vacchiano Mattia y Mejía Carlos clasifican en el primer tipo de sociedad se sigue presentando en los casinos, por ejemplo el uso del Elfo Midhir por el poder de la *suerte* en los juegos de azar o el uso de cualquier objeto utilizado como tótem para creer que se tendrá buenas rachas. Por lo que queremos decir es que el componente religioso no se ha quedado en la sociedad pre-moderna sino *mutatis mutandis* tiene una configuración en la sociedad contemporánea. Finalmente la idea de toma de riesgo de Beck es muy limitada, es decir, se alude a una primera modernidad y una segunda, ésta, con carácter reflexivo para la toma de riesgos menores si fuese así se daría por sentado que la primera modernidad no había reflexividad y ciertamente pensamos que sí. Por lo que al modelo de Vacchiano Mattia y Mejía Carlos se les tendría que cuestionar la toma de riesgo en torno a un carácter estático del modelo de Beck.

inter-contingentes para dotar al sinsentido de sentido<sup>190</sup> y permitir la creencia de buenas o malas rachas. Los individuos construyen su tótem gracias a las primeras experiencias de juego por ejemplo en algunos casinos los habituales siempre buscarán las mismas mesas donde juegan o se sientan en las mismas sillas que les hicieron creer en buenas rachas, en otros casos encienden un cigarrillo en el momento del juego de Black Jack o utilizan ropa específica al entrar en juego, aunque esos rituales totémicos son pertenecientes a los individuos en particular no son independientes de los individuos en general, por ejemplo, para un habitual el cigarrillo no puede ser totémico pero la mesa y la silla si lo pueden hacer, el punto central es que el tótem es creado por su poseedor en relación con el objeto y sólo servirá para él pero el mismo objeto puede ser un tótem similar para otro eso es la característica colectiva, es decir, un habitual tiene su tótem en la misma silla y mesa que ha jugado durante los últimos meses habrá rituales fallidos o piaculares que por ende traerán la creencia en la mala racha, pero para otro jugador en otro casino o en el mismo puede que ese objeto totémico que es ceremonial para uno también lo será para este jugador.

Como hemos sugerido, el apostador habitual cree en las buenas o malas rachas de suerte por una construcción probabilística y totémica<sup>191</sup> si su tótem es ecuánime con la definición del mismo en la actividad la definición será tomada como real sino será una profecía suicida<sup>192</sup>, asimismo argumentamos que el objeto totémico es una carga de sentido construida en las primeras experiencias de juego, pero esto no siempre es así ya que hay jugadores que llevan apostando años y no han construido tótem o algunos que lo construyen a partir de años, además el objeto totémico no es exclusivo de un habitual, es decir, la silla, el cigarrillo, la ropa, la postura del sombrero, medallas, bebidas son recursos para todos los apostadores ya que como mencionamos para dos o más habituales el objeto totémico puede ser el mismo por lo que es dual tiene la característica individual del interactuante en la situación pero puede ser el mismo que otro apostador habitual, además para Durkheim el tótem individual protege al miembro del clan, en este caso protege al individuo de él mismo, es decir, si ha perdido en los juegos la culpa será del tótem lo mismo sucederá si ha ganado. Pero esto no nos dice todo, falta comprender por qué es temporal. Un tótem construido para creer en la buena o mala racha tiene una característica temporal ya que el individuo dará cuenta que esta creencia totémica no es suficiente para competir con el casino así que la temporalidad del tótem está en relación con la energía emocional<sup>193</sup> emitida en el momento de definir la situación de ceremonia totémica, es decir, encontramos relación entre construcción del tótem, definición de la situación y su

---

<sup>190</sup> Por ocupar una frase de Watzlawick. Véase Watzlawick Paul, *El sinsentido del sentido o el sentido del sinsentido* (Barcelona España: Editorial Herder, 1995)

<sup>191</sup> Aunque esto no sólo sucede con el apostador habitual del casino sino también con los aficionados al deporte, por ejemplo un apasionado por el fútbol cree que poniéndose la camisa de su equipo siempre lavada su equipo ganará y, si un día está sucia o no la encuentra pensará que posiblemente por eso su equipo no gano. Otro caso es el “de un músico de jazz, al momento (énfasis en el momento) de estar en bastidores y/o región posterior (Goffman, 2006) antes de subir a tocar el saxofón ante una audiencia, fuma un habano y se pone su traje favorito, ya que le permite al músico paz y tranquilidad para calmar sus emociones y poder estar frente a la audiencia, la tocada sale bien y el músico lo repite constantemente cada que sube a tocar. Aquí podemos observar que el músico al definir su situación de hacer ciertas actividades antes de tocar como ponerse el traje favorito y fumar un habano son puntos esenciales para que la tocada salga del todo bien y en específico la ejecución del instrumento musical. La situación definida fue que en cada momento antes de subir a tocar debe fumar un habano y estar con su traje favorito para que la tocada salga excelente” Hernández Luis, “Interacciones sociales en confinamiento carcelario; situación de los internos” (Tesis inédita de grado, departamento de sociología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2014) Pp. 44

<sup>192</sup> Merton Robert, *Teoría y estructura sociales* (México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2010). Pp. 505-523

<sup>193</sup> Véase Collins Randall, *Cadenas de rituales de interacción* (México D.F.: Editorial Anthropos, 2009)

temporalidad de energía emocional si esto se mantiene ecuánime el habitual seguirá apostando hasta que una de esas tres representaciones falle he aquí otra diferencia con el falsificador, éste apostará bajo tiempo y cánones establecidos por ejemplo hasta sacar cierta cantidad y en el habitual si esta ecuanimidad sigue lo más posible es que siga apostando.

El tótem tiene otra característica, si es ecuánime con la definición y la energía emocional, de inter-contingencia<sup>194</sup>, es decir, posibilidades para que suceda algo, no es causal sino coincidente por ejemplo el caso de un habitual que enciende su cigarrillo y además busca la silla donde siempre se sienta para que piense en buenas rachas y *su suerte sea buena*, es un caso inter-contingente. Tenemos a *X* que es el cigarrillo y la silla para que tenga una conexión coincidente con *B* que sería la buena racha y no con *Y*, así que si el fenómeno inter-contingente fuera causal se buscarían mecanismos que causaron *X* y el efecto de este<sup>195</sup> *Y*, por lo que la inter-contingencia conecta cosas que por si mismas no tendrían sentido. Por lo tanto lo que se busca son las posibilidades de que construyan su tótem de acuerdo a las experiencias de juego, busca ser ecuánime con la definición del mismo y su temporalidad emocional para un fenómeno coincidente de creer en buenas o malas rachas.

En los apostadores habituales lo más observable es que la energía emocional baje y su tótem pierda construcción mítico ritual, en la Ruleta, Máquinas tragamonedas o cualquier juego donde este el habitual se observará principalmente en el descuido del rostro. Esto nos permite un punto muy importante tanto el apostador falsificador como el habitual ocupan emociones pero se dice que el falsificador a la hora de apostar debe quitárselas así cuando pierde es porque inmiscuyo emociones, nosotros pensamos en una forma diferente, cuando el apostador falsificador comienza a perder es porque dejó la interacción de estratagema hábil y comenzó a creer en el azar y probabilidad simplemente dejó el marco hábil entre el primer y segundo orden situacional.

Hemos argumentado el sistema de apuestas en los apostadores falsificadores y la cuestión totémica para los habituales ya que nos permiten dar cuenta de las formas de apostar pero ahora pasaremos a la pérdida de roles, es decir, que sucede cuando los apostadores habituales pierden sus apuestas y el abandono de marco estratagematico en los falsificadores.

La pérdida de roles es una manera de dar fin al compromiso situacional, Goffman lo ha trabajado de tres maneras: a) abandonar un rol para ascender a otro mejor, b) abandono por abdicación y, c) privada involuntariamente de su compromiso<sup>196</sup> aunque nosotros encontramos una manera más en el casino d) por falla totémica. El primero refiere una transformación del yo en consideración con su trayectoria como el cambiar de trabajo por la invitación a otro puesto mejor que el que tiene o pasar de la vida de un estudiante a la vida de un trabajador, aunque esta pérdida puede tener debilitamiento moral por la nostalgia del rol anterior, el segundo caso alude al rol tanto como a los juzgadores para un nacer por otra vez<sup>197</sup> o segunda vez, es decir, hablamos de las personas que abandonan su trabajo por perseguir sus sueños de pintores o el retiro sabático a algunos profesores de universidades o los famosos viajes espirituales a la India de artistas que han trabajado mucho tiempo en el medio o las mujeres que dejan

---

<sup>194</sup> Véase Becker Howard, *Los trucos del oficio, como conducir su investigación en ciencias sociales*, (Buenos Aires, Argentina: Editorial siglo XXI, 2011)

<sup>195</sup> No negamos el caso causal sino que decimos que es otra forma de ver los fenómenos por ejemplo Jon Elster.

<sup>196</sup> Goffman, Erving (1952) "Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso", *Sociología histórica* 2/2013: 415-438. Consultado en <http://revistas.um.es/sh/article/view/189071>. Pp. 419-421

<sup>197</sup> Goffman, "Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso", Pp. 420

su trabajo para ser madres y esposas o los viajes a África dejando todo para voluntariado y altruismo o en la época medieval dejar todo por irse con los juglares a tocar y bailar. Por último la pérdida de rol que afecta la imagen del sí mismo de dos maneras, la primera es en la que el status no repercute en el perdedor como el caso de la pérdida de familiares por accidente o enfermedad, la jubilación o peligros naturales y la segunda es la pérdida que pone en tela de juicio la capacidad de uno mismo como el chantaje, charlatanería que denota humillación, vergüenza, ira etc. como los chantajes en las grandes ciudades para quitar los teléfonos celulares, los carteristas, secuestros, paqueteros en fin todo aquello que de la prueba máxima de la incapacidad del sí mismo. La última forma que Goffman no la habla es aquella que denota incapacidad de mantener hipótesis de sí mismo en una situación pero este abandono no sólo se da en uno mismo como perdedor o fracasado sino que los otros significativos de su alrededor le recuerdan constantemente.

Por lo que nosotros hablaremos sólo de la pérdida involuntaria ante el compromiso, el abandono de rol por otro mejor y el pérdida de abdicación voluntaria en los apostadores falsificadores mientras que por otro lado la falla en el mantenimiento del control expresivo en el compromiso o mejor dicho las personas que no pueden ostentar su rol en la situación por el lado de los habituales.

En los apostadores falsificadores tenemos tres pérdidas de rol, las más comunes son las involuntarias que se presentan de dos maneras: la primera es del propio equipo estafador que pone en tela de juicio la capacidad del miembro del equipo para pertenecer al equipo debido a que no siguió el marco establecido para estafar al casino, la película *Black Jack 21* nos muestra el ejemplo claro cuando el jugador llamado Fisher es exiliado del endogrupo de estafadores por consumir bebidas embriagantes más de lo permitido, en la situación se pide redención ante el rol pero lo humillan y cambian el rol principal del líder ya que era él. La segunda manera representa la privación involuntaria desde fuera del equipo es cuando el casino da cuenta de la trata y junto con el equipo del FBI o seguridad especializada privan del rol, el caso nos lo muestra Ida Summer, al encontrarlos el equipo de seguridad especializada metiéndolos a la cárcel por estafadores. En el segundo caso, el de abandono de rol por ascender a otro mejor nos lo muestra Dominic LoRiggio al abandonar su equipo Rosebud por dos reglas fundamentales, apostar el mínimo de dinero que el equipo permite y dos no mostrar emociones al ganar, LoRiggio tiene una propuesta de ganar más dinero y dejarlo emocionar con otro equipo de sólo dos personas incluyéndolo a él, así que forma junto con Frank Scoblete (escritor del libro *Forever Craps*) un equipo llamado *toque dorado* donde logra su máxima estafa. En este caso el abandono de rol por otro mejor no causa debilitamiento moral. Finalmente observamos a jugadores que deciden salir del juego para dedicarse a otras actividades este es el caso de los sabios del juego y la película *Casino* muestra como los apostadores falsificadores se retiran con un buen *botín* para tener una vida cómoda. Esto no sucede sólo con los apostadores sino con los músicos de Rock, por eso observamos grupos que se dedican al estilo de vida de ese género musical y terminan haciendo música más tranquila como la balada.

Otra forma de pérdida de roles la encontramos en los apostadores habituales que a diferencia de los falsificadores esta pérdida es por no mantener la hipótesis de sí mismo ante una situación y principalmente se observa cuando los tótems y la energía emocional no son ecuánimes; hay muchas historias de estas en el casino: *hoy estoy de suerte, hoy si gano* y al final perdieron toda la apuesta. Cuando el habitual construye su tótem y su energía emocional no es ecuánime la frase es *tuve una mala racha, estoy pasando por malos momentos, hoy no estoy de suerte* inclusive pueden desechar el tótem y sustituirlo por otro para nivelar su energía emocional, pero esto no es personalidad patógena ni mucho menos enfermedad mental (aunque la ludopatía se tratará en el capítulo cuatro), sino que el individuo no puede dar cuenta de la interacción hábil para enfrentarse al casino y sólo busca tótems

que permitan inter-contingencia con la suerte (recuérdese tener buenas o malas rachas no son hechos observables sino la gente *piensa* tener buenas o malas rachas).

Encontramos las formas de perder roles en los apostadores, pero, qué implica esto. Primeramente ante la pérdida de roles involuntarios existen grupos apaciguadores que trabajan con el “arte de consolación”<sup>198</sup> que su principal actividad es de re-definidores de la situación ya que el fracasado queda desvalijado. Cuando el yo desvalijado es por parte del mismo equipo los apaciguadores pueden ser los amigos cercanos, otros grupos estafadores de menor o mayor rango o miembros del mismo equipo que desvalijó el rol, confesiones religiosas o la historia de vida por parte de los periodistas y documentalistas televisivos. Si la actividad dramática del equipo es muy grande y la pérdida de rol sólo afecto al rol mismo ergo la imagen del yo y no trasciende a sus reinos el calmante sólo podrá consolarlo para que el desvalijado no hable de lo que se trata el equipo, si esto no funciona la argucia correctora y las amenazas garantizarán que el desvalijado *no cante*. Al desvalijado<sup>199</sup> se lo calmará demostrándole la historia natural de un compromiso: afiliación, desarrollo, fallas y final, el consuelo del apaciguador es un proceso social ante la pérdida<sup>200</sup>.

El apaciguador en el proceso de calmar al desvalijado aparte de mostrarle la historia natural de un compromiso tiene que protegerse, dirá Goffman, de la mancha moral, de no sentirse culpable por la falla y la desvalijación del yo, por lo tanto el apaciguador tiene que hacer un ejercicio temporal de presentarse y distanciarse pocas veces ante el yo desvalijado. Por otro lado cuando los desvalijadores son de un equipo fuera del estafador (casino o agentes especializados) no intentan calmarlo viene lo que Goffman llama el anti cortejo como aquellos que erigen una representación que no puede mantener –en este caso al desvalijado- el arte de calmar<sup>201</sup> y lo hacen *cantar la treta* o aceptar la pérdida total del rol. Ida Summers y su equipo no podían volver a pisar casinos a menos que estos lo permitieran. El arte de calmar al desvalijado no sólo es para que se aprenda el fracaso a una situación que ya no le volverá a serle permitido ingresar con el mismo rol sino que se le abastece de: un marco para que se juzgue a sí mismo, redefinirle el yo desvalijado ya que está debilitado, asignarle una tarea a otro yo cercano para que allane la situación actual y asignar la tarea de seguir calmando<sup>202</sup> al desvalijado a ese otro yo cercano. En la mayoría de los casos donde los desvalijadores son exteriores al equipo estafador los yo desvalijados terminan en prisión por alguna temporada, en esta se encontrará otra serie de equipos apaciguadores y restauradores clínicos, jurídicos y psiquiátricos para atender al desvalijado. Se le ofrece otro status y rol del que ha perdido –en algunos casos a los apostadores falsificadores se les pide que trabajen para el casino como contra sistema de apuestas, Goffman siguiendo a Hughes les llama “profesiones de segundo orden”<sup>203</sup>- para salvaguardar cara.

Por el caso del apostador habitual no hay desvalijadores del yo como en los falsificadores sino que él mismo se desvalija por no poder mantener hipótesis del yo ante la situación. En este caso como su actividad de apuestas no tiene interacción hábil sino que actúa bajo creencias totémicas de inter contingencia para ganarle al casino imagina excusas y explicaciones de su juego en la región de fantasía<sup>204</sup> cuando no lo logra y, no lo logrará nunca porque el casino no trabaja con juegos de fantasía

---

<sup>198</sup> Goffman, “Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, Pp. 418

<sup>199</sup> En este caso Goffman habla del primo como aquel chantajeado nosotros hablamos del desvalijado por su equipo.

<sup>200</sup> Goffman, “Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, Pp. 422

<sup>201</sup> Goffman, “Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, Pp. 424

<sup>202</sup> Goffman, “Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, Pp. 425

<sup>203</sup> Goffman, “Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, Pp. 426

<sup>204</sup> Goffman, “Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, Pp. 430

o ilusión para que sus jugadores pierdan sino que ocupa estratagemas y contra sistema de apuestas ante sus apostadores. En el habitual cuando su ceremonia totémica inter contingente deja de funcionar comienza a perder roles desvalijándose a él mismo, gastando su dinero en apuestas que nunca ganará, pidiendo dinero prestado etc. Cuando sucede esto existen apaciguadores que intentan calmarlo para que no se desvalije como amigos o familia si esto no lo calma acudirán a apaciguadores llamados expertos para imputarle un rol característico de la psiquiatría –enfermo mental- y hacerle creer en el cortejo<sup>205</sup>: una forma de que al *ego* le importe la aprobación del *alter*. En estas instituciones legitimadas para calmar al desvalijado propio no entienden que es cuestión de roles y al contrario tratan de destruir su yo para imputarle una nueva estructura basada en el mito de la enfermedad mental.

El desvalijado requiere de apaciguamientos, consuelos, estrategias legitimadas, defensas, compensaciones, atenuaciones<sup>206</sup> y si esto no es así al desvalijado lo destruyen para imputarle un nuevo rol, pero este es un rol de fracaso un tipo de muerte social en instituciones mentales.

---

<sup>205</sup> Goffman, “Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, Pp. 424

<sup>206</sup> Goffman, “Dé como calmar al primo. Algunos aspectos de la adaptación al fracaso”, Pp. 434



### **III. Más tabladros sobre el Casino; Digresión de formas de hablar y orden ritual**

*El descubrimiento de que el término comunicación podía ser usado para indicar en general aquello que sucede cuando los individuos están reunidos ha sido desastroso: la comunicación entre las personas, unas en presencia de las otras, es de hecho una forma de interacción o conducta cara a cara, pero esta última no es sólo ni en todos los casos una forma de comunicación.*

Erving Goffman

*Las salas de juego son por antonomasia el "lugar" de interacción de estafa*

Erving Goffman

#### *Distinción analítica de la actividad comunicativa y orden de interacción*

Hasta el momento he sugerido un análisis descriptivo del *modus vivendi* interaccional dentro de los límites fijos del casino, consideramos el contexto ontológico de los mismos, el sí mismo, equipos: tres básicos dentro del casino; interno-personal, exterior-jugadores y residual-restauradores así como dos externos; gobierno, mafia y uno más de constructor de juegos. Los símbolos de status, maestro, alumno y auxiliar como los que fungen para ser parte del equipo y el trato a los mismos, las formas de llegar al casino, la cultura de recibimiento, actividad de roles, roles discrepantes, mundos secretos, argucias, reinos del yo, regiones de conducta, sistema de apuestas, suerte, azar y por último perdida de roles. Empero en la investigación de campo en algunos casinos se observó un patrón de conducta harto repetitivo que más allá de pertenecer al casino se puede ver en cualquier esfera de la vida social.

Es por ello que este capítulo es una digresión de los tabloneros del casino enfocándose en la metáfora de los jugadores del Black Jack y Póker para comprender la connivencia y el *Bluff face to face*, en esencia algunas formas básicas de interacción. Es decir, esto nos lleva al análisis del hablante y lo que se conoce erráticamente como comunicación no verbal. El uso de la metáfora siguiendo a Becker y Goffman es "para descubrir y describir la misma tarea [en diferentes situaciones]"<sup>1</sup> pero se tiene que quitar el lenguaje metafórico al final del informe ya que puede servir para construir más cosas. "Después de todo, los tabladros sirven también para construir otras cosas, y deben ser levantados pensando en que habrá que derribarlos"<sup>2</sup>. El objetivo inmediato de dicho capítulo es mostrar otra postura, a partir del interaccionismo situacional, para comprender las formas de interacción bajo la metáfora del Black Jack y el Póker principalmente en la comunicación y el orden ritual. Esta postura se distancia tanto del giro lingüístico como de todos aquellos que piensan que la interacción es

---

<sup>1</sup> Becker Howard, *Manual de escritura para científicos sociales; cómo empezar y terminar una tesis, un libro o un artículo* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Siglo XXI, 1ª edición, 2012) Pp. 113

<sup>2</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 270

comunicación y más aún que sólo por medio de la comunicación la sociedad es posible. La perspectiva que se mostrará a lo largo de este texto no prejuzga otras teorías ni tiende a decir que se encuentran en un error total sino se trata de presentar una propuesta diferente que permite conocer e interpretar histórica y comparativamente las formas de interacción básicas.

La comunicación ha sido analizada desde muchas disciplinas: ciencias de la comunicación, antropología, sociología, filosofía, filología, informática así como varios enfoques, uno ellos y el más conocido es el metafórico como aguja hipodérmica, caja negra, modelo telegráfico que tienen un común denominador; su metáfora se realiza a partir de la teoría de la información más allegada a las computadoras y la matemática. El problema con esta metáfora –de acuerdo con Becker- es que no es tomada muy en serio, y no se pretende decir que no sean serios en sus investigaciones sino que “tan en serio toman los detalles de su metáfora”<sup>3</sup>, por ejemplo comunicación analógica y digital de Watzlawick tomada de la informática ¿A qué se refiere con digital y analógica? La respuesta puede ser sacada de su libro donde la explica, esto por una parte, pero por otra esta metáfora se refiere a computadoras, instrumentos musicales, a qué computadoras y a qué instrumentos musicales, los cables, los chips, los códigos con que deben ser comparadas, a esto Becker llama “metáforas trilladas”<sup>4</sup> aquellas que no tienen la sutileza de mirar todos los detalles posibles a comparar así como todas sus dificultades en contraparte con metáforas serias –el ejemplo claro lo muestra la obra de Goffman *La presentación de la persona en la vida cotidiana*-. De hecho a partir de estas metáforas se ha hablado de la comunicación como código ¿De qué? ¿Para quién? ¿Cómo se construye? Una metáfora “es un ejercicio teórico serio en el que afirmamos que dos fenómenos empíricos distintos pertenecen a la misma clase general, y las clases generales siempre implican una teoría”<sup>5</sup>.

Esta “clase general” no es tomada en serio en la metáfora con la informática y matemática ya que las computadoras y sus códigos no son la misma *clase* que las personas y sus comunicaciones, las primeras son constructo de las segundas. Ahora bien otra cosa importante es diferenciar la comunicación y el lenguaje, cabe aclarar que nos enfocamos únicamente en la comunicación, aunque cabe precisar que el lenguaje es aquello que trata de todas las cosas y no pertenece exclusivamente a lo humano<sup>6</sup>, en el terreno humano trata de todas las palabras y no dispone a capacidad temática<sup>7</sup>, es decir, no comunica, el lenguaje es las formas en que los “símbolos significantes son utilizados”<sup>8</sup>, el lenguaje humano es una herramienta de la que disponemos aunque también dispone de nosotros “como lo formulo Humboldt, el lenguaje convierte al mundo en la propiedad del espíritu”<sup>9</sup>, al igual que

---

<sup>3</sup> Becker, *Manual de escritura para científicos sociales; cómo empezar y terminar una tesis, un libro o un artículo*, Pp. 113

<sup>4</sup> Becker, *Manual de escritura para científicos sociales; cómo empezar y terminar una tesis, un libro o un artículo*, 114

<sup>5</sup> Becker, *Manual de escritura para científicos sociales; cómo empezar y terminar una tesis, un libro o un artículo*, 114

<sup>6</sup> Véase Michel Foucault “Las palabras y las cosas” en De La Escalera Ana, *introducción a la filosofía y principios y técnicas de la investigación filosófica* (México D.F: Editorial UANM Facultad de Filosofía y letras, 2009) Pp.7-31

<sup>7</sup> Véase Zambrano Adolfo, “El tema discursivo y la descentralización del sujeto en la comunicación: problematizaciones en torno a la lógica de las ciencias sociales y la teoría social contemporánea”, (Tesis inédita de licenciatura, departamento de sociología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2015)

<sup>8</sup> Díaz Acmed, “La génesis de las personas/sujetos a través de la comunicación: un análisis comparativo entre George Herbert Mead y Alfred Schutz” (Tesis inédita de licenciatura, departamento de sociología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2013) Pp. 28

<sup>9</sup> Hormann Hans, “Las funciones del habla y del lenguaje” en Walter Otto, *La comunicación* (Venezuela: Editorial Tiempo nuevo, 1970) Pp. 86

Hormann entendemos al lenguaje como la dinámica total no del hombre puro sino de las relaciones entre ellos.

Como bien dijimos el lenguaje no es nuestro objetivo sino la comunicación entendida como una forma de interacción. Existen visiones de la comunicación básicamente dos, que sugeriré si se me permite una sea denominada *reduccionismo comunicacional*, aquel que dice que la sociedad es posible gracias a la comunicación, este reduccionismo tiene demasiadas limitantes y su complejidad se reduce a simplicidad, es decir, hemos argumentado que la sociedad se encuentra en estado *nacens* por lo tanto la comunicación sólo es una parte que permite el movimiento de la sociedad más no la hace posible. Hay otra postura que ve a la comunicación como un todo desde cualquier interacción cara a cara hasta un letrero en una pared y esto es muy parecido sino es que lo es a un *determinismo comunicacional* el caso es el primer axioma de Watzlawick “no es posible no comunicar” en todo está la comunicación, más aún ven a la interacción como comunicación. Estas dos visiones el reduccionismo y el determinismo no permiten ver con claridad que es eso que llamamos comunicación y más aún como se estructura este orden comunicacional como la conversación por ejemplo. Zambrano nos muestra este tipo de análisis al argumentar que el tema discursivo recalca “por un lado la reducción del lenguaje y sentido... mientras que de otra parte [es] un acontecimiento histórico”<sup>10</sup>, es decir, el tema discursivo orienta la comunicación por una estructura institucional pero no nos dice cómo es que se establece la conversación de hecho se llega a confundir la conversación con los recursos seguros para iniciar conversación.

Ahora sí, distanciándonos de las dos posturas anteriores podemos entrar con el término comunicación. Antes de seguir me gustaría aclarar que esta forma de ver la comunicación es interpretada principalmente de Goffman aunque él nunca la trabajó de esta manera, por lo que no sabemos si pueda aprobar o no esta mirada sociológica, pero se seguirá sus textos de manera puntual por lo que si se cae en errores epistemológicos serán únicamente míos.

La palabra comunicación –de acuerdo con Winkin- tiende a ser un poco irritante o molesta ya que como es demasiado general se encuentra en frases muy diversas desde las comunicaciones de los trenes, medios de comunicación, cuando alguien llama al teléfono se encuentran estos comentarios “permítame un momento, lo/a comunico”, en cartas se encuentra también este término, de hecho en zoología y etología argumentan que los animales se comunican según Lorenz<sup>11</sup>, esto ha hecho que dicho término confunda a los investigadores pero ¿Será acaso un problema terminológico? Efectivamente no lo es, si fuese así, con definir el término de manera general bastaría, no, el problema es de enfoque y que su uso desmedido se ha llevado a ámbitos inmisericordes que lo han colocado en un discurso intocable. Pero basta con llegar a la etimología de la palabra que proviene del latín “comunicare” que significa: *común, participar en común o poner en relación*<sup>12</sup>, que más tarde en el siglo XIV en la lengua francesa se aparece comunicar y comunicación bajo el sentido de: *participar en*.

Algunos términos antiguos, de acuerdo con Winkin, están relacionados con este tipo de definición tales como: *comulgar* y *comunió*<sup>13</sup>, debido a que proceden del latín con referencias similares. Winkin también argumenta que en la lengua francesa se encontraba el sustantivo *communier* que significaba:

---

<sup>10</sup> Zambrano, Adolfo (2015). *Ibíd.* Pp. 89

<sup>11</sup> Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 11

<sup>12</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 12

<sup>13</sup> Winkin encuentra estos términos entre los siglos X y XII

*propietario en común*. Hasta este momento comunicación en términos tradicionales ponía acento en: *participación de dos o varios*, por el siglo XVI Winkin nos menciona que el término se correlacionó con la noticia y con el transmitir: “el diccionario de Furetière (1690) ofrece el ejemplo: <el imán comunica su virtud al hierro>”<sup>14</sup> ya no sólo por Francia sino los ingleses desde el siglo XV, la palabra comunicación es muy parecida al latín y al de la lengua francesa entendida como: *participar en común*<sup>15</sup>, la cuestión tradicional de la comunicación, hasta el siglo XVIII, de *participar* pasa a un segundo plano para centrarse en la *transmisión*, empero, puede causar confusiones por ejemplo con la medicina en el *transmitir una enfermedad*, más tarde con la revolución industrial se eleva el término a trenes, televisiones, teléfonos, fax, telégrafos mejor conocidos como medios de comunicación. Esto ocasionó que de su acepción tradicional de ver a la comunicación como *participación, comunión, común, poner en común* que involucraba a los individuos mutuos en presencia de otros cambiará a la acepción moderna de *transmitir* no sólo predominante entre los sujetos sino a cosas inanimadas.

Desde el siglo XIX y la primera mitad del XX la palabra se extiende al cine, radio, tv, y principalmente la prensa “un vocabulario tecnocrático y periodístico”<sup>16</sup>. Después de pasar de *participación a transmisión, medio* y a la *pluralización* entre los siglos XIX y XX, en “1970 del Grand Robert atañe una nueva definición... Después de <1. acción de comunicar algo a alguien >, <2. La cosa que se comunica>, <3. Acción de comunicarse con alguien> y <4. Paso de un lugar a otro>, Robert añade: <5. C Toda relación dinámica que interviene en un funcionamiento. Teoría de las comunicaciones y de la regulación. V. Cibernética, Informática y comunicación.>”<sup>17</sup>. Que quiere decir esto, que existe una nueva acepción a la palabra comunicación y es del vocabulario científico, de aquí en adelante entre 1949-1950 Shannon publica *The Mathematical Theory of communication* gracias al escrito de Norbert Wiener *Cybernetics*, la comunicación tendrá diferentes metáforas aludidas a la cibernética (más tarde llamada cibernética de segundo orden) y la teoría de la información para estudiar sistemas comunicativos y de autorregulación comparándolos con sistemas electrónicos. Antes de entrar a estos modelos me gustaría aclarar un punto más.

Las salvedades y comentarios anteriores nos permiten observar porque los investigadores se confunden tanto con la palabra y es que dan por hecho la comunicación aseverando su característica moderna del *transmitir* y su *vocabulario científico* sin dar un vistazo a su historia. Una característica, desde el siglo X hasta el siglo XX y no se diga más el siglo XXI de la comunicación es la información y esta palabra también tiene dos acepciones: la primera es del latín *informare* o *informatio* que significa: algo todavía no formado a diferencia de la palabra *formare* o *formatio* algo con forma u otorgar forma a algo y la segunda proviene desde el vocabulario científico específicamente de la teoría de la información que concibe a la información en función de un número<sup>18</sup> por ejemplo el telegrama, se refiere a la matemática y más aún lo lleva a terrenos que van más allá de su acepción clásica. La información “al igual que el signo que la transmite, es reflexiva y corporizada”<sup>19</sup>.

---

<sup>14</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 12

<sup>15</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 13

<sup>16</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 13

<sup>17</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 13 [las bastardillas son del propio autor]

<sup>18</sup> Hassenstein Bernhard, “Información y noticia” en Walter Otto, *La comunicación* (Venezuela: Editorial Tiempo nuevo, 1970) Pp. 13

<sup>19</sup> Erving, *Estigma: la identidad deteriorada* (Buenos Aires, Argentina: 2ª edición, 1ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2010) Pp. 63

De acuerdo con Goffman es necesario, para comprender la comunicación, regresar a su sentido tradicional y limitado. Pongamos en perspectiva sociológica esto. La comunicación es participar con otros empero no toda participación es comunicación sino ésta es sólo un tipo, es decir, dirá Goffman *la comunicación entre las personas, unas en presencia de las otras, es de hecho una forma de interacción o conducta cara a cara, pero esta última no es sólo ni en todos los casos una forma de comunicación*, por lo tanto la comunicación es un tipo de interacción cara a cara que informa aunque no sólo eso, en la interacción comunicada y/o hablada o con “símbolos verbales”<sup>20</sup> las personas informan de su información de su participación, pero también aquí tomamos a la información en su sentido tradicional, cuando dos personas en presencia física inmediata tienen un encuentro cara a cara focalizado informan sobre el asunto de cada uno una especie de “poner a alguien en el asunto”<sup>21</sup> y algo que en ese momento todavía no está formado se formará un juego de *informare-formare*. Ahora bien la información no es exclusiva de la interacción comunicativa sino de la participación en sí.

Goffman en su obra *La presentación de la persona* alude a que cuando los individuos entran en presencia mutua tratan de adquirir información unos de otros por lo tanto lo que se informe no dará tiempo en la realidad de ver si es cierto o falso, esta información es para ayudar a definir la situación de primer orden, el mismo Goffman argumenta que hay fuentes de información accesibles al auditorio lo que indica que la interacción comunicativa no es la única que informa. Además Goffman siguiendo a Gustav Ichheiser menciona<sup>22</sup> que durante la interacción los individuos intencionalmente e involuntariamente tendrán que expresarse e impresionar al auditorio, por lo tanto cada que un individuo se presente ante otros de manera física y con respuestas infinitamente recíprocas mantiene una actividad significativa: la información que dice que es y la información que emana de él, el primero para Goffman es la comunicación limitada y tradicional es decir participar con otros, ahora bien sólo la comunicación-habla-símbolos verbales se presentará en la interacción cara a cara, mientras que la segunda se puede comprender como sintomática, pero aquí trataremos de llevar más lejos el postulado goffmaniano, la información que emana no es en términos tradicionales comunicación sino que pertenece a la interacción ritual a un orden ritual. Resumamos, cuando un individuo se encuentra en presencia de otro mantiene dos actividades significativas básicas de información del yo: una por los símbolos verbales, es decir, el habla y la otra por símbolos rituales, como los gestos.

Eso no es todo, encontramos otras formas de interacción que informan en su sentido tradicional y que suelen confundirse con la comunicación gracias a su acepción moderna: las dos básicas son el habla símbolos verbales y el orden ritual que su dominio es estar sujeto a la traducción, pero existen otras cinco formas básicas: a) la connivencia que es la fusión en clave del habla y el ritual y que sólo responde al cara a cara aquí encontraremos a los jugadores de Black Jack, b) el código que es la transformación completa de la connivencia llevada más lejos del cara a cara pero tiene que tener una irradiación accesible al encuentro por ejemplo en las cárceles cuando las celdas suelen ser paralelas como en Lecumberri, un interno de la celda 1 utilizará un código para informar al de la celda 5 por ejemplo los golpeteos en los barrotes, la interacción en código no se debe confundir con la interacción connivente ya que esta si necesita del cara a cara y la anterior necesita sólo de extensiones del sí mismo como el oído en los internos carcelarios, los códigos morse etc. c) la interacción escrita esta

---

<sup>20</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 14

<sup>21</sup> Hassenstein Bernhard, “Información y noticia” en Walter Otto, *La comunicación* (Venezuela: Editorial Tiempo nuevo, 1970) Pp. 11

<sup>22</sup> Véase Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 13-15

informa a un receptor en específico o a varios o no importa quien sólo que sea alguien como el náufrago que en una botella introduce un escrito y lo lanza al mar, este orden escrito se encuentra en los libros, revistas, subtítulos de películas, propaganda el interactuante que escribe utiliza la gramática y la sintaxis, d) orden de lectura el interactuante que recibe lo escrito es de lector, recuérdese no quiere decir que comunique en el sentido tradicional sino que en este caso se encuentra otro personaje que es el escritor, el lector y la información y e) las imágenes que implican fotografías, caricaturas entre otras más, sucede aquí lo mismo, la foto no está comunicando sino que hay información que el fotógrafo trató de interpretar para definir la situación del interactuante que observa la imagen.

Estas son formas de interacción que informan, que ponen a alguien en el asunto y que suelen confundirse con la comunicación por ejemplo: una persona que se encuentra enfrente del cartel de películas para ingresar al cine se encuentra dentro de la actividad significativa *de lector*, dos conductores en un crucero tienen que traducir e interpretar la *interacción ritual* del otro para no chocar, dos personas que están una en frente de la otra dando información que dicen, es *el habla-comunicación-símbolos verbales*, dos personas que fusionaron en clave el habla y el ritual uno podrá tocarse la oreja y el otro saber que significa algo se encuentran en *interacción de connivencia*, el *código* con el ejemplo de más arriba de la cárcel, una persona que escribe una obra literaria se encuentra en el *orden de escritura*, así como una persona que admira un espectacular con imágenes en la calle o una fotografía se encuentra en la *interacción visual*. Con esto que queremos decir, que no toda interacción cara a cara es comunicación sino encontramos siete tipos básicos y de los más comunes son la comunicación y el ritual.

Después de ver nuestra postura y saber que no toda interacción es comunicación, nosotros nos centraremos en los símbolos verbales-la comunicación y los símbolos corpóreos-el orden ritual. Además cabe aclarar que cada forma de interacción de las siete anteriores tiene su tratamiento específico muchas veces se encuentran entrelazadas pero las que conviven de principio a fin son la comunicación y el ritual en este caso las separamos para analizarlas más no por ello están separadas.

### *Formas de hablar (interacción hablada)*

Hasta ahora he mencionado que la comunicación pertenece al reino de la interacción y situación, que las formas de hablar o símbolos verbales sólo pueden estar en el primer orden aquel que necesita del cara a cara, donde utilizan temas de conversación, recursos seguros pero siguiendo al interaccionismo situacional esos temas no son propiedad de nadie sino se encuentran en el segundo orden de la situación aunque a su vez tienen su tratamiento estructural por ejemplo las distintas lenguas, sus vestigios y desapariciones, las lenguas romances entre otras más.

Pero ¿Cómo se ha entendido la comunicación? Se ha entendido desde dos posturas: telegráfica o de ping pong y el modelo orquestal el primero caracterizado por Shannon y el segundo por Watzlawick. Las dos formas de ver a la comunicación tienen “metáforas trilladas” ya que comparan algo que no pertenece a la misma *clase*, es decir, parten de la teoría de la información para comparar sistemas electrónicos con relaciones sociales. No tomaremos el caso de la aguja hipodérmica o bala mágica ya que eso refería más a la propaganda y nuestro modelo nos menciona que eso pertenece al orden escrito y de lector, que no es objetivo de este ejercicio de investigación.

El modelo telegráfico es el clásico de emisor-mensaje-receptor lineal proveniente de la cibernética donde se contemplaban dos sistemas y se transmitía información de un punto a otro y sus sujetos

eran pasivos mientras uno habla otro escucha su esquema –argumenta Winkin<sup>23</sup>– era de un sistema de comunicaciones donde se proponía el contenido de la información o se formulaba el mensaje por el emisor, luego se buscaba una señal emitida o ruido para pasar a una señal recibida o receptor de mensaje y destino. Este modelo aunque rescata la parte limitada de la comunicación de participar en, bajo términos de emisor, receptor trabaja con el consenso donde los sujetos que se encuentran en el sistema siempre están de acuerdo en ser emisor o receptor además la información en Shannon es totalmente carente de sentido al importarle la medida cuantitativa de la información, es decir, se preocupaba más por las cantidades transmitidas de un sistema a otro, más aún, sus sistemas son cerrados el uno al otro y siendo posible consensuarse por medio de la comunicación. R. Jakobson siguiendo a Shannon<sup>24</sup> aparte de su postura lineal y consensuada alude a la comunicación codificada, esto quiere decir, un primer sistema (emisor) transmite un mensaje codificado que otro sistema (receptor) tiene que decodificar para ser entendido, aunque quita la parte de ingeniería de Shannon cae en el consenso comunicativo de *al estilo telégrafo*. En el telégrafo se preocupa por la cantidad de palabras que se proporcionen para transmitir información que tendrá que ser descifrada por su receptor, ejemplo: “[No mate al recluso] o [No, mate al recluso]” estos dos enunciados que pertenecen al orden escrito y no al comunicativo tendrán que ser decodificados de la mejor manera posible, si el primer enunciado quiso decir que no mataran al recluso y el segundo que lo mate y se entendió de la misma manera la codificación y decodificación estarán en una ecuanimidad.

¿En la interacción comunicativa sucede esto mismo? La respuesta es evidentemente un no, ya que la analogía del telégrafo pertenece a otra *clase*, a la no humana, y por lo tanto no hay punto de comparación ya que se debe analizar la comunicación desde el comportamiento mismo<sup>25</sup>, además Shannon y Jakobson parten de un modelo lineal de sujetos pasivos esperando el mensaje o formulándolo esto nos lleva a un consenso de tipo ambiguo ya que el consenso supone muchas cosas que deberían de suceder pero que no suceden, por ejemplo tartamudeos, palabras en falso, confusiones es por ello que se puede entender más la interacción comunicativa a partir de disensos<sup>26</sup> y negociaciones que permiten ver las fracturas, pasos en falso, salivaciones, tonos de voz etc.

El modelo que se opone al telegráfico es el orquestal que entiende a la comunicación como un sistema de canales múltiples en donde a las personas se les permite participar en todo momento aún quieran o no<sup>27</sup>. El colegio de Palo Alto es el principal responsable de este modelo, parten de la idea de que existen códigos corpóreos y verbales que los hombres utilizan en todo momento pero que no son conscientes de ello, Watzlawick menciona que la comunicación es un proceso social que integra múltiples modos de comportamiento por lo que la comunicación sería un todo integral verbal y no verbal<sup>28</sup>, por lo que la metáfora orquestal trata de hacer comprender que el individuo puede participar en la comunicación en vez de decir que es origen y fin de la misma<sup>29</sup>. Aunque este modelo ve a la comunicación como participación al igual que nosotros tiene algunas ambigüedades, aunque no tocaremos a todos sus representantes, sólo discutiremos con Paul Watzlawick.

---

<sup>23</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 16

<sup>24</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 18

<sup>25</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 21

<sup>26</sup> Véase Zambrano Adolfo, “El tema discursivo y la descentralización del sujeto en la comunicación: problematizaciones en torno a la lógica de las ciencias sociales y la teoría social contemporánea”, (Tesis inédita de licenciatura, departamento de sociología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2015)

<sup>27</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 6

<sup>28</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 23

<sup>29</sup> Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 24

## Ambigüedades en los axiomas de Watzlawick

Paul Watzlawick uno de los mayores representantes del colegio invisible de Palo Alto tiene una obra demasiado importante llamada *Teoría de la comunicación humana*<sup>30</sup> donde propone una nueva visión desde la interacción pragmática para el análisis de la comunicación, muestra algunos axiomas que necesitan ser depurados para su aplicación al análisis del orden de interacción y comunicación. Cabe aclarar que aunque se mostraran las ambigüedades al pensamiento de Watzlawick ante la comunicación partimos de él, y al igual que las críticas a Mead y James no son para distanciarnos sino para reforzar los postulados. Nos centraremos no en toda la obra del autor ya que eso sería otro ejercicio de investigación sino sólo en tres ejes analíticos: a) concepto de axiomas, b) mónadica y pragmática y c) los axiomas exploratorios de la comunicación.

A) Un axioma es un principio –de acuerdo con el diccionario enciclopédico océano uno- que no necesita demostración un tipo de verdad evidente que se admite por toda una comunidad, aunque Watzlawick en su obra *Teoría de la comunicación humana* no sólo utiliza este postulado epistemológico clásico sino que parte de las matemáticas para valerse de su estudio, es decir, no es necesariamente una verdad evidente sino un enunciado lógico con conclusiones lógicas más aún la etimología de axioma proviene del griego que significa: “lo que parece justo” o “verdad por sí misma” sin necesidad de demostración, argumenta Watzlawick: “se comprobará que tales propiedades [de la comunicación] participan de la naturaleza de los axiomas dentro de nuestro calculo hipotético de la comunicación humana”<sup>31</sup>. Por lo tanto nuestro autor parte de la idea de que las propiedades básicas de la comunicación tienen la naturaleza de axiomas.

Posteriormente Watzlawick en otra de sus obras llamada *No es posible no comunicar*<sup>32</sup> cambia de concepto axioma a proposiciones y esta última se entiende –de acuerdo con el diccionario enciclopédico océano uno- como una acción de proponer, para demostrar, para convencer o persuadir donde Watzlawick trabaja el mismo texto que en *Teoría de la comunicación humana*. Ahora bien la primera ambigüedad es el concepto axioma, donde se asevera una verdad en sí misma, cosa contradictoria en Watzlawick ya que para él y su constructivismo “niega(n) la existencia de una verdad absoluta. No la encontramos sino que la creamos. Sostiene que nuestra percepción de la realidad es pura construcción subjetiva, y por tanto también modificable”<sup>33</sup>. Hablar de axiomas es contrarrestar la parte epistemológica del constructivismo más sin en cambio hablar de proposiciones es construir una propuesta analítica, esta ambigüedad es superada por el mismo Watzlawick, por lo tanto son cinco proposiciones para el estudio pragmático de la interacción y no axiomas.

B) La segunda ambigüedad es entorno a la mónadica y pragmática. En este punto Watzlawick diferencia tres órdenes en los sistemas cibernéticos (estos entendidos como: formas posibles de relaciones sociales en reciprocidad como totalidad, están sujetas a regularidades en tanto su estructura y su orden presupone que dentro de ellos todas las partes están relacionadas mutuamente

---

<sup>30</sup> Watzlawick Paul et al, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1985)

<sup>31</sup> Watzlawick, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, Pp. 49

<sup>32</sup> Watzlawick Paul, *No es posible no comunicar* (Barcelona España: Editorial Herder, 2014) Pp. 15-39

<sup>33</sup> Trude Trunk en Watzlawick, *No es posible no comunicar*, Pp. 13



entre ellas, es decir, se comunican<sup>34</sup>) para analizar la comunicación aunque no van separados pero su análisis sí, el primero es el idioma que se estudia por su estructura formal (sintaxis), el segundo es en relación a los objetos y su significado (semántica) mientras el tercero son los individuos que lo emplean (Pragmática)<sup>35</sup>, en el que se centra Watzlawick es en la relación de individuos en reciprocidad física mutua, lo explica de la siguiente manera: “Morris la ha definido [a la pragmática] como aquella parte de la semiótica (de la teoría general de los signos e idiomas) que trata del uso de signos y de su acción sobre los que los emplean. Morris se apoya, entre otros, en Peirce (1934), Gallie (1966), James, (1907), Dewey (1950) y Mead (1968)”<sup>36</sup>. Al hacer esto nuestro autor diferencia lo que se entiende como mónadica: aquella que busca, el motivo, el origen o la causa y la pragmática: como aquella que busca el qué y cómo sucede aquí y ahora<sup>37</sup>, el ejemplo es claro, las disciplinas que piensan monádicamente como la psicología y la psiquiatría dirán de una persona que tiene comportamientos diferentes a los esperados en la situación es demente, psicópata, esquizofrénico; un demente “no es sinónimo de loco sino es un tipo de deterioro de las funciones intelectuales”<sup>38</sup>. Es decir, ven a los estados psicopatológicos dentro del individuo mismo, Freud piensa que el hombre es empujado (motivado) a su accionar por instintos y condicionado causalmente<sup>39</sup>.

Por otro lado, la pragmática veía a la locura como aquella que “evidentemente no se encuentra en uno mismo”<sup>40</sup> esto es más allegado al pensamiento de Howard Becker cuando afirma que una desviación “no es una cualidad del acto que la persona comete, sino una consecuencia de la aplicación de reglas y sanción sobre el infractor a manos de terceros [...] es una consecuencia de la respuesta de los otros a las acciones de una persona”<sup>41</sup>, es decir, la locura es un tipo de respuesta y/o consecuencia de aplicaciones de reglas especializadas y legitimadas por la psiquiatría, la pragmática ve a la locura como un tipo de relación social no como hechos objetivados sino contruidos. Ahora bien, para Watzlawick el enfoque monádico es una forma de pensar ortodoxa característica del psicoanálisis donde se pregunta “únicamente lo que sucede en el *interior* del sujeto”<sup>42</sup> mientras que el enfoque pragmático se centra en las interacciones, he aquí la segunda ambigüedad. Lo monádico no sólo se centra en el interior del sujeto sino que parte de un principio dentro-fuera en el que todos los pensamientos pasados son motivo del accionar consciente o inconsciente del sujeto pero ¿Qué pasa con los infantes? Las disciplinas que piensan de esta manera aluden a que existen yos natos los ejemplos son S. Freud y C. Lombroso, es decir, la acción se da por causas internas al individuo por eso se preguntan ¿Qué motiva al individuo a su acción? Y la respuesta se centrará en el organismo ya que es más fácil de localizar, esto llevará a una confusión entre mente y/o espíritu y cerebro.

Veamos, por lo tanto la mónadica no sólo ve lo que sucede en el interior sino que lo toma como causa de la acción, es por ello que busca los motivos que supuestamente subyacen en el *interior* de los

---

<sup>34</sup> Watzlawick Paul, *La coleta del barón de Munchhausen*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1992) Pp. 10-11

<sup>35</sup> Watzlawick, *La coleta del barón de Munchhausen*, Pp. 11

<sup>36</sup> Watzlawick, *La coleta del barón de Munchhausen*, Pp. 11

<sup>37</sup> Watzlawick, *La coleta del barón de Munchhausen*, Pp. 15

<sup>38</sup> Vallejo Nagera, *Introducción a la psiquiatría* (Barcelona España: Editorial científico-médica, 14ª edición, 1981) Pp. 2

<sup>39</sup> Watzlawick, *La coleta del barón de Munchhausen*, Pp. 46

<sup>40</sup> Watzlawick, *La coleta del barón de Munchhausen*, Pp. 18

<sup>41</sup> Becker Howard, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación* (Buenos Aires, Argentina: Edit., Siglo XXI, 2009) Pp. 28

<sup>42</sup> Watzlawick en Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 341

individuos. En la pragmática Watzlawick la deja cerrada parcialmente, si bien piensa que somos resultado de nuestras experiencias pasadas<sup>43</sup> la conversación que se da con uno mismo que tanto trabajo Mead la deja de lado, la pragmática ve la interacción cara a cara pero también los marcos de experiencia en este sentido la memoria es todo menos una caja negra impenetrable sino es penetrable por otros en situaciones de interacción más aún tampoco subyace en el interior de los individuos o los sueños no son independientes del mundo social sino son dramas profundos donde el soñador tiene relación con aquel<sup>44</sup>. Por lo tanto si vemos a la pragmática como algo no cerrado sino abierto tanto al cara a cara como a los marcos de experiencia podemos decir que la conciencia es emergente y que cada cabeza no es un mundo sino los mundos construyen subjetividades, de igual modo ver al espíritu no como causa de la interacción sino como consecuencia, esto dejaría de lado el dilema de las motivaciones monádicas.

C) Finalmente la tercera ambigüedad son los axiomas de Watzlawick, como ya dijimos el concepto axioma será cambiado por proposición, y la comunicación se entiende en términos de interacción comunicativa cara a cara pragmática donde se utilizan símbolos verbales. Para aclarar las ambigüedades trabajaré axioma por axioma y en cada uno se realizará las posibles críticas a la *Teoría de la comunicación humana* de Watzlawick a partir del interaccionismo situacional. En este sentido los cinco axiomas serán nombrados a continuación pero debido a la naturaleza del estudio del casino sólo nos enfocaremos en dos: 1.1 la imposibilidad de no comunicar o no es posible no comunicar, 1.2 los seres humanos se comunican tanto digital como analógicamente, los otros tres por los objetivos inmediatos no serán trabajados: 1.3 interacción simétrica y complementaria, 1.4 la naturaleza de una relación depende de la puntuación de las secuencias de la comunicación entre hablantes y 1.5 toda comunicación tiene aspectos de contenido y relacional.

El primer axioma Watzlawick le denomina 1.1 *La imposibilidad de no comunicar o no es posible no comunicar*. Aquí define a la comunicación como una unidad de conducta, mensaje a toda unidad comunicacional singular y la serie de mensajes intercambiables entre las personas le denomina interacción<sup>45</sup>, por lo tanto toda conducta es comunicación ya no de una cuestión monofónica sino multifacética. Aquí Watzlawick toma a la conducta como únicamente comunicación por tanto no existe nada que no sea conducta, más aún toda participación de los individuos es comunicación y la información tiene siempre valor de mensaje por lo tanto no se puede dejar de comunicar, así cuando no quiere un individuo comunicar comunica que no quiere comunicar. Para Watzlawick la comunicación es también en su sentido tradicional de *participar con*, además de que implica no motivos (al igual que nosotros) sino compromisos, no sólo transmite mensajes sino impone conductas o haceres, verbigracia, abre la puerta por favor: el decir es imponer un hacer.

Watzlawick tiene una ambigüedad en su concepto comunicación al llevarla a un término amplio que para Goffman es dudoso y prefiere llevarlo a su acepción estrecha<sup>46</sup> esto quiere decir que la comunicación sí es participación y pertenece a la interacción cara a cara pero es sólo un tipo no toda interacción es comunicación en el sentido límite de la palabra, no tiene motivos como factor X que

---

<sup>43</sup> Watzlawick en en Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 341

<sup>44</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 120

<sup>45</sup> Watzlawick en en Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 49

<sup>46</sup> Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 104

impulsa de manera sobrenatural a los individuos a hablar sino se hace por compromiso<sup>47</sup>. Ahora bien Watzlawick nos orienta al ver a la comunicación de manera tradicional, es decir, *participar con*, además nos menciona que en toda comunicación existe un compromiso [en la situación] pero lleva la comunicación a una resonancia más allá de su campo de aplicación. Como mencionamos la comunicación es un tipo de interacción por lo tanto cuando se comunica no es posible no comunicar y cuando no se comunica existen otros tipos de interacción. A la proposición de Watzlawick se le puede contrarrestar la ambigüedad cambiando su *no es posible no comunicar* con la definición de Goffman *no ocurre jamás que no ocurra nada*<sup>48</sup>.

Esta proposición nos permite la amplitud de los encuentros cara a cara por ejemplo dos personas que están sentadas en la sala de espera de un hospital sin símbolos verbales no comunican, pero eso no quiere decir que los símbolos rituales –por ejemplo- no entren en juego (u otro tipo de interacción), pero realmente no puede no hacer nada, no existe jamás que no ocurra nada. Así cambiar la proposición de Watzlawick nos ayuda a observar la interacción y su orden más no sólo la comunicación. Finalmente en términos pragmáticos abiertos la comunicación sólo es posible si hay otro presente en contacto mutuo intercambiando símbolos verbales ya que cuando el individuo internaliza estos símbolos puede hablar consigo mismo, aunque este habla puede quedar limitada.

La segunda proposición de Watzlawick es 1.2 *los seres humanos se comunican tanto digital como analógicamente*. En este punto nuestro autor asevera una metáfora que no es de la misma *clase* para las comparaciones, aparte de la informática y la matemática con los humanos y sus comunicaciones, utiliza el Sistema Nervioso Central y el Sistema Hormonal, a) menciona que en el SNC se reciben los *paquetes cuánticos* de información a través de la sinapsis para excitar o inhibir, así esta parte de actividad nerviosa transmite información digital binaria mientras que b) en la segunda el SH no está basado en la digitalización de la información sino libera sustancias específicas en el torrente circulatorio<sup>49</sup>. A esta analogía neuronal y hormonal Watzlawick argumenta que no actúan sólo de manera intraorgánica sino que existen la una junto a la otra, más aún nuestro autor alude a que esos dos modelos básicos de comunicación aparecen en las fabricaciones humanas, por ejemplo las computadoras y los tubos de vacío o transistores llamados digitales (trabajan con dígitos) y otras que trabajan con datos discretos llamados analógicos<sup>50</sup>.

De esta manera Watzlawick menciona que la comunicación digital es toda aquella que se codifica, utiliza signos que se manejan con sintaxis lógica del lenguaje en esencia palabras, por otro lado la comunicación analógica en donde hay algo particularmente similar a la “cosa” que se utiliza para expresarla<sup>51</sup>, es aquella que tiene su raíces mucho más arcaicas que la digital, es básicamente la comunicación no verbal. En la digital se maneja todo el contenido y los grandes logros de la civilización<sup>52</sup> mientras que en el analógico se presentan las relaciones. Para Watzlawick lo analógico

---

<sup>47</sup> Un ejemplo de este pensamiento es S. Freud en su obra *Psicopatología de la vida cotidiana* al aludir a las fallas del habla como los olvidos.

<sup>48</sup> Goffman en Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 105

<sup>49</sup> Watzlawick Paul et al, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1985) Pp. 61

<sup>50</sup> Watzlawick, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, Pp. 61

<sup>51</sup> Watzlawick, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, Pp. 62-63

<sup>52</sup> Watzlawick, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, Pp. 63

se traduce por lo digital y en esta traducción hay problemas de ambigüedades, tergiversaciones y pérdida de información.

Primeramente la ambigüedad en esta proposición de Watzlawick es que ocupa lo que Becker llama “metáfora trillada” ya que compara ciertas cosas que no pertenecen a la misma *clase* en este caso lo hormonal, neuronal y computacional matemático son diferentes a las relaciones sociales entre humanos lo que nos llevaría a un error epistemológico de acuerdo al modelo de entendimiento de interacción comunicativa. Por lo tanto podemos decir que lo que ocurra en términos orgánicos o computacionales no es similar a la comunicación y que los primeros en sentido limitado no comunican. En segundo lugar Watzlawick ve a lo digital tanto como analógico [como quitaremos la metáfora computacional ahora lo llamaremos verbal y no verbal] como comunicaciones, como ya hemos dicho la comunicación sólo pertenece a los símbolos verbales cara a cara y lo no verbal pertenece al simbolismo corporal, idioma o dialecto ritual<sup>53</sup>, esto quiere decir que para Watzlawick un gesto comunica y para nosotros el gesto es una configuración socio ritual que tiene su propio dialecto sujeto a traducción por la comunicación más no comunica en sí, el gesto no está para significar al lenguaje sino todo lo contrario.

Al igual que Watzlawick pensamos que existen dos formas básicas de presentar información en un encuentro físico: la interacción hablada (que ya se ha explicado más arriba) y la interacción ritual que pertenece a lo no hablado, de igual forma compartimos que lo ritual corpóreo es traducido por lo hablado comunicativo, de hecho Goffman argumenta que los signos corporales si se les toma como medio de comunicación es difícil afinarlos o disminuirlos, por lo tanto el idioma ritual se traduce en sí mismo y no es comunicación en sentido tradicional hablada<sup>54</sup>, por lo tanto si en un encuentro no hay habla puede haber ritual u otro tipo de interacción pero nunca ocurre que no ocurra nada. El dialecto corporal es un discurso convencionalizado que tiende a despertar la misma significación para el actor, espectador y el acto y al igual que la interacción comunicativa la interacción ritual obliga a transmitir información<sup>55</sup>. Ahora revisemos la interacción ritual.

### *Orden ritual (Interacción ritual)*

El cambio de enfoque que hemos sugerido pone a dudar eso llamado comunicación no verbal y propone dar un giro a mirar que *nunca ocurre que no ocurra nada* en tanto a la *informare-formare* de cada interacción cara a cara por tanto para este estudio no es posible (bajo la cuestión tradicional) que se presente un tipo de comunicación no verbal, más bien existe un discurso convencionalizado o de apariencia convencionalizada de manera histórica vista en interacción ritual todo aquello que participa en el cara a cara y que no es bajo símbolos verbales-habla que pertenece a otro orden y al igual que Watzlawick y Goffman pensamos que se traduce por la interacción comunicativa, pero que pertenece a los símbolos rituales corporeizados.

El ritual ha sido utilizado indistintamente por algunas disciplinas principalmente la antropología y la sociología además de su uso popular, también lo encontramos en la magia, la hechicería, la misma

---

<sup>53</sup> Goffman en Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 287

<sup>54</sup> Goffman en Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 288

<sup>55</sup> Goffman en Winkin, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin*, Pp. 289

religión lo utiliza. Es pues una palabra utilizada tanto en el lenguaje coloquial como en el especializado, nosotros abordaremos el ritual desde un enfoque situacional distanciándose de los dos usos anteriores, empero, antes de llegar a nuestro enfoque debemos saber de qué es de lo que nos distanciamos.

### *Acercamiento a las tradiciones del análisis ritual*

Repasaremos históricamente la forma en como se ha teorizado el ritual hasta llegar el enfoque situacional con el fin de apoyo teórico para este proyecto de información. De acuerdo con Randall Collins se ha visto al ritual desde estudios de reconstrucción de la evolución de la historia, desde su funcionalidad, su preeminencia en y de la cultura<sup>56</sup>, además se estudia como parte de la estructura de una sociedad, lo ven como aparato formal que expresa su cultura, o lo miran como reflejo de lo macro estructural pero no desde la situación<sup>57</sup>. Collins enumera tres grandes tradiciones: a) ritualismo subcognitivo, b) ritualismo funcionalista y, c) el ritual de la interacción según Goffman, en ningún momento saca a Durkheim de la discusión sino que lo inmiscuye en todas las tradiciones, aunque nosotros pensamos que se merece una pequeña digresión semejante a las tres tradiciones anteriores al igual que uno de los representantes de la antropología, más aún, uno de los maestros de Goffman –Ll. Warner- que trabajo el ritual de manera muy cercana con él también lo tomaremos en cuenta por lo que proponemos un acercamiento a las siguientes tradiciones: d) el ritual según Durkheim, e) el ritual según V. Turner, f) el ritual según Ll. Warner y g) el ritual según Randall Collins. En este sentido no pretendo realizar un repaso de toda la literatura sobre el ritual –sería otro objetivo-, sino, situar como diría Collins los puntos útiles para nuestros problemas teóricos<sup>58</sup>.

Comencemos, pues. A) el ritualismo subcognitivo: Collins nos menciona que el estudio del ritual se observa desde finales del siglo XIX y principios del XX en historiadores tales como Numa Denis Fustel, estudiosos de la religión como William Robertson Smith o classicistas como Frazer<sup>59</sup>, todos enfocándose en dar sentido a espíritus, cultos, deidades entre otras más, es decir, la característica central era un tipo de arqueología ritual para identificar etapas históricas, así por ejemplo Collins menciona que su característica era traducir mitos concretos de prácticas culticas con restos arqueológicos de antiguos lugares de culto<sup>60</sup>. S. Freud y los primeros años de la antropología tomaban este enfoque para explicar y registrar prácticas que atestiguaban vestigios de sociedades remotas, en el caso de los antropólogos lo utilizaban para explicar creencias ágrafas y en el caso freudiano para explicar las psicopatologías principalmente los neuróticos. Otra característica de esta tradición es que mira al ritual en términos de evolucionismo de lo mecánico a lo orgánico<sup>61</sup> (aunque esto nos suene a Durkheim hay una diferencia con este enfoque) para explicar la cognición de las mentes individuales.

---

<sup>56</sup>Collins Randall, *Cadenas de rituales de interacción* (México D.F.: Editorial Anthropos, 2009). Pp. 23

<sup>57</sup> Collins, *Cadenas de rituales de interacción*, Pp. 22

<sup>58</sup> Collins, *Cadenas de rituales de interacción*, Pp. 24. En este sentido no negamos que existan otras posturas, por ejemplo Richard Sennett, pero debido a la línea que nosotros seguimos se hace esta selección para el acercamiento a las tradiciones del análisis ritual.

<sup>59</sup> Collins, *Cadenas de rituales de interacción*, Pp. 24

<sup>60</sup> Collins, *Cadenas de rituales de interacción*, Pp. 25

<sup>61</sup> Collins, *Cadenas de rituales de interacción*, Pp. 27

En esta tradición en especial Freud y Mauss mostraron la cuestión dinámica del ritual. Así podemos decir que el ritual subcognitivo es una especie de arqueología que busca causas de emergencia social.

Por otro lado está el b) ritual funcionalista principalmente desde las primeras décadas del siglo XX en el que se pensaba que todas las prácticas están institucionalizadas encajando entre sí y manteniendo el equilibrio de la estructura social<sup>62</sup>, esta postura veía que el conjunto de las estructuras operaban juntas en armonía debido a que la sociedad se les reflejaba a un organismo auto regulador, a diferencia de la anterior este enfoque ve al ritual de manera estática y enfocándolo sólo en sociedades triviales o mejor conocidas como pre-modernas. Para Randall Collins estas son las dos tradiciones fundamentales del ritual, pero comencemos con nuestras digresiones.

En el caso c) del ritual de Durkheim, Collins propone sacarlo de la tradición funcionalista para llevarlo a la micro sociología ya que permite analizar la membresía a los grupos sociales, aunque podemos observar que Durkheim también tiene rasgos del ritual subcognitivo al analizar la sociedad australiana por la forma de “lo más primitivo [en este caso de la religión]” en dos aspectos: 1) que esto llamado “lo más primitivo” es porque la organización de la sociedad no supera en simplicidad a ninguna otra y 2) que se pueda explicar esa sociedad sin hacer intervención de ningún elemento a préstamo de ninguna otra religión<sup>63</sup>. El enfoque central es el siguiente: “los ritos son maneras de actuar que no surgen sino en el seno de grupos reunidos, y que están destinados a suscitar, a mantener o rehacer ciertas situaciones mentales de ese grupo”<sup>64</sup>, es una cita muy clara, el ritual no es nominal o monádico sino modos de acción determinados entre los cuales Durkheim comenta cuatro: 1) rituales ascéticos que implican un doble aspecto lo negativo y lo positivo<sup>65</sup> o sagrado y profano, en donde lo sagrado se encuentra a parte, es decir, si se quiere acercarse al tótem de la tribu se tiene que hacer una serie de rituales ascéticos para que el ser profano pueda purificarse y ser parte de la ceremonia –entendida como estados de opinión y representaciones<sup>66</sup>-. En este tipo de ritual también existen lecturas proféticas, canticos, imágenes que no pueden ser vistas, escuchados o hablados por labios profanos, 2) los rituales miméticos en los que el propósito es imitar al tótem –planta o animal- dirá Durkheim cuya reproducción se pretende<sup>67</sup>, es el ritual de socialización por excelencia, 3) el ritual representativo donde la significación moral y social<sup>68</sup> están en torno a una cooperación para asegurar el grupo totémico en tanto sus mitos pasados y finalmente el 4) ritual piacular, la característica de los rituales anteriores es que se celebran en un estado de confianza, alegría y entusiasmo mientras que éste se celebra en desgracias, catástrofes o fiestas tristes<sup>69</sup>.

En Durkheim los rituales nos ayudan a observar la integración, la cohesión social dividiendo al mundo en sagrado y profano aunque sin lugar a dudas también se quedó en rituales religiosos. Por otro lado d) se encuentra Víctor Turner al entender el ritual como “una conducta formal prescrita en ocasiones no denominadas por la rutina tecnológica, y relacionada la creencia en seres o fuerzas místicas”<sup>70</sup>. Turner ve los rituales en el sentido de pasaje es por eso que pone el ejemplo del árbol de la leche de los *ndembu* donde se pasa de un lado de la estructura a otro por ejemplo el paso de novicia a madre,

---

<sup>62</sup> Collins, *Cadenas de rituales de interacción*, Pp. 30

<sup>63</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2009) Pp. 1

<sup>64</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa*, Pp. 8

<sup>65</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa*, Pp. 279

<sup>66</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa*, Pp. 32

<sup>67</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa*, Pp. 327

<sup>68</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa*, Pp. 345

<sup>69</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa*, Pp. 363

<sup>70</sup> Turner Víctor, *La selva de los símbolos* (España: Editorial siglo XXI, 2007) Pp. 21

en este sentido encontramos tres momentos de este tipo de ritos: la separación de la posición donde se encuentra el individuo –dejar de ser novicia- en el segundo momento se encuentra el limen o transición donde no es nada –no es novicia ni madre- para finalmente agregarse al nuevo lado de la estructura –ser madre-. Más aún, Turner evoca a los rituales fuera de lo cotidiano, es decir, no ocurren siempre sino en momentos específicos extra cotidianos como el bautizo, casamiento, ser madre, circuncisión entre otros más.

En tanto e) al ritual según LI. Warner. Este autor comenta a diferencia de todos los anteriores que el ritual debe entenderse de lo tribal a lo moderno para explicar la estratificación social, la movilidad y la herencia, así Warner ve a la estratificación como característica de la sociedad moderna para referirse a quien se asocia con quien y en qué condiciones de intimidad<sup>71</sup>. Por ejemplo la religión sigue siendo el conductor de rituales en festividades familiares los rituales religiosos se reflejan en noche de brujas, *Halloween*, entre otras más por lo tanto la ciudad se jerarquiza por estratos y rituales para reafirmar posiciones.

Podemos observar que Warner trabaja los rituales ya no en sociedades ágrafas, o en explicaciones de tipo arqueológica, o rituales de paso que no pertenecen a la vida cotidiana sino son sólo en momentos específicos, o rituales funcionales en armonía y equilibrio, empero, lo somete todavía al ámbito extra cotidianos. Es ahí donde f) Erving Goffman entra y argumenta que los rituales se encuentran en la vida cotidiana y lo pasa al cuerpo dice el “ritual es un acto formal, convencionalizado, mediante el cual un individuo refleja su respeto y su consideración por algún objeto de valor último a ese objeto de valor último o a su representante”<sup>72</sup> mientras que la ritualización es una pauta de comportamiento de adaptación. En este sentido el ritual ascético de Durkheim pasa a tener otra connotación el tótem es el cuerpo mismo una especie de culto al individuo donde el cuerpo tiene valor social principalmente la cara es el valor positivo donde todo intercambio ritual es mandar señales de base fundamental para acreditar la presencia ante otros<sup>73</sup>, en Goffman el más mínimo arqueo de cejas, apretón de manos, muecas, forma de caminar pertenece al orden ritual ya que se refiere a “actos por medio de cuya componente simbólica el actor muestra cuán digno es de respeto o cuán dignos son los otros de respeto”<sup>74</sup>. De igual forma cada sociedad en momentos históricos proporciona sus propios rituales, para Goffman existe un orden ritual donde parece estar organizado según líneas de adaptación y donde la persona es sagrada en sí misma.

Dado que el ritual desde Goffman ya no es en momentos ceremoniales específicos ni tampoco por meras cuestiones religiosas sino es un deber ser de comportarse en las situaciones específicas mientras que la ritualización es la pauta del comportamiento mimética en cada situación, me gustaría hacer una distinción analítica entre lo natural y lo artificial. El orden ritual aparece ordenado donde permite el equilibrio entre los contactos mutuos manteniendo coordinación y afinación corporal desde el saludo con un apretón de manos, un beso o hasta un arqueo de cejas a esto le vamos a llamar *expresiones naturales*<sup>75</sup> en el ritual de la interacción, pero también existen las *expresiones*

---

<sup>71</sup> Collins Randall, *Cuatro tradiciones sociológicas* (México D.F.: Editorial casa abierta al tiempo Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa, 1996) Pp. 230

<sup>72</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 78

<sup>73</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 84

<sup>74</sup> Goffman Erving, *El ritual de la interacción*, (Argentina: Edición Tiempo contemporáneo, 1970) Pp. 13

<sup>75</sup> Goffman en Winkin Yves, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres* (España: Editorial Paidós, 1991) Pp. 168

comerciales<sup>76</sup> donde se eleva, idealiza, naturaliza o exagera el rito situacional en pocas palabras el hiperritual es la escena de la escena y lo podemos encontrar en la publicidad ya que en la vida cotidiana no encontramos expresiones del tipo hiperritual sino en momentos específicos como fiestas, comidas etc. lo que hace la publicidad es que usa el idioma ritual y lo hiperritualiza para producir expresiones comerciales.

El ritual entendido en el profesor Erving Goffman es la cultura encarnada en el cuerpo. Modos de comportarse que representan pequeñas idealizaciones de nosotros mismos, permite resguardar lo que todos tenemos en común, el *Self*. Se utilizan para tener contactos adecuados y reafirmar o perder superioridad, unen o separan interacciones. Es dispositivo de socialización y configuración, aparece como cultura encarnada y su expresión es el dominio del gesto. Por tanto ritual es un elemento de la interacción que permite organizar la situación, el cuerpo (valor social: miradas, gestos, posturas, afirmaciones verbales... que introducen en la situación con intención o sin ella) y son signos exteriores de orientación, compromiso que permiten una organización social.

Existen rituales de primer orden en el campo de la llamada ritualización; reglas de encuadre que dan orden a una situación social dando la oportunidad y/o licencia de que personajes se permite interpretar en cada situación: por ejemplo en los establecimientos dedicados al consumo de alcohol y bailes el ritual de maquillar el cuerpo, depilarse el bello facial o de las piernas... es muy frecuente o en trabajos donde la vestimenta de las mujeres y hombres debe ser de una manera específica. Y por otro lado están los rituales de segundo orden en el campo de la llamada hiperritualización el cual surgen de la visión de los publicitarios de las reglas de encuadre de la situación social (como espectaculares, revistas televisión etc.). Estos dos tipos de ordenes rituales manejados en el dominio del gesto de los actores permiten que se jerarquice o se elogie los personajes idealizados por un código cultural o su construcción occidental (póngase por caso la belleza occidental, la coquetería, la moda etc.) por lo que la ritualización permite observar a nivel de organización de glosa corporal y de términos de encuadre del marco la posición social de los personajes en cada situación social. La hiperritualización entendida como el orden donde se busca una representación idealizada a su máxima expresión de los signos que figuran en la situación social, es la encargada de expresar la idealización de los personajes de la comunidad, es decir, "escenifican lo escenificado" a partir de un ritual que se presenta en los encuentros co-presenciales situacionales y cotidianos, misma que permite la idealización de los personajes en posición jerarquía, películas de esta temática, telenovelas al igual que video clips de cantantes representan este fenómeno de la idealización de los personajes.

Finalmente g) el ritual en Collins al igual que en Goffman y Durkheim implica membresía, límites y solidaridad aunque en este autor no sólo es el ritual de interacción sino son cadenas de rituales de interacción vistas como modelo de motivación que tira de o impulsa a los individuos de una situación a otra<sup>77</sup>. De igual forma en cada ritual se presenta atención conjunta, sincronización entre habla y ritual y energía emocional, Collins a esto menciona los componentes del RI que son: la presencia física, definición de la situación, foco de atención a un mismo símbolo, tiene que existir un emblema o tótem y al igual que en Goffman y Durkheim representa moralidad. Por lo tanto el RI es un proceso en que se tiene foco de atención común y estado emocional compartido, implica motivación social.

Hemos recorrido muy brevemente las tradiciones en torno al ritual desde cómo sólo lo veían en festejos, reflejos de lo colectivo, tipo arqueológicos, o ligados a la religión pero poco en lo situacional. Me gustaría decir que el ritual de interacción visto desde lo situacional tiene a su máximo

---

<sup>76</sup> Goffman en Winkin, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 168

<sup>77</sup> Collins Randall, *Cadenas de rituales de interacción* (México D.F.: Editorial Anthropos, 2009) Pp. 4



representante que es Goffman pero también a su seguidor ferviente Randall Collins por lo que sus posturas nos ayudaran a entender el ritual, empero, permítaseme hacer dos observaciones al postulado de Collins. En primer lugar en su libro *Cadenas de rituales de interacción* se abre con un *proemio* de Juan Manuel Iranzo donde lanza una pregunta enfocada a que si el ritual es una pauta de conducta entre personas cuando se encuentran una en presencia de otras y que esas formas las han aprendido de otros o por experiencia ¿Qué no es un ritual, entonces? Juan Manuel se contesta de la siguiente manera: “Quizá lo anómico, lo arbitrario, lo aleatorio, lo solamente somático”<sup>78</sup>. Esta aseveración es debido a que Collins hace lo mismo con el ritual que los analistas de la comunicación lo llevan a terrenos dudosos de su acepción, es decir, aludir a que el ritual es conversación hablada, no, en la perspectiva del interaccionismo situacional el ritual pertenece sólo al dominio de lo no hablado<sup>79</sup> de la arena simbólica<sup>80</sup>, de saber cuan digno uno es de respeto frente al otro en tanto ordenes ceremoniales. No podemos hacer del ritual un concepto aplicado a todo ni mucho menos reducir la sociedad a cadenas de rituales de interacción sino es un orden –orden ritual- que se presenta en la interacción de situación, entonces, como contestamos a la pregunta, lo que no es un ritual, es el límite mismo de su dominio, lo hablado todo lo que no tenga que ver con el cuerpo y sus reinos sagrados.

Finalmente otra aclaración a Collins es que los rituales no son motivos para la acción o mejor dicho no motivan, como se mencionó más arriba se trata más que de motivos de compromisos y para compromisos que implican situación e interacción. Ahora porqué compromisos y no motivos, como se dijo, un motivo parece ser una dirección o interna o externa, un tipo de factor *X* que mueve al individuo, mientras que un compromiso permite ver como los sujetos se entregan a la situación sin explicación sobrenatural.

Las salvedades y comentarios anteriores nos permitieron observar la distinción analítica de comunicación y ritual como tipos de interacción una referida a lo hablado y otra a lo corpóreo, aunque estos dos tipos de interacción siempre están juntos en coordinación y afinación fundamental, por ejemplo, en un saludo el *apretón de manos* pertenece al orden ritual mientras que el decir *buenos días* al orden del habla es por eso la separación para su análisis, ahora bien, no se argumenta que si no se habla no exista nada, recuérdese, nunca ocurre que no ocurra nada, cuando no se habla hay un idioma ritual que se traduce por el otro participante. Para comenzar con el análisis permítaseme dar un ejemplo de ello. La *Exomologésis* y la *Exagouresis*<sup>81</sup> que Foucault ejemplifica de la literatura cristiana. Las dos refieren a tecnologías para descubrir el yo, en la primera el reconocimiento del yo, por ejemplo de un pecador, era por un ritual de reconocimiento dramático del estatuto sin signos verbales sino como argumentó Séneca por expresión somática y simbólica<sup>82</sup>, mientras la segunda que descubre al yo es un ejercicio de verbalización en relación yo/tú. En Goffman la información que dice pertenece a lo verbalizado mientras que la que emana pertenece a lo simbólico. Así podemos decir que la interacción hablada pertenece al orden del habla a la *Exagouresis* y la interacción ritual al orden ritual a lo corpóreo a la *Exomologésis*. El cambio de orientación de comunicación no verbal a interacción ritual no es meramente terminológico sino harto diferente, y, perteneciente a la traducción

---

<sup>78</sup> Iranzo Juan en Collins, *Cadenas de rituales de interacción*, Pp. VIII

<sup>79</sup> En estos momentos no sabemos si Goffman hubiese aceptado este postulado, pero siguiendo sus escritos la comunicación sólo se debe entender en términos limitados y estrechos a los símbolos verbales, mientras que el ritual a símbolos corpóreos.

<sup>80</sup> Joseph Isaac, *Erving Goffman y la microsociología* (Barcelona, España: Editorial gedisa, 1999) Pp. 46

<sup>81</sup> Foucault Michel, *Tecnologías del yo* (Barcelona España: Editorial Paidós, 2015) Pp. 82-86

<sup>82</sup> Foucault, *Tecnologías del yo*, Pp. 84

ya que puede ayudar al estudio de la comunidad de sordomudos, autistas, esquizofrénicos entre otros más.

### *Interacción hablada en el Casino: situación de los jugadores de Black Jack*

Lo que se analizará a continuación es el marco comunicativo en la interacción, como se argumentó la comunicación está estructurada y uno de sus elementos es la conversación por lo tanto comenzaremos con las reglas de aparición y ausencia de la comunicación. Se ha pensado que la comunicación tiene el eje central de la conversación, muy de acuerdo con ello, pero en el contacto mutuo la conversación no se da así simplemente con temas discursivos<sup>83</sup> ni mucho menos se presenta con conocidos solamente sino también ante desconocidos, comencemos.

Ya se ha mencionado como es que se presentan los equipos en el casino, por lo que daremos por sentado la formación de equipos. Cuando los jugadores llegan al Black Jack tienen que comenzar con formas de cortesía (hablada y ritual) para la apertura de juego:

- a) Jugador: Buenas noches, (en algunos Casinos entregan una tarjeta al crupier con el monto a jugar por lo que tienen que esperar a que este les cambie por fichas, en otros ya se tiene las fichas por los que sólo las ponen en la mesa de juego, finalmente se pueden comprar las fichas en la mesa) quinientos pesos.
- b) Crupier: cambiando quinientos (le entrega las fichas para jugar), suerte.
- c) Jugador: gracias, a comenzar.

En cualquier contacto con personas se ofrece una entrada y salida para mantener interacción hablada, el contacto es precisamente cuando un individuo se dirige a otro en presencia física, los unos a los otros, se sabe que se dirigen y se sabe que se sabe<sup>84</sup>. En el contacto del jugador y el *crupier* el saludo permite un gesto de apaciguamiento en la interacción hablada es con el “buenas noches” y en la interacción ritual “figuras con las manos o rostro” esto se presenta con una coordinación de cuerpo a cuerpo uno tras de otro y una afinación ritual-habla en cada cuerpo. En el saludo uno a uno los cuerpos se orientan frontalmente mientras de uno a varios se presenta con un tono de voz más alto en tanto *habla a la redonda*. De igual forma el saludo permite la entrada a la situación más no por ello asegura su permanencia, en este caso afirma asignación de condición<sup>85</sup>, es decir, el ocupante del saludo sabe que no puede ingresar del lado del *crupier* y éste sabe que aquel no lo puede hacer (actúan bajo inferencias)<sup>86</sup>.

---

<sup>83</sup> Véase Zambrano Adolfo, “El tema discursivo y la descentralización del sujeto en la comunicación: problematizaciones en torno a la lógica de las ciencias sociales y la teoría social contemporánea”, (Tesis inédita de licenciatura, departamento de sociología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2015) Zambrano da por hecho que el hablante entra en conversación con los temas discursivos sin explicar cómo se entra en conversación.

<sup>84</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 85

<sup>85</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 89

<sup>86</sup> En este caso la asignación de condición no es homogénea se puede observar la posición del papa con un feligrés o de un soldado con su comandante o padre e hijo. Que van a tener connotaciones diferentes debido a la situación en la que se encuentren.

El recién llegado a la situación con su saludo da un paso seguro que le permite quedarse en la mesa de juego, debe ser digno de respeto aunque también respetar los reinos de los otros y de jugadores y personal que le garantizarán la permanencia en la situación. Por lo tanto el saludo permite una apertura y un llamamiento que señala la atención de los jugadores y el *crupier* para abrir paso a la situación de juego. En este caso también existen normas en el segundo orden de situación que aluden al contacto de formalización del saludo así como de cuando y como hacerlo. Por ejemplo en algunos casos los jugadores llegan a la mesa de Black Jack con el saludo pero en el llamamiento no hay respuesta del *crupier* y se comienza a hacer bromas de la no respuesta, de igual modo una norma interaccional de este tipo es que cuando se saluda una vez y hubo respuesta al llamamiento no se vuelve a hacerlo ya que causa ambigüedades ante los participantes.

En el saludo entre jugador y *crupier* suele existir una reciprocidad y acceso en términos de contacto mutuo, empero, no todo saludo aunque se responda se hace de manera sincera sino cínica ya que los *crupier* han tenido una jornada larga de trabajo ya que responden al llamamiento sólo por no ser reprendidos por el equipo jerárquico del casino. El tono de voz en el saludo cínico tiende a ser menor que el coordinado y afinado, pero no argumentan el porqué de este cinismo debido al compromiso con la situación por lo tanto se presenta un saludo en términos de para-compromiso. De hecho en las regiones posteriores se puede rescatar esta forma cínica de saludar en lo que Goffman llama comunicación impropia<sup>87</sup>, los *crupieres* o miembros mixtos del equipo del personal del casino tienden a hablar mal o bien de los jugadores. Este tipo de comunicación impropia debe ser cuidadosa debido a los soplonos en contacto abierto, es decir, el escuchante de la comunicación impropia puede delatar al cínico para resguardar el bien del casino o buscar mejor símbolos de status.

Si bien el saludo se presenta como apaciguador, llamamiento, reciprocidad y acceso eso no explica qué sucede en el contacto mutuo de la interacción hablada:

- a) Crupier: apuestas, señores
- b) Jugadores: (murmullos o consejos de otros jugadores para las apuestas)
- c) Crupier: no va más<sup>88</sup>, se cierran apuestas

En este caso en los casinos ésta es la indicación de poner atención al juego, no nos referimos a que el jugador esté atento con los ojos bien abiertos, sino es la orientación al juego, el saber que se ha empezado. Cuando el *crupier* comienza a repartir las cartas los jugadores dejan de tener foco de atención común a lo que se pudo haber dicho antes del juego y comienza una serie de ronda conocida como un tema de un turno para cada uno de los participantes<sup>89</sup>, pero lo característico de esta ronda en turno de juego es que no es de uno en uno, es decir, la ronda permite la organización de tomar turno al hablante y escuchante, en el juego después del grito del *crupier* “no va más” la ronda se abre a tomar turnos los jugadores conforme les toque la repartición de cartas comienzan con:

- a) Jugador 1: vamos, vamos sal maldito mono
- b) Jugador 2: si, si, si, si se puede

Todos estos símbolos verbales se presentan a la vez mientras el crupier anuncia los números de las cartas
---

<sup>87</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 180

<sup>88</sup> En este caso Bauman argumenta que el “no va más” es lo característico de una “cultura de Casino”. Véase Bauman Zigmunt, *Modernidad líquida* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2015) Pp. 169

<sup>89</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 131

c) Jugador 3: sal, sal, sal Black Jack

En esta ronda los jugadores tienen una energía emocional y expectativa en un futuro casi presente de lo que creen saldrá en las cartas. Cuando sale la ronda del juego existen canales que figuran atención a la situación y a la ronda pero pueden existir canales posteriores que mientras un jugador toma su turno para gritar *mono, mono*<sup>90</sup> otros al mismo tiempo dicen *suerte, suerte*. El canal posterior en las rondas facilita la conversación, es decir, el hablante y el interlocutor hablan y escuchan a la vez<sup>91</sup> sin perder los turnos participativos. Hasta el momento el saludo nos permite ver que los jugadores muestran respeto y consideración a la situación así como a los participantes de la misma. La ronda permite tomar turnos para hablar en secuencia coordinada y el canal posterior permite observar como el escuchante no sólo escucha sino también habla lo mismo con el hablante escucha en su acto de habla.

¿Esto permite la entrada al marco conversacional? O ¿Esto es un marco conversacional? No, esto sólo son símbolos verbales de apertura, empero, apertura en términos de respeto y consideración. Cuando el *crupier* termina de repartir una carta a cada jugador (la mesa está condicionada en su mayoría para siete jugadores en los que se les reparte dos cartas iniciales para luego pedir más cartas hasta llegar lo más cerca de 21), comienza a decir:

- a) Crupier a jugador 1: empate
- b) Crupier a jugador 2: pierde
- c) Crupier a jugador 3: gana

Así sucesivamente hasta el jugador siete o el último jugador de la mesa. En ese momento la ronda de juego se cierra y los jugadores se dirigen con símbolos verbales los unos a los otros o todos toman foco de atención común hablada en la mesa de juego. Para iniciar un marco conversacional se tiene que dar apertura a un tema discursivo y este lo proporciona la situación social en la que se encuentren, la situación prohíbe o no los temas<sup>92</sup> a discutir. Ahora bien, cuando los jugadores están presentes en la situación mantienen un compromiso con ésta y con su imagen en ella, en ese compromiso situacional existe un número ilimitado de temas y cada tema se expresa por elementos de comportamiento<sup>93</sup>. En el marco conversacional entran en juego temas, rondas que son el cumulo de temas organizados, turnos: momentos en los que un interactuante toma la palabra sobre el tema, canales: son la dirección de un hablante a otro, canales posteriores: superposiciones entre hablante escuchante, canales de ocultamiento: lo que no se dicen los participantes pero lo piensan, canales fuera de la franja de actividad: cuando el escuchante no escucha lo que se dice sino está atento en otra cosa pero aparenta atención, es por ello que necesita ser analizado de manera puntual. En un encuentro cara cara se tiene dos direcciones fundamentales el habla o el ritual, si el contacto es para hablarse existen espacios en blanco que se deben justificar para iniciar el marco conversacional y el habla de recursos seguros<sup>94</sup> (*safe supplies*) es lo fundamental para llenar dichos espacios.

---

<sup>90</sup> El mono es referido a las cartas con valor de 10 puntos.

<sup>91</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 223

<sup>92</sup> Sigman en Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) 270

<sup>93</sup> Goffman en Winkin Yves, *La nueva comunicación, selección e introducción de Yves Winkin* (España: Edit. Kairos, 2008) Pp. 290

<sup>94</sup> Véase Goffman en Winkin Yves, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres* (España: Editorial Paidós, 1991) Pp. 99

El habla de recursos seguros (son seguros por ser inagotables y se encontrarán siempre en cada sociedad, además, que ésta tiene sus propios recursos seguros en el segundo orden de la situación), Goffman encontró cinco: el palique: en donde personas con posición social distinta dan plática sin prejuicios como clima, niños, trabajo, animales, otro tipo es el chisme donde se hace alusión a personas ausentes y elementos del pasado un ejemplo es en el desayuno de un día después de una fiesta se habla de la ropa de las personas, su manera de beber, etc., otro tipo es la información del estado de salud, otro es la definición no sería de la situación como bromas, chistes verbigracia te comieron la lengua los ratones y finalmente las manifestaciones de cortesía al brindar ofrendas como un vaso de agua o dar la silla. Según Goffman los recursos seguros son reservas de mensajes a los cuales acuden las personas cuando se encuentran en situación de contacto mutuo y deben mantener un contacto hablado aunque no tengan nada que decir<sup>95</sup>.

Cuando en los casinos termina la ronda de juego los jugadores entran en situación de no atención común al juego ya que el *crupier* se encuentra levantando las cartas o barajándolas, lo que muestra un espacio en blanco o de silencio en el encuentro, he aquí los recursos seguros:

- a) Jugador a jugador: que tal vas
- b) Jugador a jugador: mejor que ayer, voy abajo como tres mil desde que llegue por primera vez (sonrisas)
- c) Jugador a crupier: cámbiame de crupier ganaba más con el otro (intercambio de sonrisas)
- d) Crupier a jugador: si verdad, si me das propina te lanzo los monos

Esto nos muestra que el habla de recursos seguros también está condicionada por la situación de primer orden en donde se encuentren los participantes. Además podemos añadir otro recurso al repertorio de Goffman: *el condicionado por la situación presente*. En esta situación los participantes ocupan recursos de un pasado cercano al presente vivido (el juego que acaba de terminar), este recurso se agota más rápido que los anteriores puesto que su uso es muy limitado y cuando se ocupa otra vez tiene que ser cambiado por uno similar:

- a) Jugador a crupier: no te digo, tu compañero me trae más suerte.

Este recurso es similar al c) del habla de recurso anterior, modificada con otras palabras bajo la misma dirección de canal, empero, existe un límite del límite que se acepta por parte del escuchante (*crupier*), si el jugador vuelve a lanzar ese recurso es muy común que el *crupier* conteste de dos formas: *otra vez, ya ¿no?* O con un gesto en la cara que tenga que traducirse con molestia. Además de los recursos seguros mencionados con Goffman en el casino y el *condicionado por la situación presente* se encuentran los recursos de las *solicitudes*<sup>96</sup>, la característica principal es de que le brinden al solicitante un ofrecimiento:

- a) Jugador a jugador: ¡Disculpe! ¿Podría venderme uno de sus cigarrillos?
- b) Jugador a jugador: sí, claro
- c) Jugador a jugador: ¿Cuánto le debo?
- d) Jugador a jugador: no es nada
- e) Jugador a jugador: gracias
- f) Jugador a jugador: de nada

---

<sup>95</sup> Goffman en Winkin, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres*, Pp. 99-106

<sup>96</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 126

Este recurso está caracterizado por irrumpir de lleno el espacio personal del otro jugador, es por ello que suele comenzar con disculpas o perdones anticipados y a diferencia del recurso anterior que está condicionado por la situación en la que se encuentren este pertenece a infracciones personales hacia el otro (no sólo funge en el casino sino en la vida pública, ejemplo: ¡perdón! ¿Podría darme su hora, por favor?). Y, al igual que el recurso anterior sólo se puede utilizar muy pocas veces. Hasta el momento el recurso seguro implica llenar espacios vacíos en el contacto del habla, permite una organización de turnos para la entrada al marco conversacional, en el casino y el Black Jack no se diga más en el Póker los marcos conversacionales no se llegan a establecer en tiempo duradero debido a la situación social de juego.

Sólo si los participantes de la mesa pueden tomar esos turnos prematuros en los recursos seguros y toman una ronda con un tema discursivo saliente de los recursos para turnos secuenciales o posteriores manteniendo foco de atención común a un tema discursivo (aún más si existe una efervescencia emocional en la mesa todos los participantes pueden entrar en un marco conversacional) se puede dar paso a una conversación, entendida como actividad social regulada en términos pragmáticos, situaciones, interacciones y en sus mismas secuencias verbales<sup>97</sup>. Dentro de la conversación entra también la interacción ritual de manera coordinada y afinada<sup>98</sup>. Ahora bien, como hemos sugerido en los casinos y en las mesas de Black Jack el marco conversacional no se llega a establecer sino en su mayoría sólo es hasta recursos seguros. Empero, el marco conversacional tiene dos formas básicas la *formal* donde la afinación es tratada con mucha precisión y especialización por ejemplo entrevistas con personajes reconocidos como presidentes, sacerdotes, conferencias de intelectuales (la metáfora musical para esto son las sinfónicas, operas, sonatas etc.) entre muchas más, y la conversación *informal* entendida como aquella que no tiene proyectos amplios sino como medio manejarse a sí mismo en momentos pasajeros<sup>99</sup>.

Dentro de los juegos de Black Jack en el casino a lo más que se aspira sino es al habla de recursos seguros es al marco conversacional informal y su característica es una organización de ronda y turnos con respecto a temas discursivos no unidimensionales sino multidimensionales y más aún a incrustaciones de temas, en muchos casos por periodos cortos de tiempo. Aquí tenemos que tener en cuenta que lo efímero del marco conversacional no es porqué así sea en todos casos sino por la situación social en la que se encuentren, es decir, la situación social como realidad *sui generis* que produce la interacción hablada y dentro de ella una situación discursiva (*state of talk*)<sup>100</sup>. Por lo tanto entiendo la conversación de la siguiente manera: “el discurso (talk) que se produce cuando un pequeño número de participantes se reúne y se estabiliza en lo que ellos perciben como algunos elementos cortados fuera de (o perseguidos al lado de) funciones instrumentales: un periodo de ocio percibido

---

<sup>97</sup> Harvey Sacks en Wolf Mauro, *Sociologías de la vida cotidiana* (Madrid España: Editorial Catedra, 1994) Pp. 186

<sup>98</sup> Recuérdese que la interacción hablada y la interacción ritual en este enfoque no van separadas siempre danzan juntas, pero en este caso se separan para su análisis propio. Me gustaría aclarar la palabra afinación. Esta es tomada de la música y es referida a un tono unívoco de todos los miembros del equipo musical por ello su metáfora con el habla ya que mantienen una afinación común, es decir, una afinación hablada un mismo tono. De hecho la afinación hablada no siempre es simétrica (dos personas de la misma posición) sino asimétrica como en el caso de un militar y su superior pero no por ello desafinada.

<sup>99</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 520

<sup>100</sup> Harvey, Sacks Wolf Mauro, *Sociologías de la vida cotidiana* (Madrid España: Editorial Catedra, 1994) Pp. 187

como fin en sí mismo, en que cada cual le es permitido el derecho de hablar y el de escuchar”<sup>101</sup>. Otra característica central es el número de participantes en los que se pueda atender foco común, sin agenda prefijada o acuerdo de síntesis final.

En el Black Jack cuando termina o comienza el juego se presenta habla de recursos seguros, empero, cuando se establece un tema por la situación comienza el marco conversacional informal, permítaseme sugerir dos direcciones de este habla: la afinada y la desafinada; la primera nos permite observar la solidaridad común y secuencia simétrica del habla, mientras que la segunda nos deja ver los conflictos de la interacción asimétrica hablada.

Cuando en una interacción de situación cara a cara se establece una situación discursiva, éste se ancla en la franja de actividad entendida como prolongada identidad de organización<sup>102</sup>, se utiliza una ronda para los participantes que organiza los turnos y, en este caso el que define la situación hablada será el primer orador, esto no quiere decir que siempre mueva la batuta ya que puede cambiar conforme cambia la ronda y el tema así como la prolongación del turno en cada uno<sup>103</sup>, inclusive el primer orador no es sólo uno sino que se permiten superposiciones, es decir, no se espera que termine el hablante cuando el escuchante comenzó a hablar. La característica de esta conversación es el turno dentro de la secuencia de la interacción<sup>104</sup>. Así de esta manera en las mesas de Black Jack el tema discursivo se presenta por la situación social, vemos el ejemplo:

- a) Jugador1: Buenas noches, quinientos pesos
- b) Crupier: cambiando quinientos, suerte
- c) Jugador1: gracias
- d) Crupier: apuestas señores
- e) Jugador 2 a jugador1: el mínimo es la ficha verde que vale \$ 25 pesos

Nótese que en este momento comienza un tema discursivo por la situación, es decir, el jugador uno aparenta no ser novato rompiendo con la rutina del “ya sé cómo funciona”.

- f) Crupier a jugador 1: cuando yo mencione “se abren apuestas” tu pones lo que gustes arriba de \$ 25 pesos, cuando yo diga se cierran apuestas no puedes ni poner ni quitar fichas
- g) Jugador 2 a jugador 1: si gustas te voy diciendo para que no te pierdas
- h) Jugador 3 a jugador 1: (en el momento que el jugador dos habla al uno entra el tres sin esperar a que dejen de hablar) es fácil de aprender tu tranquilo.

Primeramente observamos los símbolos verbales de apertura y llamamiento, posteriormente un recurso seguro condicionado por la situación presente y el tema discursivo, la ronda se abre y el primer orador es el *crupier*, los turnos siguientes son de los jugadores que toman participación activa dentro del habla de canales lineales y canales posteriores finalmente tenemos un cierre del marco conversacional informal de estructura afinada (en este caso el cierre no es para terminar encuentro

---

<sup>101</sup> Goffman en Wolf Mauro, *Sociologías de la vida cotidiana* (Madrid España: Editorial Catedra, 1994) Pp. 188

<sup>102</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 518

<sup>103</sup> En tanto al marco de la conversación formal, el primer orador por lo común será el que define la situación de principio a fin de la situación hablada, por ejemplo, un conferencista ante su auditorio, un maestro ante sus alumnos, un sacerdote ante sus feligreses, un sargento ante sus subordinados.

<sup>104</sup> Nótese la diferencia de nuestro análisis situacional al de los conversacionalistas, ellos aluden a la organización de turnos *per se*, mientras que el interaccionismo situacional observa las formas de hablar en la secuencia de la interacción.

sino situación hablada o ronda y tema en turno) con un bien gratuito u ofrecimiento para el juego. Aunque podemos observar una dimensión más en este tipo de marco conversacional: las *entradas rítmicas*, en este caso el jugador uno comienza en la mesa de juego con quinientos pesos (en otros casos con más de diez mil) tratando de lanzar un paso seguro, se trata pues de *entrada fuerte* que necesita de un compás fuerte, es decir, el ritmo, coordinación y afinación en la interacción hablada tienen su importancia, en este caso de habla la entrada es aparentemente fuerte ya que denota lo que no es (esto se puede dar cuenta en el fluir del habla).

Cuando las entradas rítmicas aparentan ser excesivamente *fuertes* lo más probable es que sean *débiles* y cuando aparentan ser excesivamente *débiles* lo más probable es que sean *fuertes*. En el marco conversacional anterior se ve que aunque el jugador uno tuvo que ver en el tema y la ronda quedó fuera de ella participando dos veces en términos verbales. Cuando no se puede sustentar el ritmo de entrada se ocasiona rubor, vergüenza, timidez falta de confianza en fin poca energía emocional.

Ahora bien, el habla afinada y coordinada se presenta de dos maneras: en pares de ocupantes de la misma posición o en pares de diferente posición, ésta última es muy frecuente en las zonas militares, maestro alumno en síntesis en marcos conversacionales formales, mientras que la afinación en pares es más común en la informal. Una característica de esta afinación en el habla informal es una especie similar a la síncopa, es decir, la música nos permite una analogía: la síncopa es correr las notas sin perder el ritmo. Comúnmente la conversación tiene su ritmo<sup>105</sup>, el básico es hablante y escuchante en turnos, por lo que el habla sincopada permite meter cosas entre turno y turno sin perder el ritmo (los músicos le llegan a aludir de la siguiente manera “hay más emoción en la canción”). Cuando dos personas en presencia mutua mantienen interacción hablada se establece una línea de actividad principal de temas discursivos (el tipo de afinación de habla), ritmo de conversación y una coordinación entre cuerpos y entre cuerpo y habla. Esta línea de conversación tiene momentos entre ella que dan energía emocional al marco conversacional y hacen que el escuchante o interlocutor no se aburra del tema, es decir, el habla sincopada es aquello que entra en el medio del ritmo de la conversación pero que no lo corrompe, es parte del ritmo y hace que no se aburran las personas, un ejemplo en el casino lo puede mostrar:

- a) Jugador 1 a jugador 2: (fuera de las mesas de juego –después de jugar- encontrándose en la barra) al crupier no se le iba ninguna carta
- b) Jugador 2 a jugador 1: están mejor preparados que en otros casinos, sacarían buen dinero si jugaran
- c) Barman a jugadores: (entra a la plática ya que estaba frente a los jugadores), no pueden jugar los crupier, bueno, nadie de los empleados del casino
- d) Jugadores a barman: J1 eso a que se debe (al mismo tiempo) J2 ¿Por qué?
- e) Barman a jugadores: el personal no puede jugar porque cuando entran a trabajar al casino les enseñan todos los trucos, más aún si postulas para ser crupier. Mantienes un entrenamiento de tres meses y como sabes todos los trucos te vetan del lugar si te encuentran jugando
- f) Jugador 2: si yo trabajo en un casino y voy a otro a jugar también estaría vetado
- g) Barman a jugador 2: los casinos saben del personal que labora, así si tú eres de tal casino y vas a otro dentro del pueblo el otro casino ya te conoce, por eso en algunos te piden tu nombre cuando entras a jugar, digamos que es bajo su propia responsabilidad dejarte entrar (risas)

---

<sup>105</sup> En la música el básico son cuatro tiempos.



- h) Ayudante de barra a jugadores: ustedes no pueden estar de este lado, es para los apostadores de carreras de caballo televisadas
- i) Jugadores a AB: no sabemos disculpe
- j) AB a Barman: no puedes contar eso aquí, si te escuchan te corren, además a ellos no les importa escuchar
- k) Jugadores a AB: no te preocupes nosotros nos retiramos

En este marco conversacional se puede notar que la conversación rítmica básica tuvo un sincopado cuando entro el Barman a decir cosas que no tenía que estar en el ritmo pero que son parte del ritmo y hacen que pongan atención común al marco. En este caso se puede encontrar sincopados de información, chismes, soplonos y que hacen que la conversación tenga mayor energía emocional y más foco de atención común. Una aclaración, el sincopado en música se llega a confundir con los tiempos en contra, y en la conversación con la actividad fuera del marco, ésta a diferencia del habla sincopada es desatender el marco conversacional como: mientras uno habla el escuchante mira hacia otro lado o desatiende cortésmente sin comprometer la situación.

Como hemos mencionado el saludo abre pauta de respeto para que un contacto sea hablado o ritual, los recursos seguros son aquellos que ponen algo en donde hay silencio y permiten comenzar un marco conversacional, éste finalmente se entiende como una actividad social en términos pragmáticos y en respuesta física e infinitamente recíproca. La estructura básica de la conversación, además de lo ya aludido, son los turnos, canales, rondas y temas discursivos, empero, así como tiene un inicio también tiene un final en donde el adiós, hasta luego u otros más ayudan a que los participantes no se queden en estado de ambigüedad. Volvamos, si un “hola” en el casino permite el acceso respetable a la situación y el encuentro cara a cara el “adiós” permite separar respetuosamente los cuerpos. El saludo y la despedida son signos verbales (o rituales) de puntuación ya que permiten que la franja de actividad hablada, en el momento del contacto, no se fracture y puedan aumentar o disminuir los próximos accesos<sup>106</sup>. Ahora bien un tipo de cierre es bajo la probabilidad de que los participantes se vuelvan a mirar:

- a) Jugador a crupier: hasta mañana, por hoy ya fue suficiente
- b) Crupier a jugador: hasta mañana, espero que te haya ido bien (risas)
- c) Jugador a crupier: no me das buenas cartas, así como
- d) Jugador y crupier: (risas)
- e) Crupier a jugador: que descanses te vemos pronto
- f) Jugador a crupier: nos vemos en la quincena

Nótese que el jugador, en este caso, entra de lleno al signo de puntuación de despedida (se tiene que tener en cuenta el contexto de la situación hablada) y, posteriormente lanza una exposición del corte del contacto y la situación hablada. Esta exposición permite una última ronda para la orientación de disminución de la separación de cuerpos, es por ello que la exposición posterior al “hasta mañana” anuncia la organización de últimos turnos permitiendo cierre de orden de secuencia. Otro tipo de cierre es la exposición anticipada como el ejemplo que sigue:

- a) Jugador a crupier y jugadores: estuvo muy bueno el día muchachos, suerte (le da propina al crupier)

---

<sup>106</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 94

- b) Jugadores y crupier: gracias nos vemos

En este tipo de cierre la exposición anticipada (así como la exposición a la redonda a diferencia del anterior) corta los turnos posibles para la última ronda de cierre de orden de secuencia. Otro tipo de despedida es la de canal unidimensional para sólo un turno por participante:

- a) Jugador a crupier y jugadores: suerte
- b) Jugadores: gracias
- c) Crupier: hasta luego

Observamos tres tipos de cierre de orden de secuencia con la *exposición anticipada* o *posterior a la despedida* y la *unidimensional*. De igual manera existen otras dos formas básicas de despedida que rompen el orden de secuencia: una es el corte sin anuncio y otra es la despedida anacrusa. En el casino en las mesas de Black Jack los jugadores pueden levantarse con tan sólo entregar las fichas sin decir nada e irse, mientras por otro lado, la despedida anacrusa<sup>107</sup> es cuando los participantes no anuncian ni exponen la despedida sino que cortan de tajo:

- a) Jugador 1 a jugador 2: en otro casino (se omite el nombre) saben menos las cartas, hasta es más fácil ganar
- b) Jugador 2 a jugador 1: (risas) si me he dado cuenta (risas)
- c) Jugador 1 a jugador 2: adiós
- d) Jugador 2 a jugador 1: adiós

Las normas de despedida son de orden secuencial por lo que su repetición no es tan permitida. Existe una excepción, cuando los participantes ya se han despedido y cerrado el orden secuencial pero han olvidado algo que amerite regresar, exponen esa ruptura al orden y vuelven a la secuencia de puntuación:

- a) Jugador a crupier: se me olvida que me cambies mis fichas (risas)
- b) Crupier a jugador: no te digo ponte atento
- c) Jugador a crupier: (risas), gracias hasta luego
- d) Crupier a jugador: (risas) ya ponte atento

Hasta el momento hemos sugerido que en los juegos de mesa en vivo en el casino (principalmente del Black Jack aunque también aplica en los Dados, Ruleta y Póker) existe un tipo de interacción hablada en orden secuencial cara a cara inmediato o mediato y una característica básica es el habla de recursos seguros y el marco conversacional informal de tiempo efímero. La situación social donde tiene presencia el discurso situacional es donde se permiten las reglas y convenciones de lo que se puede o no decir, *no se puede decir todo en cualquier lugar*, así de esta manera, cuando los individuos saben qué y cómo decir lo que tienen que decir se puede establecer un marco conversacional y en el momento que éste se ancla existe un estado de conversación<sup>108</sup> de flujo de mensajes por canales (sólo hemos visto canales en términos de afinación). Ahora pasaremos a la interacción hablada desafinada o problemática y las formas de corrección.

---

<sup>107</sup> La anacrusa se utiliza en música (nuevamente una metáfora) para referirse a la entrada o salida de ritmos cortados, es decir, si el tiempo es de 4/4 la canción termina en el tercer o segundo o primer cuarto.

<sup>108</sup> Goffman Erving, *El ritual de la interacción*, (Argentina: Edición Tiempo contemporáneo, 1970) Pp. 11-25

La interacción hablada informal tiene una característica: la “Deicticidad”<sup>109</sup> que significa la contextualidad del habla donde se presenta la afinación y coordinación de lo que se dice a otro que escucha. En este tipo de interacción existe una postura donde no se busca ofender o ser ofendido un respeto mutuo tanto al yo presentado como a lo que se dice, ahora, cuando esto se rompe existen estrategias de corrección del habla, abordaremos a) los tropiezos dramáticos para mostrar que el tropiezo es sólo eso, b) ofensas verbales directas en el cara a cara y c) descubrimiento de la comunicación impropia.

Uno de los tropiezos más comunes es el de los jugadores novatos, como no conocen las reglas, se presenta un “Ohop”<sup>110</sup>, es decir, un sonido en el momento que se tropieza:

- a) Crupier a jugador: 16 con dos número 8 ¿Divides?
- b) Jugador a crupier: si divido (intenta tocar las cartas)
- c) Crupier a jugador: No puedes tocar las cartas, tampoco es necesario que me digas sí o no sólo con que hagas esto (un movimiento con las manos que indica dividir cartas), sino no te voy a dar cartas
- d) Jugador a crupier: ok, entiendo, disculpa

El Ohop que Giddens lo retoma de Goffman es un equivalente al: lo siento, disculpa y se utiliza después de una situación discursiva de fracaso para demostrar que fue sólo eso y no otra cosa. Estos tropiezos dramáticos tienen la característica básica de que el Ohop expresa recomposición de la situación discursiva por lo tanto regula y lo pone en postura hablada nuevamente. Un punto más, en el Ohop aunque se corrija la desafinación del habla se presenta la metacomunicación de la que habla Watzlawick entendida como aquella que se utiliza cuando dejamos de utilizar la comunicación para comunicarnos y la usamos para comunicar algo acerca de ella misma<sup>111</sup>. En el tropiezo anterior se observa c) que el *crupier* meta-comunica al jugador al mencionarle las reglas, es decir, comunica acerca de la comunicación para poner en situación al jugador. También tiene su contraparte en el Black Jack el tropiezo dramático en tanto al *crupier*:

- a) Crupier a jugador: (en el momento de contar cartas) 20
- b) Jugador a crupier: que paso es 21, que no sabes contar
- c) Crupier a jugador: ah, es verdad disculpa
- d) Jugador a crupier: me quieres dejar sin mi ganancia
- e) Crupier a jugador: (risas y rubor), lo siento

En este caso observamos que no hay metacomunicación pero si un Ohop, más aún se presenta una reclamación que no necesita explicitación, al decir “que no sabes contar” permite que el yo del *crupier* no sea ecuánime con la situación que exige que lo presente por lo tanto el rubor representa una hipótesis nula de su yo ante la situación. Aquí el Ohop y el rubor son los reguladores del tropiezo dramático. Es muy frecuente que estos tropiezos inunden la situación hablada por ejemplo cuando un jugador pregunta a un miembro del equipo del personal si es posible que le pueda atender y el mesero no escucho, o cuando el servicio del mesero tardo demasiado lanzan estos Ohops. En el contacto cara a cara tienen su límite como el caso anterior “que no sabes contar” muestra la no ecuanimidad

---

<sup>109</sup> Giddens Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2015) Pp. 116

<sup>110</sup> Giddens Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración*, Pp. 115

<sup>111</sup> Watzlawick Paul et al, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1985) Pp. 41

entre el yo y la situación pero si el jugador o el *crupier* ofenden al yo del otro no se corregirá con un lo siento o un era broma.

Esto nos lleva a las ofensas verbales directas que atacan al reino del yo del otro participante y se presentan de dos maneras básicas: como prácticas protectoras u prácticas ofensivas. En tanto a la primera es por un conflicto interaccional *a posteriori*:

- a) Crupier a jugador: (risas) ya no juegues siempre pierdes
- b) Jugador a crupier: (risas) si verdad
- c) Crupier a jugador: ¿Cuánto has perdido? De seguro toda la quincena (risas) ya mejor vete
- d) Jugador a crupier: bueno a ti que te importa si gano o pierdo (se levanta de la mesa) aquí yo mando y estas para servirme “gato” y todos los que trabajan aquí

La ofensa *a posteriori* se presenta como práctica protectora al yo del ofendido respondiendo de manera ofensiva, aunque en un comienzo se intenta proteger al yo del ofendido se convierte en un conflicto verbal a los reinos del yo, Randall Collins le llama situación violenta. Por otro lado tenemos el ejemplo de la película *Casino*, en el minuto 1:52:20:

- a) Nicky Santoro a crupier: De que cojones te ríes, sabes cuánto estoy perdiendo, te hace gracia eh, y te hace gracia, eh, porque no te aplaudes en la cara nena (cambian de crupier)
- b) Nicky Santoro a crupier 2: Mira al guapito de cara que me ponen ahora, te manda Scherbert para robarme, se la has estado mamando a todo el mundo esta noche eh, has estado chupando a todos los clientes eh cabronazo. Dame carta (crupier entrega carta), coge este muerto y métetelo por tu jodido culo (avienta carta a crupier)

La ofensa directa se presenta cuando un participante corrompe el reino de otro, se puede observar como Nicky Santoro no deja hablar al *crupier* y todos los símbolos verbales son para ofender al yo. En este caso Nicky es un mafioso por lo que la corrección sólo se presenta con alguien de su misma posición, en el minuto 1:53:33 el dueño del casino habla de la siguiente manera:

- a) Sam a Nicky: Oye no puedes estar aquí
- b) Nicky a Sam: Sami dile a este maldito judío que me cubra el crédito
- c) Sam a Nicky: Nicky, Nicky escúchame he venido ayudarte, que diablos te pasa vas a hundirnos a los dos
- d) Nicky a Sam: Dame ese dinero, dame ese puto dinero Sami
- e) Sam a Nicky: Te daré diez para compensar lo que has perdido y lárgate antes de que venga la poli y la prensa

En el casino la ofensa verbal directa no es un delito sino una infracción a las normas de coexistencia mutua en presencia física unos de otros. Lo básico es que aquel jugador que ofenda directamente es exiliado del casino, mientras en el caso anterior los equipos secretos corren el riesgo de ser descubiertos ergo entran en corrección. Como hemos sugerido las desafinaciones en la interacción hablada tienen una frecuencia básica y son aquellos deslices que se pueden corregir con el Ohops o el rubor demostrando que son sólo eso: *son tropiezos dramáticos*, mientras que el lado extremo (ofensa verbal directa) la corrección se presenta sacando a la persona de la presencia física inmediata de los demás como el caso de los jugadores que se embriagan y ofenden al personal tanto femenino como masculino del casino, o los apostadores que han perdido y ofenden. En el caso del equipo del personal sucede lo mismo si la desafinación fue en tenor de tropiezo se piden disculpas e incluso el ofendido puede exponer sus motivos y solicitar cuidado cortés verbal.

La otra forma de desafinación del habla es cuando pillan en la comunicación impropia. Las desafinaciones anteriores tienen una característica en común *ser lo que pretenden ser*, nos referimos a que los tropiezos no denotan interactuantes ni interacciones deficientes sino fallos dramáticos, mientras que la ofensa verbal directa ataca al reino del yo de otro. La comunicación impropia<sup>112</sup> se da siempre tras bambalinas, en ésta su característica básica es que cuando dos personas entran en contacto no se dirán lo que piensan uno del otro sino mantendrán franjas de actividad cortas y morales para respetar los yo. La comunicación sigue corrientes y ritmos<sup>113</sup> en compás coordinados se entiende lo que se habla y se entiende que se entiende, la corriente de la comunicación es tan convencional en el ritmo de conversación ya que utilizamos frases como las de *eh, este, aja, sí, no, por Dios, perdón* entre muchas más, aunque no por ello erradas o erróneas sino es un decir normal. Dentro de este decir normal los pequeños deslices (que en ocasiones son muy notorios o en ocasiones no) se pueden tornar para una comunicación impropia para detractor al sujeto o descalificarlo, empero, por otro lado en el decir normal también hay pequeños discursos (notorios o no) que favorecen al yo, lo idealizan. Veamos un ejemplo de detección desfavorable:

- a) Crupier a jugadores: (al entregar las cartas y sumarlas se equivoca constantemente, además pasa las cartas muy lento)
- b) Jugador a crupier: si sabes o te enseño (risas)
- c) Crupier a jugador: estoy aprendiendo apenas
- d) Escena en la barra del Casino –dos jugadores en marco conversacional-: -Jugador 1- Ese crupier no sabe nada le saque el doble de lo que aposte (risas) –Jugador 2-: Si escuchaste lo que dijo “estoy aprendiendo” (risas) / El barman escucha la conversación y mueve la cabeza.

Este tipo de comunicación impropia se realizó fuera de las mesas de juego por lo tanto el *crupier* era ausente en dicho encuentro, empero, el barman al escucharlos mueve la cabeza indicando dos cosas: a) la deficiencia del *crupier* y b) desacreditando a los delatores. En los casinos para que un personal pueda llegar a ser *crupier* (status maestro) necesita de un periodo de dos a tres meses de preparación es por ello que este tipo de comunicación impropia desfavorece el yo al grado de quitarle los símbolos de status maestro para pasarlo a los de alumno. Ahora la comunicación impropia –de acuerdo con Goffman- se presenta en otro lugar donde ocurrió la corriente comunicativa o en el mismo lugar pero del que se habla ya no está. El ejemplo anterior fue en un lugar distinto (Barra del casino), ahora veamos un ejemplo de comunicación impropia en el mismo lugar:

- a) Escena- mesas de juego Black Jack-: hay cambio de crupier en la mesa:
- b) Jugadores a crupier: tu compañero anterior no sabe nada
- c) Jugadores a crupier: hasta yo mismo soy mejor y eso que no se (risas)
- d) Crupier a jugadores: ésta chavo se tiene que aplicar (risas)

En la comunicación impropia no sólo se habla de los pequeños deslices en el decir normal sino también de la ropa, del rostro, del casino en general. Ahora cuando pillan a los jugadores hablando mal del casino existen labores correctoras de dos tipos: explicaciones en tanto a lo que se le acusa no es verdad o que el culpable pueda ser excusado. Cuando una persona habla mal de otra tras bambalinas puede causar tergiversaciones:

---

<sup>112</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 180

<sup>113</sup> Davis Flora, *La comunicación no verbal* (Madrid, España: Editorial Alianza, 2012)

- a) Escena en el baño del casino, jugador a jugador: es más fácil ganar cuando vienes ebrio (risas)
- b) Jugador a jugador: si (risas) en el otro casino (se omite el nombre) hasta te puedes burlar de ellos
- c) Escena entra mesero en el momento que el jugador menciona “hasta te puedes burlar de ellos”
- d) Mesero a jugadores: ¿Quién se burla de quién?
- e) Jugadores a mesero: No hablamos de ti, disculpa si te ofendí

En la interacción hablada la explicación de que el culpable no es culpable termina con una disculpa a alguien a quien no ofendieron, eso mismo permite la labor correctora. En otros casos las personas con ingesta de alcohol hablan cosas que pueden ser infractoras:

- a) Jugador a crupier (mujer): permítame decirle que usted es toda una dama, hermosura (manda un beso y no la deja de mirar)
- b) Seguridad a crupier: Buenas noches señor le vamos a pedir, de favor, que se retire de la mesa. Pude jugar en otros juegos menos en el Black Jack. Muchas gracias

La labor correctora es excusable, tal como lo comenta Becker, ya que se tolera ese tipo de infracción por inferencias, en todo caso pueden ser considerados incorrectos para la mayoría. Becker argumenta que este tipo de transgresores suelen ser triviales o considerados como aquellos que incurren en el incumplimiento de reglas de etiqueta<sup>114</sup>. Por otro lado en la comunicación impropia también se presenta el elogio al personal, cuando las personas terminaron de comer en el casino y hablan entre ellas de lo bien del sabor de la comida o de lo bien del servicio etc., mientras que el personal habla de lo bien que juegan o de lo mal que juegan.

Hemos argumentado la interacción hablada en el casino principalmente en las mesas en vivo (Black Jack) en dos direcciones la afinada y la desafinada, argumentamos que una característica básica de la comunicación es la conversación y observamos sus reglas de aparición así como de prohibición en la interacción. De igual forma los turnos y las rondas para la situación discursiva. Finalmente me gustaría aclarar un punto más: el ritmo de los hablantes<sup>115</sup> en el marco conversacional. Cuando dos o más personas se encuentran en contacto muto físico pueden hablar de una infinidad de temas por la situación social de primer orden, ésta prohibirá o permitirá los temas de la situación discursiva por lo que el ritmo es una regla básica del hablante.

Cuando dos personas pasaron del habla de recursos seguros a un marco conversacional organizado en turnos el ritmo situacional decide que se dice en frente de quien escucha, el turno nunca es lineal sino superpuesto, es decir, el que habla también escucha y el que escucha también habla, esto es posible porque existe un foco de atención común a lo que se dice, un canal de emisor receptor, empero en los canales posteriores se presenta esta superposición, un ejemplo de esto es cuando una persona que habla la que escucha emite palabras como: *aja, sí, no, exacto, así es* entre muchas más y el que habla escucha lo que dice el escuchante por medio de estos canales posteriores. Randall Collins<sup>116</sup> argumenta que el ritmo lo marca quien habla por vez primera, pero hemos argumentado que el iniciante del ritmo puede quedar fuera por aparentar entradas fuertes que no puede mantener por lo

---

<sup>114</sup> Véase Becker Howard, *Outsiders, hacia una sociología de la desviación* (Buenos Aires, Argentina: Edit., Siglo XXI, 2009)

<sup>115</sup> Collins Randall, *Cadenas de rituales de interacción* (México D.F.: Editorial Anthropos, 2009) Pp. 98

<sup>116</sup> Collins Randall, *Cadenas de rituales de interacción*, Pp. 98

tanto pasará a otro participante, hablamos de que el ritmo lo ostenta quien define la situación y la puede mantener (en el caso de un orador ante el auditorio es notorio que el iniciante del ritmo es el orador en todo momento). Ahora bien, más arriba argumentamos que los momentos en silencio se buscan ser tapados con recursos seguros, pero existen otro tipo de silencios que son aceptados, de acuerdo con Collins entre el fin del habla del hablante y la entrada al habla del escuchante existen décimas de segundo en silencio o respiros para tomar turnos. Argumentamos dos tipos básicos de silencio los embarazosos que buscan taparse y los de secuencialidad entre turno y turno, finalmente el ritmo situacional nos permite una solidaridad en la situación discursiva, inclusive, como observamos, en esta solidaridad discursiva entran fallas y deslices que son tan frecuentes y convencionales que no se toman como errores sino como un decir normal en donde es frecuente comienzos en falso, pausas frecuentes, errores de elocución, correcciones y dentro de este decir normal siempre se permite un seguir adelante<sup>117</sup>.

### *Interacción ritual en el Casino: situación de los jugadores de Black Jack y Póker*

En el apartado anterior tomamos como punto de partida los símbolos verbales y la situación discursiva en la interacción hablada, ahora pasaremos a revisar los símbolos rituales y la situación corporal en la interacción ritual. Me gustaría clarificar un punto, si bien, partimos del maestro Erving Goffman para comprender los rituales lo hacemos de una manera más radical ya que los separamos de todo lo que se dice y lo llevamos a todo lo que se hace, entendemos ritual cómo: un acto formal, convencionalizado, donde el individuo refleja respeto y consideración a un objeto de valor último o a su representante<sup>118</sup>, a sí mismo y a otros además un ritual es una construcción socio histórica o en términos de Durkheim, una creación colectiva<sup>119</sup>. Como se argumentó más arriba no sólo nos diferenciamos de los rituales de pasaje y extra cotidianos sino que nos centramos en la dinámica de cuerpo a cuerpo en tanto que cultura encarnada en sus movimientos y, como hemos dicho el ritual de interacción se traduce por marcos ya establecidos<sup>120</sup>. El orden ritual es todo aquello que se representa por los símbolos significantes en dos direcciones: negativo que evita y distancia y el positivo que acerca e idealiza<sup>121</sup>. El orden ritual presenta doble naturaleza: el ritual y su ritualización<sup>122</sup> entendida como una pauta de comportamiento y adaptación en la interacción mientras que por otro lado está la hiperritualización donde se escenifica la escena, se exalta y engrandecen o exageran los rituales

---

<sup>117</sup> Goffman en Giddens Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2015) Pp. 134

<sup>118</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 78

<sup>119</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2009)

<sup>120</sup> Es por ello que cuando una persona se encuentra en el extranjero le es difícil la traducción de lo que hicieron los otros cuerpos.

<sup>121</sup> Véase Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) y Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2009)

<sup>122</sup> Véase Erickson Erick, *sociedad y adolescencia* (México D.F.: Edit. Siglo XXI, 2004)

situacionales, Goffman le denomina “expresiones comerciales”<sup>123</sup> que se utilizan en ocasiones específicas como fiestas, bodas, comidas o casinos.

Comencemos con el segundo orden ritual, el hiperritual. Las personas cuando entran en contacto con el mundo íntimo del casino lo hacen pues por expresión comercial como películas por ejemplo y la característica es el envoltorio, a esto, surge una pregunta ¿Cómo es que las personas que van al casino modifican su fachada personal? O ¿Por qué modifican su fachada personal? De hecho hay comentarios muy comunes como el siguiente: *cómo es que voy a ir vestido así al casino*. En las personas al tener contacto con el casino intervienen expresiones comerciales que tienen como fin propagar ciertas expresiones y versiones de conductas, nosotros las ocupamos para tener una representación ideal o lo más que se parezca a ese hiperritual, éste, es lo que nos permite explicar porque las personas visten de una manera similar en los casinos<sup>124</sup>, es decir, si el ritual permea el deber ser de modos de comportarse, la ritualización la adaptación el hiperritual exagera esos modos para idealizarlos.

La hiperritualización saca las imágenes de la vida real reflejándolas en fotos, publicidad y el mismo cine, estas imágenes nos permiten observar prácticas conductivas que se impregnan a figuras masculinas y femeninas al asistir al casino desde la vista hasta el olfato o lo que Norbert Elias denomina decoro del cuerpo<sup>125</sup>. Entonces tenemos: a) ritual; cómo se representa la persona moralmente y simbólicamente en el encuentro cara a cara y b) hiperritual; cómo la persona representa esa glosa exagerada que el publicitario exalta en la escena orlada. La fachada personal no sólo es la imagen del envoltorio a ésta sólo le compete la ropa, limpieza, marcas etc., sino también entra el decoro corpóreo como el cuerpo aseado, perfumado, depurado más aún las posturas como constituciones estructurales que permiten que el ocupante de esos símbolos publicitarios los ostente o los carezca. Tenemos el contacto visual ante los demás donde los participantes observan la representación de los símbolos hiperrituales y cómo los llevan a cabo, por ejemplo, se cuestionan marcas de ropa, encorvaduras, formas de tomar el cigarrillo o la bebida aunque en muchos casinos no se anuncia si alguien carece de estas versiones de la conducta. El punto nodal en el casino es el olfato lo que permite contactos deficientes o no, si lo visual se enfoca en figuras conductuales lo nasal en acercamientos o alejamientos se le da un valor positivo al olor propiamente dicho no del cuerpo sino a lo que huele el cuerpo como perfumes por ejemplo.

Ahora bien el hiperritual solo nos permite ver las posturas idealizadas para encuentros específicos y uno de ellos es el casino, el envoltorio (ropa) y el decoro del cuerpo así como versiones de comportamientos son muy frecuentes: hablar de negocios, costos de cosas y consumo de cosas, marcas de ropa, zapatos, olores, modales. Empero no nos dice nada<sup>126</sup> de lo que ocurre en la interacción ritual.

---

<sup>123</sup> Goffman en Winkin Yves, *Erving Goffman Los momentos y sus hombres* (España: Editorial Paidós, 1991) Pp. 168

<sup>124</sup> En el capítulo II se argumentó que algunas personas están más familiarizadas con los símbolos de status de clase a lo que permite mayor representación ideal con el hiperritual, más aún se aludió que hay personas que tratan de imitar estos símbolos que la publicidad usa exaltando el idioma ritual, pero que al Casino sino se reserva el derecho de admisión no le interesará.

<sup>125</sup> Véase Elias Norbert, *El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1994)

<sup>126</sup> El análisis del hiperritual tiene como fundamento la sociología visual que explica versiones de comportamientos.



En la interacción ritual se mandan señales de base fundamental para acreditar la presencia de otros<sup>127</sup> y más aún para poder comprender lo que los otros hacen y emanan de ellos, cómo se dijo, nunca ocurre que no ocurra, en un encuentro cara a cara las direcciones fundamentales es lo que se dice y lo que se emana. Nos enfocaremos en lo que hacen los jugadores de Black Jack en tanto a la dinámica de juego y en los jugadores de Póker el *Bluff*. Para comenzar los rituales tienen algunos componentes: a) contacto físico cara a cara, b) compartir mismos sentimientos o solidaridad, c) todo encuentro se presenta ritualizado, d) focalizar atención a objeto de valor último simbolizado<sup>128</sup>, e) definición de la situación, f) experiencia individual, g) emblema y h) moralidad<sup>129</sup>. Cuando Durkheim habló en sus *Formas elementales* de un emblema totémico se refería a eso sagrado que permite solidaridad, ahora el cuerpo mismo y el yo pasan a ser ese emblema sagrado, un culto al individuo.

Randall Collins argumenta que el núcleo del ritual de interacción es cuando los participantes desarrollan foco de atención común y sus emociones entran en consonancia recíproca, más aún, la cara es el principal enfoque de uno a otro y viceversa, por lo tanto la cara es construida y se tiene que mantener en el encuentro. Todo ritual es un discurso convencionalizado que se enmarca para traducirlo y saber qué es lo que ocurre con los cuerpos de otros que están en la situación social. Collins diferencia *rituales formales* entendidos como aquellos en donde se vacía repetición de simples formulas, es decir, rituales construidos para ocasiones específicas como discursos presidenciales y *rituales naturales* entendidos como sucesos observables en el encuentro como la risa, debido a la naturaleza de esta investigación nosotros nos enfocaremos en los naturales. Ahora bien para traducir los rituales los participantes enmarcan la escena y la traducen, esta traducción no es voluntaria sino que se enmarca a lo largo de la historia de las sociedades cada ritual, envuelve de sentido lo que ve y se aloja en el segundo orden de situación. Es decir, si una persona mira a otra que está llorando (ritual) lo traduce con marcos ya establecidos, la traducción no tendrá tiempo de ser corroborada en tanto a lo que subyace sino se actuará bajo inferencias (la realidad como apariencia literal). Si una persona está llorando en la vía pública mientras otras personas pasan y la miran el enmarcamiento será fundamental: *le ha de haber pasado algo, esta triste*, entre muchas más y eso ya está en los marcos. Ahora bien a veces la traducción no es correcta pero los participantes la darán como real en el primer orden de situación y si no es así su traducción la contrastan con un ¿Te pasa algo? ¿Estás bien? ¿Te puedo ayudar?

Cuando los jugadores llegan a la mesa de juego de Black Jack realizan rituales de acceso y el principal es el saludo con figuraciones de manos y rostro, un *hola buenas noches* está acompañado de glosa a la redonda a los jugadores de la mesa: se alza la mano con dirección a todos los participantes y un pequeño movimiento del rostro arriba abajo, lo mismo sucede cuando los jugadores salen de la mesa entregando las fichas al *crupier*. Lo que nos interesa aquí es la dinámica normativa que facilita la estructura del intercambio ritual, es decir, el enclave ritual. Cuando dos o más personas entran en contacto mutuo en presencia física inmediata también entran en una arena de movimientos corporales simbolizados como un apretón de manos, un beso o un abrazo que enmarcados traducen un ritual de acceso –cada sociedad tiene sus propios rituales- y cuando se enmarca ese movimiento corpóreo se le da sentido a esa arena simbólica. Goffman detecto dos tipos de marcos primarios los naturales que identifican los sucesos físicos, ejemplo, percibir estado del tiempo y los sociales que

---

<sup>127</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 84

<sup>128</sup> Arteaga Nelson, *Rituales, dispositivos y performatividad. Un ensayo de sociología posclásica* (México D.F.: Editorial UAEM Las Ciencias Sociales tercera época 2010) Pp. 41

<sup>129</sup> Collins Randall, *Cadenas de rituales de interacción* (México D.F.: Editorial Anthropos, 2009) Pp. 71-73

son la base de entendimiento de los acontecimientos que incorporan la inteligencia, un tipo de hacer guiado<sup>130</sup>. Los marcos sociales se resguardan en el segundo orden y permiten comprender lo que sucede en la situación social de primer orden<sup>131</sup> en la que se encuentran, así de esta manera cuando el individuo entra en contacto físico con otros hay una coordinación de lo que se hace a sabiendas de que el otro sepa lo que se hace.

Los marcos presentan base de entendimiento de los acontecimientos<sup>132</sup>, así de esta manera Goffman asume que surja algún tipo de sentido de la realidad y los marcos serían ese principio de organización<sup>133</sup>, los marcos vendrían siendo esquemas de interpretación de la realidad social y, en este caso, de interpretación y traducción de los rituales. Los individuos ante una situación –de acuerdo con Goffman- se preguntan ¿Qué pasa aquí? O en este estudio ¿Qué quiere decir lo que hacen? Por lo tanto un ritual es un acto formal convencionalizado para difundir información por medio del cuerpo y sus haceres en una situación social y se traduce por medio de marcos convencionalizados y su actividad principal radica en que tan digno es de respeto el otro hacia con uno mismo y al contrario. Cuando un jugador llega a las mesas de Black Jack existen formas rituales específicas que el *crupier* da por hecho que ya lo saben los jugadores y cuando esto no sucede se presenta la metacomunicación y una especie de meta ritual para explicar el ritual mismo. Para entrar al juego los participantes no sólo lo hacen con el ritual de acceso cortes sino con un ritual que confirma la imagen del jugador, es decir, no sólo basta con sentarse sino entregar las fichas o tarjetas que den apertura al sí mismo de apostador, cuando esto ha sucedido el individuo sabrá o no que es lo que sucede. Veamos los rituales convencionales del Black Jack.

He comentado dos tipos de rituales los de acceso con figuras de manos y rostro y los de confirmación, en este caso al juego, sentando el cuerpo y mostrando las fichas para la apertura al juego, estos dos rituales de interacción se aprueban por los miembros de la situación de juego mostrando gratitud a los rituales de acceso con sonrisas, levantando las manos o miradas, es decir, entran en la interacción un intercambio de gestos significantes formando una pequeña ceremonia, a esto Goffman le denominó “ofrenda ritual”<sup>134</sup>. Cuando hay acceso y confirmación a la situación de juego comienza la ritualización que brinda orientaciones para formular gestos de interés, ahora bien, las experiencias previas permiten que los participantes enmarquen los gestos tanto del *crupier* como de los jugadores y así poder traducir el juego de manera concordante o ecuánime.

*Los rituales de juego del crupier.* En los casinos existen rituales de apertura del *crupier*, éstos se presentan cuando abre en la mesa los primeros cuatro o más paquetes de cartas mostrándolos a las cámaras y los jugadores que están cerca, a cada momento las manos las muestra al auditorio, baraja las cartas de forma ritualista y con glosa exagerada. Cuando los jugadores entran al juego con los dos rituales antes mencionados, el *crupier* comienza esta ceremonia ritual de partida mostrando las o la palma de la mano en dirección a las fichas y repartiendo dos cartas a cada jugador, una vez que ya

---

<sup>130</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 23

<sup>131</sup> Los marcos sociales son actos inteligentes que se realizan cuando un individuo entra en contacto con otros en una situación social. No se aplican exclusivamente al movimiento corpóreo sino a la representación total, en este caso lo que se hace aquí es bosquejar los marcos al tema del ritual.

<sup>132</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 24

<sup>133</sup> Chihu, Aquiles (Coord.) “El análisis de los marcos”, *sociología de los movimientos sociales* (México, Editorial Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, 2006) Pp. 15

<sup>134</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 79

ha repartido a todos los jugadores la mano cumple la función ritual apunta con el dedo índice y medio a cada carta para que el jugador le ofrezca respuesta. Cuando los jugadores obtienen Black Jack el *crupier* muestra la palma de la mano deslizándola en la mesa enfrente de las cartas, cuando hubo un empate entre *crupier* y jugador, la palma de la mano del *crupier* pega de una a dos veces en la mesa, si el jugador se pasó de 21 la mano o las dos manos se mueven sobre las cartas de manera horizontal finalmente al momento de pagar el *crupier* cuenta las fichas en filas luego las desliza sobre la mesa mostrando nuevamente las palmas de la mano.

*Los rituales de los jugadores de Black Jack.* Los primeros rituales que mencionamos son los de acceso y confirmación, ahora bien, cuando se entra en situación de juego los rituales básicos son, al igual que el *crupier*, las manos. Las fichas confirman la entrada al juego, si el jugador requiere más cartas pega de una a dos veces en la mesa con el dedo índice o con la palma de la mano, si ya no requiere cartas, con la mano realiza un movimiento de lado a lado por encima de las cartas sin tocarlas, si se desea rendir en la parte baja de la mesa donde se encuentran sus dos cartas se pinta una línea imaginaria con el dedo índice de izquierda a derecha, en el juego si el jugador tiene dos cartas con el mismo valor puede abrir juego con sólo poner otras fichas del mismo valor de las primeras, cuando el *crupier* tiene una As los jugadores pueden poner la mitad del valor de las fichas en la mitad de la mesa de juego llamándolo seguro –indica seguridad de que *crupier* obtendrá Black Jack-, si desea doblar apuesta el jugador tendrá que saber –de acuerdo a cada casino- que se puede doblar arriba de 9 poniendo el doble de la apuesta original.

Cuando los jugadores ya han tenido experiencias previas estos rituales se presentan de manera coordinada el juego se entiende de la misma manera, empero no nos interesa si el juego sale bien o no, sino el trabajo de los elementos rituales de la mano en la interacción ritual.

*Elementos de la mano en la interacción ritual de los jugadores de Black Jack.* Primeramente los jugadores enmarcan los movimientos corporales para saber traducirlos, empero como argumenta Howard Becker en tanto a las reglas, una manera de saber enmarcar es rompiendo las reglas. Cuando los jugadores están en la mesa son obligados a encuentros sociales y compromisos situacionales para no perder la cara, en cada contacto –argumenta Goffman- se representa una línea dentro de una franja de actividad que es solamente el punto de partida para la actividad<sup>135</sup> en donde cada persona pasa a ser foco de atención común, centro dirigido a la cara y frente de todos. En esos momentos los individuos encorchetan el principio y fin de la actividad (un episodio le llama Goffman) que aseguran el enmarcamiento de lo que sucede, cuando eso pasa saben la Clave<sup>136</sup> en la actividad dada, es decir, saben todo el conjunto de convenciones dotadas de sentido en dicha actividad. No importa que los jugadores tengan la intención o no de enmarcar lo importante es que lo hacen.

Cuando los jugadores saben la Clave de la actividad entienden plenamente lo que significa cada movimiento de la mano del *crupier* así como la mano de los demás jugadores. Aquí la mano adquiere valor social tanto positivo o negativo –sagrado o profano- y la Clave de la línea es saber utilizar la

---

<sup>135</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 68. Cabe aclarar que en Goffman existen franjas de re experiencia, futura, pasada, potencial, recontada, teatral y la que nosotros tomamos es la actual, y, no entendiendo la franja de actividad actual como la actividad en sí misma (la actividad la abordamos en el capítulo II) sino como el punto de partida para actividades, mirando a la franja como una parte de, no como un todo, más aún se refiere a los límites espaciotemporales de la actividad en la interacción cara a cara.

<sup>136</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 46

mano en ecuanimidad con la situación a sabiendas de que cada línea es aceptada de manera temporal (hasta terminar de jugar). Los movimientos con las manos son idiomas rituales convencionalizados no contruidos de ayer para hoy, sino son figuraciones contruidas en la historia y guardadas<sup>137</sup> en el segundo orden de situación así de esta manera se contruyen las Claves de su uso, no son inventadas a voluntad propia de un individuo sino son figuraciones realizadas por un conjunto de individuos en interacción y sus productores primeros no son indispensables para posteriores usuarios. Así es que las figuras de las manos ya tienen establecida una traducción por los marcos y un idioma ritual donde el equilibrio y mantenimiento de su uso es condición de la interacción. Cuando los jugadores en la mesa de Black Jack no pueden traducir el idioma ritual, el *crupier* o los jugadores lanzan rituales de apoyo o en su defecto meta ritual al novato infractor.

El primer ritual de apoyo es una explicación meta ritual -y meta comunicativo- donde en un lapso breve de tiempo se le explica la (no los elementos rituales) traducción ritual, el segundo es la evitación, es una manera muy segura –de acuerdo a Goffman- de evitar tropiezos o pasos en falso, este ritual ayuda a evitar nuevas explicaciones y principalmente el jugador trata de observar los convencionalismos del juego, por ejemplo, cómo doblar cartas o cómo salir de la mesa, cómo apostar y cuanto apostar, aunque este ritual apoya a no ser infractor, sólo juegan con lo poco que sabe, también dentro de la evitación la salida temprana del juego es protectora ya que no deja en banca rota al jugador o como un torpe. El fingimiento de saber jugar evita infracciones, en los novatos es fácil observar los movimientos corporales con lentitud y glosa exagerada, tanto el fingimiento como la evitación tienen la característica de la discreción y limita a zona segura. En otras palabras todo este fingimiento será reflejado en un rostro de desconcierto.

Los rituales de apoyo nos ayudan a explicar los pasos en falso que los jugadores llegan a cometer, empero, también cometen infracciones en donde hay rituales correctivos. En las mesas de juego cuando no se logra evitar las infracciones existe un intercambio ritual correctivo donde se amenaza no sólo las manos sino la cara, entre ellos, cuando el jugador toca las cartas puede quedar penalizado fuera de la ronda de juego o fuera del juego. Todo ritual correctivo tiene un ofensor y un ofendido en el cual se buscará reivindicar la infracción: el desafío<sup>138</sup> en el ritual de corrección, es aceptar la carga de la responsabilidad moral de ofensor y se llama la atención a su rostro para clarificar que la cara y la situación de ofensa sea ecuaníme, es decir, ratificar que el ofendido entendió la ofensa y acepta la culpa. En segundo lugar se corregirá la ofensa restableciendo el orden expresivo por ejemplo no volviendo a tocar las cartas, mostrando rubor y en algunos casos el cuerpo encorvado, en tercer lugar se admite la significación de lo que paso y la reivindicación de lo que se estableció así el jugador y los demás participantes sabrán que sólo ha sido un tropiezo o un acto no intencional y no más de ello. Esto es un ofrecimiento ritual de reivindicar el yo para sí y para los otros que usualmente está acompañado de palabras por afectar el reino ritual del yo de otros. Finalmente se encuentra el agradecimiento ritual tanto de los ofendidos por la reivindicación tanto del ofensor por que los otros aceptaran las disculpas.

Esta labor ritual correctora en las mesas de juego de Black Jack suele suceder en momentos espaciotemporales muy cortos, empero, toda la ceremonia antes relatada parece suceder de manera armoniosa *per se* y no siempre es así. En el casino cuando no se saben las Claves para enmarcar el

---

<sup>137</sup> La mayor parte de este estudio está enfocado a la situación de primer orden el de cara a cara, es por ello que no nos ocupamos por ejemplo de cómo los rituales llegan a ser rituales o los marcos cómo es que se contruyeron ya que eso respondería a un análisis exhaustivo del segundo orden de la situación.

<sup>138</sup> Véase Goffman Erving, *El ritual de la interacción*, (Argentina: Edición Tiempo contemporáneo, 1970)

movimiento corpóreo y traducirlo se rompen las reglas y comienza la explicación meta ritual así de esta manera se explica en rituales de apoyo para evitar futuras infracciones si esto no sucede entran en la representación rituales de corrección que se presentan de dos maneras la sincera y secuencial donde el ofensor comienza todo el ofrecimiento y la sínica, por ejemplo en la labor correctora el ofrecimiento no lo inicia siempre el ofensor en algunos casos los jugadores lanzan las fichas al *crupier* a manera de propina pero la forma de lanzarla es traducida por el *crupier* como ofensa atacando el reino ritual y descalificando el yo, en esos momentos el jugador trata de expiarse de su ofensa ritual y el *crupier* mira al jugador esperando un ofrecimiento, si esto no funciona, el personal atento a las mesas de juego cambia al *crupier* y ofrece disculpas a los jugadores de la mesa incluyendo al ofensor.

En este tipo de casos el ofensor puede sentir que no ha ofendido y no aceptará ninguna labor correctora. Empero, hay casos en las mesas de juego donde el ofrecimiento se presenta sin ganas por lo que la reivindicación del yo ofensor no es tomada en serio ocasionando un agotamiento táctico y emocional en la mesa de juego. Esto implica que los ofendidos tiendan a presentar excusas por el ofensor y opten por la retirada de la mesa, de esta manera el ritual ya no pertenece al reino corrector positivo o sagrado que mantiene el equilibrio corpóreo en el Black Jack y pasa a los rituales profanos o negativos que agotan la energía emocional ergo el alejamiento de los miembros de la situación del juego. Cuando los rituales de reivindicación, apoyo o correctores no funcionan los miembros de la situación de juego buscan proteger lo más sagrado que tienen, su yo, su cuerpo, su rostro, aunque esto no quiere decir que el ritual sea negativo o positivo no ratifique el elemento simbólico, es decir, el ritual de ratificación confirma la nueva representación del yo tanto agresivo como pasivo así de esta manera se ratifica que el jugador ha sido agresivo, no ha aceptado la labor correctora y puede poner en peligro no sólo la situación de juego sino la reputación del casino en general. Los rituales de ratificación serán exhibiciones de seguridad<sup>139</sup> que dan apoyo cuanto más dudosa sea la situación de riesgo y si no hay ratificación no se aceptará el encuentro.

Hasta el momento he sugerido que los rituales pertenecen al ámbito corpóreo de cada sociedad que no son contruidos de ayer para hoy a voluntad propia de un individuo sino son figuraciones que se establecen para cada situación por ejemplo no es lo mismo los rituales hacia las mujeres de caballerosidad como el abrirlas la puerta, darles lugar en transporte público que pertenecen a una situación de segundo orden específica, que los rituales de juego de Black Jack donde la mano es la principal señal. De igual forma mencionamos que todo ritual de interacción se traduce por Claves de marcos específicos para cada situación, la traducción puede ser ambigua por la tergiversación corporal que se presenta en el contacto mutuo, así aludimos que las personas en el momento de la interacción les será difícil saber lo que subyace en la realidad que perciben por lo que confiarán en la apariencia y actuarán bajo inferencias. Se habló del ritual positivo y coordinado cuando todos saben la Clave para enmarcar los movimientos corporales de los jugadores tanto de los *crupieres* manteniendo equilibrio ritual, cuando esto es infraccionado por novatos u otros infractores se aludió a rituales de apoyo, correctores, ratificación y de igual forma los rituales negativos cuando el ofensor no quiere reivindicar su yo ante la situación generando un ambiente de hostilidad. Por lo que ahora pasaremos a abordar los rituales de mayor energía emocional.

---

<sup>139</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 83

Hablemos de los apostadores –tanto de los estafadores o maquinadores de roles o los de creencia y suerte<sup>140</sup>-. Cuando los participantes se sientan en las mesas de Black Jack, ya se aludió al elemento ritual de la mano como principal protagonista para el enmarcado, Clave de la traducción, se presenta una energía emocional por la ganancia que los apostadores falsificadores están obligados a controlar mientras que los habituales totémicos exageran a escala. Al entrar y apostar los rituales naturales hacen en los apostadores falsificadores un rostro de tranquilidad y serenidad mientras que los habituales las risas son exageradas –de hecho se acompañan de palabras como las siguientes: *a ver qué tal me va* (risas)-. De igual forma presentan rituales de glosa exagerada, es decir, ponen sus manos en la barbilla o las juntan para que los demás participantes las traduzcan como pensantes de estratagemas para ganar al casino. Los habituales son los que más exageran esta glosa mientras que en los falsificadores la utilizan como táctica para despistar ya que fingen ser habituales.

Me gustaría hablar de las extensiones rituales que ocupan los apostadores falsificadores. En la película *Black Jack 21* se observa como los habituales piden bebidas alcohólicas mientras los falsificadores piden bebidas minerales pintadas con limón para despistar a los vigilantes del casino, por ende el vaso es una extensión ritual que va más allá del cuerpo. En el caso Ida Summers las cartas que cambian con las de la mesa de juego son extensiones del ritual que tienen valor último sagrado para poder estafar al casino, en el caso de Keith Taft la computadora metida en el cuerpo debajo de la ropa, es decir, las extensiones rituales son aquellas posesiones que el interactuante utiliza para el ritual que no pertenecen al cuerpo en sí pero sí a la interacción ritual. He ahí el ritual de interacción oculto en donde se presenta una gama de extensiones rituales o artilugios que el casino no puede dar cuenta de ellos y más aún no pueden ser exhibidos.

El foco de atención ritual de los falsificadores es en no expresar demasiada energía emocional pero tampoco poca en el momento de ganar y mucho menos exhibir las extensiones rituales para la estafa. La cara es fundamental en el momento de apostar, las risas y la seriedad denotan la traducción del habitual y del experto, de hecho en los juegos de Black Jack profesionales el rostro al momento de la apuesta es de seriedad e incluso de duda por la cantidad apostada. En el *World Series of Black Jack* del 2010 al momento de apostar cantidades de más de 50, 000 dólares la energía emocional sube generando cadenas de interacciones rituales horizontales, el público aplaude idealizando el ritual de confirmación y comprometiendo a lo sagrado de los yo de los otros jugadores, si apuestan menos a la cantidad ritualizada se presenta un *uhh* o abuceo por no descargar todo el ritual del yo, así de esta manera la cadena ritual horizontal compromete a los otros participantes a apostar la misma cantidad o similar, si se supera la cantidad apostada el protagonista de la ceremonia ritual cambia comprometiendo a los demás y al apostador que ha sido superado y encarado. Cuando un participante duda de la cantidad apostada pero apuesta la cantidad establecida por el máximo se le idealiza, en el *World Series of Black Jack* del 2010 se observa como entre participantes al apostar la misma cantidad chocan las manos ratificando la posición ritual y el público idealiza además esa interacción.

En los apostadores de Black Jack no se diga más del Póker, el sudor y la pérdida de cara se traducen como preocupación, por lo que existen rituales de mantenimiento que garantizan el bienestar de la situación ergo de los yo participantes, controlar el sudor, no ruborizarse en fin fingir la traducción posible de preocupación mantiene al jugador en ritmo de apostador. Cuando el *crupier* comienza a

---

<sup>140</sup> Estos tipos de apostadores se aludieron en el capítulo II, para recordar, los estafadores o falsificadores de realidad son aquellos que buscan ganancia del Casino utilizando estratagemas que engañan al Casino por ende saben sus debilidades, mientras que los apostadores por creencia o suerte buscan ganancia pero no saben las debilidades del Casino, sino más bien utilizan tótems temporales a los que adjudican la suerte o como denominamos fenómenos inter contingentes.

repartir la primera carta a los jugadores y esta es de un número grande 10, J, K, Q o As la energía emocional se observa en el rostro con rituales naturales de risas, cerrando el puño y agitarlo de arriba abajo –usualmente acompañado de un ¡si!- si las cartas son bajas como 2, 3, 4, 5, 6 o 7 los rostros muestran poca energía emocional haciendo muecas con la cara aventando su cuerpo al respaldo de la silla o encorvan el cuerpo. Cuando el *crupier* comienza a repartir la segunda carta y si al jugador 1 la primera fue un K y la segunda un 2 el jugador baja su energía emocional golpeando la mesa, soltando risas irónicas, torciendo la boca pero cuidando el ritual negativo de la ofensa al reino del yo de los otros, si el jugador obtuvo un As y un K se cumple el Black Jack por lo que la energía emocional aumenta y en los apostadores habituales creen en las buenas rachas, mientras que los falsificadores llegan a aplaudir –acompañado de un palabra !bien!-, de hecho los demás participantes en la situación de juego presentan rituales de ratificación al Black Jack y la energía emocional del yo.

Cuando el *crupier* termina de repartir las dos cartas llega un periodo de tensión para la elección de cartas o no, esta tensión no es habitual en los falsificadores mientras que el habitual espera confianza en su creencia, si sus cartas son un K un 2 y un 10 se ha pasado de 21, de hecho se acompaña con un *uhhh* tanto del participante como de los otros. Si el apostador como el caso de Jeff Bernstein en el *World Series of Black Jack* del 2010 gana el doble de lo que apostó -50,000 dólares- la energía emocional aumenta a tope y el cuerpo se mueve, baila en fin festeja ese ritual concretado. En el *World Series of Black Jack* del 2010 un participante llamado Charlie apuesta todo lo que tiene y lo pierde bajando la energía emocional y la cara derrotada, empero, no es un ritual fallido sino un ritual vacío<sup>141</sup> ya que hay fatiga, baja energía emocional y pérdida, de igual forma los participantes del juego le aplauden por su actuación al igual que el público, es decir, idealizan su esfuerzo ritual ante un ritual vacío y de fracaso una especie de ceremonia compensativa.

Ahora bien, hemos hablado de rituales en el Black Jack y la función elemental de la mano, por lo que pasaremos a abordar los elementos rituales de la cara de los jugadores del póker y el *Buff face to face*.

*Elementos rituales de la cara en los jugadores de Póker.* A diferencia del Black Jack el valor positivo no se presenta en la mano, aunque sean los mismos movimientos para pedir cartas, sino en el rostro. Además la interacción ritual aludida en los jugadores de Black Jack fue analizada con perspectiva de marcos primarios y Claves, es decir, algo que sucede de hecho, ahora en el Póker se analizará los cambios de Clave para transformar ligeramente un acontecimiento percibido o lo que no sucede de hecho o literal, teniendo en cuenta que toda transformación opera sobre algo definido -marco-. Me gustaría aclarar que una transformación de Claves para cambiar el sentido de una situación puede llevar a la vulnerabilidad de los individuos, por ejemplo las bromas que terminan en tragedia o el clásico juego infantil del sí es no y no es si llevado a un infinito, cuando se cambia de Clave se transforma la actividad tornándola vulnerable para aquél que no sabe dicha Clave ergo no podrá enmarcar y dar sentido a lo que sucede, no podrá estar en el asunto ni en el juego *informare formare*. Ahora un caso de vulnerabilidad es la fabricación de Claves<sup>142</sup> o mejor dicho cuando un individuo o conjunto de ellos hacen un esfuerzo deliberado para manejar una actividad donde se induzca a los individuos a formarse

---

<sup>141</sup> Collins Randall, *Cadenas de rituales de interacción* (México D.F.: Editorial Anthropos, 2009) Pp. 76

<sup>142</sup> La fabricación de claves implica vulnerabilidad en dos direcciones básicas: a) dejar en desconcierto al yo por no saber qué es lo que sucede y b) desvalijar al yo deteriorarle la imagen, en el casino la fabricación de claves se aloja en la competitividad por lo tanto el perdedor será desvalijado de acuerdo a la extensión ritual de su apuesta.

una creencia falsa de lo que está sucediendo<sup>143</sup>. La cuestión se complica cuando la situación de juego es en Clave de *Bluff* o engaños constantes y competitivos en momentos determinados. Al igual que en el Black Jack, en el Póker hay rituales de acceso y respeto mutuo con figuraciones de accesibilidad con las manos y el rostro -saludo- y los rituales de confirmación son un tanto diferentes, en el Black Jack cualquier persona que presente sus fichas ante la mesa y el *crupier* confirma ritualmente su permanencia en la ronda de juego mientras que en el Póker la confirmación para la afiliación a la ronda de juego es hasta que se cumpla el número mínimo de jugadores, fichas con apuesta mínima y registro del nombre de los jugadores.

Lo que nos interesa no es delinear un análisis del Póker ni mucho menos describir los lineamientos del juego sino más bien observar, comprender y describir la interacción ritual básica en el Póker conocida como *Bluff*. A diferencia del Black Jack, la posición en el Póker tiene suma importancia, en el primero se juegan máximo 7 u 8 jugadores donde lo que elija el primero afectará a las cartas de los últimos, en el Póker no se juega uno a uno con el *crupier* sino en equipo y contra el mismo equipo. La posición en el Póker es en torno a la ventaja de *mirar primero*, es decir, el jugador uno se exhibirá de manera obligatoria y los demás jugadores podrán observar su estrategia ya realizada, mientras que las posiciones tardías podrán mirar todo lo que los demás ya han hecho.

Cuando los jugadores han confirmado ritualmente su posición entran en situación de juego donde el valor positivo es el rostro, es decir, a la situación de juego tiene un ceremonial llamado Póker face. La cara al igual que todo el cuerpo pertenece a construcciones históricas ritualistas en donde la configuración de cada parte del cuerpo como manos, rostro, piernas entre todas las demás son construidas para poder traducirse en situaciones específicas, como hemos dicho las traducciones son por Claves y marcos que se alojan en el segundo orden de situación, entran en el juego *informare formare* y proporcionan información que tiende a ser adecuada a cada situación. Ahora bien, en el Póker la cara se ha construido para engañar a los otros sobre la mano en la mesa empero esto no quiere decir que el *Bluff* se realice a diestra y siniestra o como se le plazca a cada jugador.

El *Bluff*, tiene una característica básica, a lo cual si se me permite le denominaremos primer engaño o situación de engaño. Esta situación es común a todos sepan o no las reglas -¡reglas para el engaño!- No hay reglas escritas sino reglas de orden de interacción que ayudan a los jugadores a decidir cuándo y cómo engañar, ese cómo y cuándo esta ya establecido en marcos y cambios de Clave construidas en la historia propiamente dicho del Póker. Es decir, hablamos de técnicas de preparación de mentiras que tienen su organización básica; la primera es para obtener un beneficio personal cómo: ganar, despistar o simplemente porque la verdad parece más incómoda que la mentira<sup>144</sup> mientras que una segunda es en beneficio de un tercero por encubrir, por paga o por apoyo. Las mentiras para ganar se presentan en juegos, deportes, trabajos en fin en situaciones competitivas, las de despistar se presentan en robos, estafas o chantajes y las otras ayudan a engrandecer acontecimientos pasados o bien no les interesa a los demás, un ejemplo claro es cuando un jefe le pregunta a su empleado *que tal tu día* y él contesta "*muy bien*" en favor de no contar los problemas que pudiese tener en casa, económicos etc. Este tipo de mentiras tiene característica de beneficiarse a modo personal o de equipo. Mientras que las segundas para encubrir a un tercero son muy comunes verbigracia entre

---

<sup>143</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 89

<sup>144</sup> No se pretende reducir la mentira a sólo estas posturas, sino que la mentira es un tipo de relación social que tiene su presencia en la interacción social.



hermanos o personas con un vínculo afectivo fuerte o buscan vinculo fuerte<sup>145</sup>, las mentiras por paga se presenta con personas que cobran por un tercero por ejemplo los padres a sus hijos dan una pequeña cantidad por decir “*di que no estoy aquí*” finalmente las mentiras de apoyo en donde la persona se involucra en la mentira, es decir, la persona miente que fue ella quien la cometió.

Goffman demuestra otra característica básica, cuando la mentira es muy evidente es probable que sea una farsa total mientras cuando lo que se dice se presenta de manera exacerbada como verdad es probable que sea mentira<sup>146</sup>. En este caso el estudio de la interacción ritual de los jugadores de Póker se centra en las mentiras competitivas.

Cuando se entra en situación de juego encontramos dos tipos básicos de jugadores los Blufeadores y los enredados. Ahora bien para poder hacer el *Bluff* se necesita de marcos ya establecidos con un fin, ganar la partida. El enredo y el *Bluff* no son personas en específico sino son construcciones en la situación de juego. Comencemos con el *Blufeador*.

Lo importante en el *Bluff* es el *pre-Bluff* o mejor dicho ceremoniales de prueba; una serie de repeticiones donde el sujeto representa para sí o para otros la acción y la sintetiza de diferentes maneras<sup>147</sup> haciendo creer para sí y para otros una realidad artificial<sup>148</sup>, en este sentido no es como en el teatro en sí porque los sujetos en prueba o ensayo repiten roles que si son “jugadores de Póker” y en el teatro se representan papeles que no son *tal actor haciendo el papel de tal personaje; un como sí*, por lo tanto el ceremonial de prueba es oficiante ya que se dedican a dicho rol. De acuerdo con Goffman las sesiones de prueba se clasifican en cinco variedades básicas<sup>149</sup>: a) simulación: los jugadores de Póker practican fuera del escenario real al que se enfrentarían para generar destreza y desempeño del rol, esta simulación se practica de manera eventual y poco a poco con la conjunción de otros actores. La persona que está en simulación debe enmarcar su situación para saber que se está engañando a sí mismo<sup>150</sup> ya que se planifica, delinea y anticipa sólo a él un tipo de hacer simulado, analiza las jugadas, miran videos, practican solos, empero, cuando el ensayo ofrece sentido de la situación literal de juego comienza a poner límites al ver en el ensayo demasiada sencillez, porque la simulación ya no da satisfacción y no puede exigir, a menos que se finja, demasiada energía emocional, así cuando la situación simulada a protegido de todas las incompetencias -en este caso saber jugar- el hacer simulado pierde fuerza.

Cuando pasa la simulación el neófito en Póker buscará repeticiones en b) demostraciones entendidas como ejecuciones de la acción ante un auditorio que finge ser auditorio, es decir, exhibiciones del rol de actividad, a diferencia del anterior este son demostraciones ya ensayadas. Posteriormente c)

---

<sup>145</sup> Hay ocasiones en que una persona ayuda a otra que no conoce empero si lo hace en beneficio propio deja de tener la característica de este tipo de organización de la mentira, el ejemplo clásico son los *paqueteros* a las afueras de los bancos en donde se ayuda para chantajear.

<sup>146</sup> También se encuentra la clásica paradoja que plantea Watzlawick en la comunicación de “yo soy mentiroso” o digo la verdad cuando miento y miento si digo la verdad. Véase en Watzlawick Paul *et al*, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1985)

<sup>147</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 62

<sup>148</sup> Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 81-88

<sup>149</sup> Para Goffman las sesiones de prueba no se limitan a alguna actividad en sí misma sino que son parte importante de la vida moderna.

<sup>150</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 64

registran las repeticiones en documentos, fotografías y en muchos casos libreta de anotaciones, d) cambian papeles fingiendo ser los *crupier* u otros jugadores y finalmente e) experimentan sus ensayos en un casino real de bajo alcance, es decir, en un casino donde no vayan a hacer su apuesta fuerte. En el caso de los jugadores de Póker este ensayo *pre-Bluff* les permitirá mayor probabilidad de ganar la partida, pero en que consiste el *Bluff*. Es un engaño de primera mano para ganar la partida o pozo y tiene tres características básicas: a) mayor probabilidad de ganar, b) hacer dudar a los otros jugadores sobre el juego de uno y c) para presionar a los oponentes a salir o apostar más.

El *Bluff* como se ha dicho es el engaño en la situación de juego de Póker y su engaño se dirige en tres dimensiones: para hacer rendir a los oponentes, para hacer creer mano baja o para hacer creer mano alta. El *Blufeador* busca señales de debilidad, empero, “No hay ningún signo del engaño en sí, ningún ademán o gesto, expresión facial o torsión muscular que en y por sí mismo signifique que la persona está mintiendo. Sólo hay indicios de que su preparación para mentir ha sido deficiente”<sup>151</sup>. Entonces no hay signo elemental de la mentira sino señales que presenten lo deficiente del ritual de interacción. En este sentido hay dos señales básicas una cuando el jugador muestra deficiencias rituales y dos rituales fallidos y las mentiras en competencia. Las deficiencias rituales se presentan cuando el jugador no ha realizado bien su *pre-Bluff* y deja registradas en su cara, cuerpo, manos etc. señales que dotan información y pueden ser enmarcadas como debilidades el ejemplo del sudor en el rostro, risas, muecas de insatisfacción o el caso de Vicente en el torneo de *PókerStars en el Casino Gran Madrid de 2013* al mostrar las cartas antes de tiempo, mientras que por otro lado los rituales fallidos son cuando el jugador no ha llevado bien su hacer simulado y en el hacer real no puede mantener la situación.

En este sentido hablamos de jugadores deficientes en donde se les enmarca más fácil para saber su juego. Por otro lado se encuentra la competencia, el *Bluffing*. Cuando los jugadores están en situación de juego realizan figuraciones que enreden a otros jugadores para salirse del juego. Así apostar gran cantidad de fichas con cartas bajas puede hacer que el enredado crea que por apostar mucho tenga cartas buenas y decida salirse, si esto no sucede su fabricación tiene un doble enredo donde el *Blufeador* pasa a ser enredado. Por otro lado el jugador puede tener cartas altas y apostar el mínimo, esta acción al enmarcarse tiende a hacer dudar a los otros jugadores de que sus cartas son débiles y hacerles apostar gran cantidad de dinero así el enredado pierde lo apostado y el *Blufeador* teniendo cartas altas gana la apuesta. Encontramos aquí que esto no siempre es así de fácil ya que los jugadores tienden a encubrir su rostro.

El rostro de los jugadores de Póker juega un papel importante para el segundo engaño o naturaleza de doble enredo. Los jugadores fingen cartas bajas (primer enredo), su rostro lanza señales que denoten dicha información, el segundo jugador finge que cree en el fingimiento del primero (doble enredo o contra enredo) y sigue el *Bluff*, en el momento de apostar el segundo jugador ya sabe la treta del primero y anticipa sus cartas ganando la apuesta por lo tanto el *Blufeador* paso a ser enredado. La cuestión se complica en la naturaleza del doble enredo cuando el primer jugador finge cartas bajas el segundo finge el fingimiento del primero y éste finge el fingimiento del fingimiento del segundo así hablamos de una situación de enredos donde el fingimiento se tiene que mantener ya que cualquier desliz se podrá enmarcar como señal de debilidad. La *complicación de la naturaleza del doble enredo* no es muy frecuente en los casinos sino en los juegos oficiales de campeonato donde los jugadores son profesionales, más sin en cambio el *doble enredo*, es decir, el fingimiento del fingimiento es el

---

<sup>151</sup> Ekman Paul, *Cómo detectar mentiras. Una guía para utilizar en el trabajo, la política y la pareja*. (México D.F.: Editorial Paidós, 2015) Pp. 85

más usual en la situación de juego de Póker en los casinos. Ahora, para esto el trabajo de la cara es crucial, en específico el encubrimiento puede ser externo al rostro como gafas oscuras, sombreros, bufandas o utilizando el rostro mismo. El encubrimiento tiene doble función, guarda las cartas reales que tiene en la mano y trata de emitir información sobre cartas simuladas.

En este sentido la investigación se distancia de los análisis que creen que mirar para un lado en lugar de otro denota mentira, no, el enredo, la naturaleza del doble enredo y la complicación del doble enredo son momentos situados en la situación de juego y una sonrisa o un ojeo se puede enmarcar de diferentes maneras, es decir, la sonrisa no implica mentira, no, los jugadores en el primer orden de situación buscan señales que posiblemente se puedan enmarcar tanto de debilidad como saber si ese gesto es fingido o no.

En las mesas de juego de Póker el *Bluff* se tiende a preparar en dicho momento, aunque, los jugadores ya tengan preparado su juego en el hacer simulado la cosa se complica en el hacer literal, es por ello que las mentiras en competencia se preparan en la situación literal<sup>152</sup> de competencia. Los jugadores buscan una debilidad como las anteriores descritas, en ese momento preparan el *Bluff* como el caso del *PókerStars.Net Caribbean Adventure* del 2013 donde se enfrentan Gimbel y Reiman, el primero tiene el juego perdido 100 a 0, y finge cartas bajas –que en realidad las tiene, doble enredo– el segundo apuesta una cantidad grande, el primero finge cartas grandes y el segundo cae en la treta por lo que se rinde y pierde. El *Bluff* es una mentira que implica al *Blufeador* y al enredado en tanto a mentira competitiva, para que esto se lleve a cabo el *Blufeador* necesita definir la situación en el primer orden, un hacer creer hacia el oponente, posteriormente los gestos que emite los torna confusos hacia los demás, encubre su rostro e intenta hacer caer al enredado, si otros entienden el enredo lo contra atacan con un doble enredo para que el *Blufeador* sea enredado, si el *Blufeador* se da cuenta de que el enredado le intenta un *Bluff* contra ataca al contra ataque se habla de una complicación de doble enredo hasta que uno de los jugadores denote señales de rituales deficientes.

Este tipo de mentira competitiva implica fabricaciones de marcos benévolos, es decir, no atenta contra la integridad física del yo sino a una competencia por juego, claro, a diferencia de las mentiras que afectan en su totalidad al *primo* como el chantaje. Los *Blufeadores* presentan fachada de glosa exagerada para inducir creencias falsas del juego como tomarse el rostro con la mano fingiendo ritual deficiente si el oponente cree este ritual entramos en el *Bluff*, sino, y da cuenta del engaño se presenta el doble enredo o contra ataque y finalmente si se da cuenta de que el enredado intenta enredar al *Blufeador* se presenta una complicación del doble enredo.

### *Interacción connivente: situación de estafa en el Casino*

Hasta ahora, hemos abordado dos tipos básicos de interacción la hablada y la ritual. He sugerido que el habla y el ritual no son separados sino siempre van en conjunto coordinado y afinado. El lector (a) se dará cuenta que en el Póker también está la interacción hablada, en la Ruleta, en las Máquinas tragamonedas, en el Bingo, en los Dados al igual que en todos los juegos del casino se presenta la interacción ritual, empero, el Póker y el Black Jack es donde este tipo de interacciones se presenta con mayor intensidad, a la vez, el ejemplo de la interacción hablada en el Black Jack no se limita a

---

<sup>152</sup> Entendemos literal, aquello que es real para los individuos sin más prueba que la apariencia normal misma en la que las personas entran en presencia física inmediata unos de otros.

ese juego, sino en el Póker se presenta la misma situación en la Ruleta, en los Dados y en el Bingo debido a la situación de juego que implica compromiso. Más aún el análisis del Black Jack y Póker pueden servirnos para comprender las interacciones en público.

Cuando dos personas se encuentran en contacto mutuo y transmiten información por medio de símbolos verbales -palabras- hablamos de comunicación del personaje dando status de orador y los presentes el status de receptores, ahora bien cuando dos personas o más se encuentran en contacto mutuo donde no hay palabras hablamos de símbolos corpóreos construidos figurativamente y llevados a cabo por rituales, los cuales son sujetos a traducciones por medio de Claves y marcos. Cuando dos o más personas están en contacto mutuo la interacción ritual y la interacción hablada son las principales fuentes de información para inferir lo que el otro hace y dice.

Ahora bien, cuando dos participantes están en contacto mutuo, en la interacción no se dicen muchas cosas del orador, es decir, no va a contar los problemas fuertes que tenga aunque su cuerpo puede emanar información que lo delate. Esto se espera de las dos partes no contarse todo porque tornaría la situación embarazosa sino solo *lo que está permitido*. El acceso a esa información puede convertirse en comunicación secreta: *te contaré pero no le comentas a nadie*, puede ser acerca de enfermedades, economía, situación penal así si esas dos personas que compartieron comunicación secreta se vuelven a encontrar y un tercero está presente mantendrán interacción connivente<sup>153</sup>.

La interacción connivente tiene dos características básicas, la primera y más importante es la fusión en Clave de las formas de hablar y el orden ritual<sup>154</sup>, donde el vocabulario y el ritual son explícitamente aprendidos para una representación en específico y se transmite por canales secretos. La segunda característica es que se presenta de manera triádica o más, fundamentalmente dos personas fusionan en Clave los símbolos verbales y los símbolos corporales para su representación ante un tercero. La interacción connivente se utiliza más de lo que pensaríamos en la vida cotidiana, por ejemplo, los estudiantes que con los dedos de las manos arguyen las respuestas de opción múltiple de los exámenes: *el meñique es la A, el anular es la B y el medio es la C*, o dos adultos que conversan ante un tercero infante que no desean que escuche. Estas formas de connivencia ayudan a situaciones inestables donde los yo no se ven amenazados sino que pueden facilitar, salir o no de esa estabilidad.

A la vez, existen dos formas de connivencia que persuaden la realidad al tercero o controlan su medio para definirlo. Estas dos formas son en favor del tercero o en conspiración de él, cualquiera sea el número de participantes que confabulan para persuadir la realidad sólo existen dos papeles básicos, los colusionados y el excolusionado<sup>155</sup>. La red colusiva que construyen tendrá una actividad en específico la de maquinadores de roles. En este caso la interacción connivente de conspiración es la que describiremos ya que la estafa está organizada de esta manera. En el capítulo dos abordamos

---

<sup>153</sup> Véase Goffman Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 6ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2006) Pp. 190-204. En este punto partimos de Goffman en entender la connivencia como una relación de tres donde dos guardan secretos ante un tercero. Empero le damos un giro para llevarlo al análisis de la estafa al Casino.

<sup>154</sup> Recuérdese que más arriba se mencionaron algunas formas de interacción y diferenciamos entre Clave como conjunto de convenciones dotadas de sentido y las trasposiciones de Clave como ese cambio de sentido a lo ya establecido. Y la interacción en código como aquello secreto que sólo los que tengan acceso a la codificación podrán enmarcar la realidad como el caso de dos reos que golpean los barrotes de la celda para transmitirse información. La diferencia de la connivencia y el código es que la primera tiene que estar en campo visible y audible de interacción mientras que el código no, el ejemplo es el código morse.

<sup>155</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp.331

algunas argucias que organiza la red colusiva para estafar al casino, tomamos algunos casos de equipos estafadores, empero nos centramos en su estructura de equipos y sus estratagemas. Por lo que ahora sólo describiremos la interacción connivente de esos equipos. Como se mencionó toda interacción connivente no privilegia al habla por encima del ritual o viceversa sino las fusiona en Clave para la representación total, tampoco es muy duradera en espacio tiempo sino tiene sus delimitaciones ya que la fusión en Clave no funciona para estafar muchas veces al mismo casino, una aclaración más la connivencia no siempre tiene el mismo significado con el mismo objeto sagrado que se utiliza, es decir, tocarse la oreja puede informar connivencia o no, en este sentido el casino siempre tendrá que estar a la defensiva ante cualquier señal de estafa. Utilizaremos dos casos del capítulo segundo para ejemplificar y analizar la interacción connivente en el casino enfocándonos en el Black Jack ya que es ahí donde han tenido lugar las más grandes estafas<sup>156</sup>.

La interacción connivente también presenta su hacer práctico para ensayar los movimientos de maquinación de roles. El caso *Black Jack 21* nos muestra este tipo de interacción. Lo fundamental era buscar mesas donde las cartas altas estén a favor de los jugadores para hacer apuestas grandes y ganarle al casino. La característica de la interacción connivente es que el ritual ya está traducido para los miembros del equipo ergo no cambia su significado.

La organización de la connivencia en *Black Jack 21* es con símbolos verbales y símbolos corporales además de dos papeles básicos: ojeadores que apuestan el mínimo permitido sin ningún sistema su labor es contar las cartas en la mesa para inferir que cartas quedan, así si hay cartas favorables para el *crupier* la mesa esta fría y no se debe apostar si la mesa está caliente quiere decir que hay cartas favorables para los jugadores por otro lado están los grandes jugadores que cuando los ojeadores indican ellos apuestan el máximo para ganar a la casa, un movimiento corpóreo ya traducido le permitía al jugador saber en qué mesa sentarse y como apostar, cada palabra anunciaba el conteo de cartas en la mesa, en el minuto 27:14 un jugador pone sus manos de tras del respaldo de la silla – ritual connivente que traducido indica *aquí siéntate a apostar-* y menciona: *Henry este lugar lo descubrí en unas revistas*, el habla connivente se encuentra en la palabra *revistas* ya que significa +17, es decir, el jugador tiene que empezar desde ese conteo. En lo anterior tenemos la interacción connivente de entrada: ritual anuncia en que mesa jugar y palabra en que cuenta esta la mesa. Los ojeadores se quedan en la mesa para seguir contando cartas mientras el gran jugador también, cuando la mesa se enfría, es decir, cuando hay más cartas favorables para el *crupier* el gran jugador cambia las fichas y se retira a otra mesa. Hablamos de entradas y salidas conniventes, ahora bien cuando hay conflicto se presenta la interacción connivente correctora. Uno de ellos es tocarse el ojo que indica *tenemos que hablar* por lo tanto la situación de estafa se rompe por problemas intragrupalos o exogrupalos, acariciarse el cabello indica tenemos que abortar.

Me gustaría mencionar otro caso más, Ida Summers. Su equipo no contaba cartas como en *Black Jack 21* sino cambiaba mazos de cartas, esto lo hacían distrayendo al *crupier* al momento de barajear y pasar el mazo a un jugador para partir, justo ahí se despistaba al *crupier* y se cambiaba el mazo. Posteriormente se inventó el zapato un tipo de contenedor donde se implantaban cuatro o más mazos para evitar los cambios de cartas. El equipo Summers realizó interacción connivente con un *crupier* para que toda una mesa de juego de Black Jack estuviera estafando al casino tanto *crupier* como jugadores, la estrategia era la misma al momento de que los contra ojeadores dieran la espalda a las mesas de juego se cambiaría el zapato completo.

---

<sup>156</sup> El Black Jack es un juego originario de España y popularizado en Francia, pero el siglo XIX y XX ha sido testigo de las más grandes estafas en los Casinos.

Nótese lo importante de la interacción connivente, primeramente el canal secreto. Este es cambiante por ejemplo tocarse el ojo en *Black Jack 21* indica problemas mientras que en otros equipos puede significar otra cosa. Las señales por medio de canales secretos se presentan en el segundo orden de situación como marcos ya establecidos, es decir, estructura social de sentido en donde ocupan marcos para construir sobre de ellos, mientras que en el primer orden de situación el cara a cara puede tomar diferentes formas. El segundo punto es el sistema de señales secretas, repetimos no hay señales que por sí mismas signifiquen la connivencia es por ello que el casino siempre esta alerta de los deslices en la preparación connivente del equipo, ahora bien, en tercer y último lugar cuando las señales son usadas en extremo o vulgarizadas<sup>157</sup> se traducen directamente como fallas aunque la organización connivente puede convertir su fusión en Clave en trasposición de Clave entre habla y ritual.

Esta fusión en trasposición en Clave de habla y ritual quiere decir que los movimientos y palabras habituales para estafar ya no son para estafar sino para despistar, una especie de doble sentido uno para el casino y otro para los miembros colusivos, es decir, como los colusionados ya saben que esas señales han sido vulgarizadas las utilizan a su favor pero les dan otro significado, el cazador finge ser presa utiliza interacción connivente para que la presa piense que es cazador luego entonces el cazador que finge ser presa lleva a la presa que cree ser cazador a la trampa. Es decir, la interacción connivente es fusionar en Clave el ritual y el habla así si un jugador se toma los anteojos el otro colusivo lo tiene que entender como: *en esta mesa tienes que apostar*. La fusión cambia el sentido de la Clave y la transforma en Clave fusionada ahora si esa Clave fusionada ya es sabida por el casino se hace una interacción connivente de trasposición de Clave. Sigamos con el ejemplo: si los colusionados saben que el casino sabe de esa fusión cambian al sentido que ya fue cambiado y ahora tomarse los lentes indica despistar al casino y para el colusivo prepare su estafa mientras esta la distracción.

En resumen la interacción connivente es una fusión en Clave del habla y el ritual, se le da un sentido, una Clave que no es común en el andar cotidiano por ejemplo hincarse a atarse las agujetas del calzado tiene un sentido –poder tropezarse- y si se hace una interacción connivente puede indicar: *este es el lugar a estafar*, ahora esa Clave sirve para estafar<sup>158</sup> pero si se vulgariza se conoce esa fusión en Clave y deja de tener mayor representación, a la vez, si esa fusión en Clave la convierten en trasposición dándole doble sentido, por un lado el sentido vulgarizado de la fusión y por el otro un sentido sobre el sentido hablamos de interacción connivente con trasposición de Clave. Esto por lo regular lo llegan hacer los estafadores profesionales donde dan señales significativas de connivencia que advierten a los equipos de seguridad: *este es el lugar a estafar*, pero estos no saben que tiene una trasposición, es decir, doble sentido y las primeras señales los llevan al lugar no indicado mientras los estafadores realizan su acción sin problemas.

Para cerrar con este capítulo se sugiere que estos tipos de interacción no se limitan al casino en sí sino a la vida social en general, es decir, donde dos o más personas entren en contacto mutuo. A esto surge una pregunta en particular ¿Qué de patológico tiene todo este *modus vivendi* interaccional dentro de los límites fijos del casino?

---

<sup>157</sup> Recuérdese que en el segundo capítulo se habló del contra sistema de apuestas ante la interacción connivente. Es por eso que sólo hablamos de cómo se presenta este tipo de interacción.

<sup>158</sup> Un ejemplo: en nuestra sociedad mexicana en el siglo XXI se presentó una oleada de estafas por teléfono donde se fingía que tenían secuestrado a un familiar o fingían ser un familiar en Estados Unidos para que se les mandará dinero. En un principio funciono demasiado luego se gastaron esas señales y símbolos al grado de vulgarizarse por lo tanto los extorsionados ya no caen en la estafa.

## IV. El mito de la ludopatía

*La vida social es lo bastante incierta y lo bastante grotesca como para no tener que desear llevarla más al terreno de la irrealidad.*

Erving Goffman

*Nuestra realidad tiene aspectos desagradables, pero debemos contemplar este hecho cara a cara.*

Norbert Elias

*No suponer más de lo que dice la historia*

Michel Foucault

### Segundo orden de situación: Psiquiatría y enfermedades mentales

Hasta el momento se ha realizado un análisis del orden de interacción y situación dentro de los límites físicos del casino, se ha comprendido en su naturalidad el *modus vivendi interaccional*, empero, el acercamiento a esta organización nos mostró un mundo social normal, razonable y significativo en sus situaciones. Al igual que Goffman creemos que dichas visiones que tienen los miembros del grupo -a estudiar- de su propio mundo les sostiene y les proporciona una definición de la situación que les autojustifica y al mismo tiempo es una visión prejuiciada de los miembros que no pertenecen a dicho grupo<sup>1</sup>. En 1980 la Asociación Americana de Psiquiatría proporcionó una definición de enfermedad mental al juego, principalmente de azar y en los casinos, cómo patológico. La ludopatía aparece por vez primera en el *Diagnostic and Statical Manual of Mental Disorders* edición tercera DSM III<sup>2</sup> definido de la siguiente manera “el reconocimiento formal del trastorno del juego patológico se da en 1980 por parte de la American Psychiatric Association. Rsenthal lo ubica como un trastorno progresivo”<sup>3</sup>. De esta forma la visión que la psiquiatría ha aludido e imputado al juego, principalmente en los casinos, es una visión prejuiciada sin conocer las visiones del propio mundo al que se le imputa dicho término.

En este sentido los análisis que se encuentran en su mayoría de los casinos están dirigidos a juegos patológicos, clasificados como enfermedad mental progresiva y crónica de manera incurable. ¿Cómo es posible que un juego se considere patológico ergo enfermedad mental? ¿Qué es la enfermedad mental? ¿A qué nos referimos con ludopatía como la clasificación de un juego problemático? El objetivo de este capítulo es observar como una visión prejuiciada de un grupo *especializado*, principalmente psiquiatras y psicólogos, ha mitificado un *modus vivendi interaccional* y lo ha clasificado como enfermedad mental incurable, es decir, nos interesa cómo es posible el rotulo de la ludopatía.

---

<sup>1</sup> Goffman Erving, *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 3ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2001) Pp. 10

<sup>2</sup> El manual ha llegado hasta el 2013 a su quinta edición

<sup>3</sup> Ortega Patricia, *et al*, “Ludopatía” en Mora Cecilia, *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria* (México D.F.: Editorial Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Ciencias Jurídicas, 2010) Pp. 260

He pensado y sigo pensando que en general las enfermedades mentales han sido mitificadas bajo analogías médicas y puesto en custodia de desmitificadores como la sociología, por lo tanto buscamos desmitificar que la ludopatía es una enfermedad mental en particular y en el mismo tenor que tenga bases biológicas.

El análisis del casino nos lleva a comprender cómo es posible eso llamado ludopatía y más aún cómo es que se considera una enfermedad mental. Para ello, la psiquiatría ha reclamado el análisis de dicho fenómeno como suyo propio, por qué lo ha hecho, más aún porque no se ha permitido un análisis sociológico y socio-histórico de dicha configuración. Al hablar de ludopatía la psiquiatría toma el monopolio como si fuese su fenómeno por derecho propio, empero, se tendría que saber primeramente él porque la psiquiatría reclama por derecho propio el análisis de las enfermedades mentales y posteriormente porque la ludopatía es una de ellas.

Podemos decir que en pleno siglo XXI la psiquiatría es una disciplina que ya es muy reconocida en el mundo occidental –sino es que a nivel mundial- y que se ha plantado como la “Ciencia médica que trata del origen, diagnóstico, prevención y tratamiento de las enfermedades mentales”<sup>4</sup>. Esto nos muestra que la psiquiatría actualmente tiene un discurso, epistemología y forma de intervención con relación a la medicina, bajo esta influencia la locura en la actualidad tiene ya un rostro: a) enfermedad mental, un tutor b) psiquiatra que le vigila en y fuera de c) la institución mental mejor conocida como hospitales mentales. No se puede pensar que esto es de *facto* sino construido socio históricamente, la locura es una figuración social amoldada por cada época histórica y contexto histórico, es decir, la figuración histórica de la locura es un análisis del segundo orden de situación. Michel Foucault en su obra *Historia de la locura*<sup>5</sup> nos ha mostrado, tan sólo desde la época más reciente<sup>6</sup>, tres momentos históricos donde se define, cada una a su experiencia, la locura de maneras distintas, estas son: a) renacimiento; desde la Edad Media hasta el siglo XVI, b) edad clásica; siglos XVI a XVIII y c) época moderna; siglos XVIII y XIX<sup>7</sup>. En la primera etapa, del renacimiento, encontramos una definición de la locura que está separada de la razón pero mantiene un diálogo con ella donde le transmite una sabiduría que la razón por sí misma no podría vislumbrar, los locos fueron tratados como poseedores y portadores de una verdad tan profunda sobre el mundo que cohabitaban<sup>8</sup>.

Podemos ejemplificar este tipo de definición con tres casos en específico, el primero es con el ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, de Cervantes. El comportamiento de Don Quijote al tomar a los molinos por gigantes a derrotar era incomprensible por Sancho Panza que figuraba la razón, los diálogos del Quijote son de la sinrazón empero con sentido, de hecho, cada frase dirigida a Sancho Panza conlleva una sabiduría y enseñanza de la vida que no se puede comprender desde la mirada de la razón. El segundo caso es la obra de Bosco que retrata en la *Nave de los locos*, donde

---

<sup>4</sup> Nemiah John, *Glosario de psiquiatría. Adaptación española de la 7ª edición de la American Psychiatric Press, Inc.* (Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos, 1996) Pp. 284

<sup>5</sup> Véase Foucault Michel, *Historia de la locura en la época clásica I* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014)

<sup>6</sup> El profesor Víctor Payá nos menciona como ya desde la antigua Grecia en torno a los locos desde Heráclito con que ese “mal” se encontraba en el cuerpo que se explicaba por los humores: la sangre, la cólera (bilis amarilla), melancolía (bilis negra) y la flema y por el otro Sócrates que se podían curar por la mayéutica. Payá Víctor, *Institución, familia y enfermedad mental: reflexiones socioantropológicas desde un hospital psiquiátrico* (México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México, Juan Pablos editor, 2010) Pp. 26

<sup>7</sup> Fernández Joaquín, *Foucault. No hay más verdad que la que establece el poder* (España: Editorial Aprender a Pensar, RBA Contenidos Editoriales, 2015) Pp. 28

<sup>8</sup> Fernández, *Foucault. No hay más verdad que la que establece el poder*, Pp. 29



los locos emprenden un viaje a las profundidades de los mares, desiertos o bosques que al regresar pueden cuestionar el mundo en su totalidad<sup>9</sup>, finalmente el tercer caso es Hamlet de Shakespeare, en este caso se observa como Hamlet padre es asesinado para quitarle el trono y nadie sabe quién ha cometido este acto; Horacio, Marcelo y Bernardo le mencionan a Hamlet hijo: prestad oído hemos mirado al rey vuestro padre en la muralla del palacio<sup>10</sup>. En este caso que Hamlet hable con un espíritu es porque le muestra la verdad del hecho; no fue la mordida de la serpiente fue vuestro tío quien vertió veneno en mi oído<sup>11</sup>.

En el renacimiento podemos hablar de una definición del loco como poseedor de la sabiduría<sup>12</sup> que recorre el viaje a ninguna parte con absoluta libertad<sup>13</sup>. La siguiente época es la clásica en donde, siguiendo a Foucault, la locura tiene una definición totalmente contraria al renacimiento y es la amenaza total a la razón<sup>14</sup>, en ese momento la locura tiene un total contacto con lo azaroso, contagioso, fealdad, maldad, impureza. Este cambio del elogio a la sabiduría de la locura al desprecio fue gracias a pensamientos de época como el *cogito ergo sum* de Descartes donde ahora es incoherente ser loco y pensar racionalmente, Hamlet o Don Quijote dejan de ser las figuras emblemáticas de dicha sabiduría y en cambio encontramos figuras sociales como los mendigos, pequeños delincuentes, que en su momento serán reclusos al menos en Inglaterra en las *Work Houses*, en el *Castillo Bridewells* o los *Rasp-huis* de Ámsterdam ubicada en la Holanda septentrional<sup>15</sup>, vagabundos, desempleados, locos... dando origen al *Gran Encierro* un tipo de hospital clásico que encierra a la población francesa en términos masivos que como dirá Foucault será la nueva sombra que azote a Europa después de la lepra<sup>16</sup>.

Esta proliferación de los encierros masivos responde a tres factores: que en las ciudades europeas los espacios usados para el *Gran Encierro* fueron los que en su momento se ocuparon para la lepra, es decir, hubo espacios disponibles para dicho encierro, el segundo factor fue el uso de la razón como pensamiento de época desde Montaigne y Descartes para designar una separación cuasi total de la locura: *como puede pensar si está loco*, finalmente el modelo implementado con la locura en la época clásica, en Europa, fue el mismo que en los leprosarios: la exclusión<sup>17</sup>. En estos momentos vemos a la locura que tenía libertad y sabiduría en el renacimiento fue socavada en la época clásica y los hospitales generales, al menos en Francia, fueron llenados hasta el pacto de promesas morales, es decir, sacar a los desocupados prometiendo trabajar, a los libidinosos prometiendo comportarse, empero, hubo algunos internos, de acuerdo con Foucault, que no podían cumplir dichas promesas y fueron encadenados aunque nadie podía diagnosticar ya que la medicina carecía de medios para

---

<sup>9</sup> Fernández, Foucault. *No hay más verdad que la que establece el poder*, Pp. 29

<sup>10</sup> Véase Shakespeare William, *Hamlet* (México D.F.: Editorial Porrúa, 2014) Principalmente las escenas VI a XIII

<sup>11</sup> Véase Shakespeare, *Hamlet*, 2014

<sup>12</sup> Véase también Rotterdam Erasmo, *Elogio de la locura* (México D.F.: Editorial Éxodo, 2008)

<sup>13</sup> Fernández, Foucault. *No hay más verdad que la que establece el poder*, Pp. 29

<sup>14</sup> Véase Foucault Michel, *Historia de la locura en la época clásica I* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014)

<sup>15</sup> Véase Melossi Dario y Pavarini Massimo, *Cárcel y fábrica. Los orígenes del sistema penitenciario (Siglos XVI-XIX)* (México D.F.: Sexta reimpresión, Editorial Siglo XXI, 2010) Pp. 7-11

<sup>16</sup> Foucault Michel, *Historia de la locura en la época clásica I* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014) Pp.13-75

<sup>17</sup> Fernández, Foucault. *No hay más verdad que la que establece el poder*, Pp. 31

hacerlo. Por lo tanto los cuáqueros eran la figura responsable de velar por esta locura desde George Fox hasta Daniel Tuke.

Ciertamente es en este lapso a finales del siglo XVIII donde Foucault encuentra el nacimiento de la psiquiatría principalmente con Philippe Pinel donde promueve quitar el encadenamiento en el hospital de *Salpêtrière* empezando en la sección de hombres *Bicêtre*, quita las cadenas de la época clásica por la clasificación de enfermo mental como sinónimo de la locura, quitar las cadenas significaba aceptar la condición de enfermo mental<sup>18</sup>. Observamos que esto da pauta al nacimiento de la psiquiatría en la época moderna con dos elementos esenciales y fundamentales: a) la creación de un espacio físico institucional –que más tarde Goffman llamará institución total- encargado de normalizar a la población a partir de b) un saber médico con diagnósticos y tratamientos que legitime a la psiquiatría. En la época moderna la figura social del loco es un enfermo mental que tiene que ser curado, un ejemplo es *La casa de locos* del óleo de Francisco de Goya 1814-1816, el enfermo mental ahora es clasificado como anormal ya no por divinidad o la culpa de la sinrazón sino por diagnósticos médico psiquiátricos.

El *Gran encierro*, las participaciones de Pinel y los cuáqueros dan a Foucault el análisis central que va dirigido al corazón de la psiquiatría: la locura como enfermedad mental es un invento reciente<sup>19</sup> por psiquiatras y psicólogos principalmente ergo la locura no se puede definir de manera unívoca. La psiquiatría en la época moderna tomó como suyo propio bajo una epistemología médica el estudio de la enfermedad mental con sus diagnósticos y tratamientos específicos. Con esto entramos en la época moderna y la instauración de la psiquiatría como disciplina institucionalizada desde finales del siglo XIX y principios del XX. No suponer más de lo que nos dice la historia, nos muestra Foucault al indagar en ella, la figura del loco como enfermo mental en particular tiene su arqueología desde el siglo XVI que se extiende hasta nuestros días, siglo XXI, la locura “de la época moderna, por lo tanto fue definida por Foucault no como el triunfo de la medicina sobre la ignorancia médica anterior, sino como el triunfo de la psiquiatría sobre el delirio del enfermo”<sup>20</sup>. De ahí que se piense que la psiquiatría desde Pinel y los cuáqueros como Tuke intentaron curar las almas dañadas, aunque esto cae en un error, lo que hicieron –y más aún en nuestros días- fue que dichas personas aceptaran la clasificación de enfermo mental y las normas que se imponen alrededor de ella. De esta manera encontramos un modo de tratar con los mencionados enfermos mentales: el tratamiento por psicoterapia.

Antes de que la psiquiatría se consagrara como ciencia que se encarga del momento en que los humanos pasan el umbral a lo anormal, las explicaciones se daban por posesiones divinas o demoniacas en las que el sacerdote era el encargado de *curar las almas* más aún las explicaciones

---

<sup>18</sup> El sociólogo César Ángeles de la UAEH entre pláticas ha comentado una paradoja para este enfoque hacia la locura de la psiquiatría. Este se trata de una relación sin salida similar a las notas de Watzlawick, es el de la necesidad:

- a) persona definidora (psiquiatra): ¿Eres necio?
- B) persona definida (paciente): no
- c) persona definidora (psiquiatra): vez como si eres necio
- d) persona definidora (psiquiatra): ¿Eres necio?
- e) persona definida (paciente): si
- f) persona definidora (psiquiatra): lo has aceptado, ahora busquemos el tratamiento

En el caso de Pinel esto es muy parecido ya que para quitar las cadenas se tiene que aceptar el estar enfermo.  
<sup>19</sup> Véase Foucault Michel, *Historia de la locura en la época clásica I* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014)

<sup>20</sup> Fernández, *Foucault. No hay más verdad que la que establece el poder*, Pp. 36

astrológicas de la luna correlacionada a los locos como lunáticos, los misioneros, cuáqueros o hechiceros eran encargados de *curar las almas* es por ello que Thomas Szasz encuentra que los psiquiatras tienen una forma parental con este tipo de personas.

La psiquiatría emparentada con ese tipo de prácticas, pasa a ser la nueva figura *curadora de almas*, cuando las personas pasan al umbral de lo anormal es por trastornos entendidos como: "Alteración, perturbación, cambio en sentido morboso"<sup>21</sup>, ahora no es por divinidad o cuestiones astrales sino por diagnósticos médicos, de esta manera en la época moderna se comienzan a explicar estas alteraciones por dos grandes corrientes: a) las causas próximas al cuerpo o causas cercanas y b) causas lejanas o ambientales<sup>22</sup>. En la primera la enfermedad se halla dentro del cuerpo humano, específicamente en fallas neurofisiológicas, aunque, hoy día esto se ha actualizado. Las bases de este pensamiento las encontramos en un positivismo decimonónico desde Cesare Lombroso mejor conocido como atavismo lombrosiano, se pensaba que las formas de los cráneos, tamaños de cerebros, concavidades de los ojos, cicatrices, tatuajes, tamaño de labios *a priori* tenían una patología así si una persona se le clasificaba de homicida los rasgos soma típicos eran estandarizados y comparados con otros homicidas, de esta manera Lombroso aludió a que estas personas se caracterizaban por un atavismo, es decir, un parecido con seres primitivos<sup>23</sup> por lo tanto los delincuentes tenían características físicas compartidas. Más aún, Lombroso pensaba que esto podía ser hereditario y llamo *criminal nato* a todos los individuos con facia similar a las medidas craneales de delincuentes adultos. La Frenología será el estudio de dichas medidas.

Con esta dirección las enfermedades mentales fueron tratadas desde la psiquiatría biológica y equipararon lo mental con lo cerebral, de hecho compararon al ser humano con una máquina y, pensaron que reiniciándola podían obtener un mejor resultado –posibles curas-. La lobotomía representa este momento, haciendo pequeños cortes en el cráneo y cortando partes del cerebro buscaban convulsiones en el paciente para *reiniciarlo*, ciertamente causaban daño empero no había cura. Posteriormente la psiquiatría, la biología y la medicina se especializaron creyendo que el problema estaba en la sinapsis de las neuronas tratando de hacer de las enfermedades mentales similitudes con las enfermedades biológicas, es decir, la cirrosis como una enfermedad del hígado sería similar a la esquizofrenia como una enfermedad del cerebro. La segunda corriente buscaba las causas en el exterior del individuo como el alcoholismo, crisis económicas, ex soldados que no pudieron establecerse en su nueva vida etc. y, aunque la enfermedad tenía causas lejanas su consecuencia se miraba en un fallo neuronal, es decir, este último pasó de ser causa a ser consecuencia.

Los dos puntos de vista que hasta la fecha imperan no cuestionan a la enfermedad mental, la dan por hecho, como si existiera *per se* simplemente buscando causas en dos direcciones. En el psicoanálisis vamos a encontrar otro punto de vista imperante en la estructura psíquica, la estructura de la mente tendrá un *yo nato* similar a los animales inferiores que será reprimido con el *ello* para

---

<sup>21</sup> Nemiah John, *Glosario de psiquiatría. Adaptación española de la 7ª edición de la American Psychiatric Press, Inc.* (Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos, 1996) Pp. 350

<sup>22</sup> Payá Víctor, *Institución, familia y enfermedad mental: reflexiones socioantropológicas desde un hospital psiquiátrico* (México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México, Juan Pablos editor, 2010) Pp. 27-28

<sup>23</sup> Estas ideas aunque parecen lejanas todavía están muy marcadas en "nuestra sociedad mexicana", en 2010 se publica un pequeño libro llamado *Esquizofrenia la enfermedad del inconsciente. Casos clínicos de los enajenados mentales* de la editorial Flores Editor y distribuciones de su autor Wael Hikal donde argumenta que los esquizofrénicos tienen facia psicótica y soma típica similar a seres primitivos.

posteriormente con el *súper yo* (juez moral) poder dirigir sus actos, si esto no se logra se reprimen esos instintos en el inconsciente causando culpa por lo que en la acción desviada la culpa no es consecuencia de un acto (por ejemplo homicidio) sino su más profunda motivación<sup>24</sup>. La neurosis será el ejemplo claro del pensamiento de Freud. La psiquiatría por ende cobrará tres posturas: biológica donde se observa, clasifica, estudia y receta, ambiental o social y psíquica donde se establece dialogo entre enfermo y su medio.

### Vía uno: Primera clasificación de las enfermedades mentales

A todo lo anterior, Villorino Andreoli argumenta que la psiquiatría ha pasado por dos vías: la biológica o individual y la social o ambiental, estas dos son dualismos con reduccionismos la una a la otra por lo que propone la tercera vía de la psiquiatría a la que denomina psiquiatría de los sistemas<sup>25</sup>, es decir, integrar el sistema encéfalo y estructuras sociales para comprender las enfermedades mentales concibiendo al humano como una máquina que se encuentra en un ambiente social y cultural. Andreoli entiende a la historia como el producto de todos los encéfalos humanos. Por lo que encontramos que en el nacimiento de la psiquiatría, a finales del siglo XIX y principio del XX, hasta la actualidad sus tres grandes vías han sido la biológica, social o ambiental y la sistémica, hablemos un poco más de ellas.

Hasta el momento las salvedades y comentarios anteriores nos mostraron que el la palabra loco que *al parecer* es sinónimo de enfermo mental, es un invento reciente, y tiene sus raíces históricas desde el siglo XVI<sup>26</sup>, que la psiquiatría ha pasado a ser la nueva curadora de almas sucediendo a los magos, sacerdotes o hechiceros con diagnósticos médicos y, las configuraciones de la psiquiatría y el loco tienen su propia historia que no necesariamente son causa una de la otra, sino propiamente dicho son configuraciones contingentes donde una ejerce el monopolio de la otra.

Desde 1650 en Europa hasta la entrada del siglo XXI la psiquiatría ha tenido tres cambios (o tres vías) específicos, uno de ellos fue instaurar una institución física donde se diera *tratamiento* a personas *diagnosticadas* con enfermedades mentales, desde la Asociación británica de Oficiales Médicos de Asilos de Hospitales –en 1841- pasando por la Asociación de Superintendentes Médicos de las Instituciones Norteamericanas para los Locos -1844- hasta nuestros días, las instituciones llamadas manicomios –por diferenciarse del nosocomio- u hospitales mentales<sup>27</sup> fueron la casa y cuna de las enfermedades mentales, pero cómo las clasificaron. Thomas Szasz nos muestra que la clasificación de enfermedad mental comienza con la esquizofrenia que más allá de un descubrimiento –como lo hace la medicina- fue un invento basado en autoridad médica. Emil Kraepelin en 1898 da el nombre

---

<sup>24</sup> Baratta Alessandro, *Criminología crítica y crítica del derecho penal: introducción a la sociología jurídico penal* (Buenos Aires, Argentina Editorial Siglo XXI, 2016) Pp. 47

<sup>25</sup> Andreoli Villorino, *La tercera vía de la psiquiatría. Locura: individuo, ambiente, historia* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1996) Pp. 217-240

<sup>26</sup> Recuérdese que la palabra loco ha tenido diferentes connotaciones pero la que hoy conocemos se configura en el siglo XVI, principalmente en Europa después de los grandes leprosarios y el *Gran Encierro* en Francia en los hospitales generales. Antes de la Edad Media tenía otras configuraciones que ya no responden a lo que se entiende hoy como loco.

<sup>27</sup> Szasz Thomas, *Esquizofrenia. El símbolo sagrado de la psiquiatría* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2002) Pp. 177-182

de *dementia praecox* para referirse a fallas cerebrales en tenor de enfermedad endógena, es decir, no causada por causas externas, de origen metabólica y causada por cambios orgánicos cerebrales<sup>28</sup> con tres síntomas principales: a) catatonía o estupor que significa sin reacción, b) hebefrenia que significa estupidez y c) vesania típica o alucinaciones<sup>29</sup>, que, de acuerdo a Szasz estas refieren al comportamiento y no a la enfermedad, debido a que no hay referencia a la histopatología.

A diferencia de la medicina, que primero observa lo mórbido en el organismo para posteriormente diagnosticar y nombrar, la psiquiatría se contentó con hacerlo a la inversa, es decir, no observó que es lo que sucedía con el fenómeno y procedió a una etimología de la palabra *dementia praecox* como concepto nosológico y mórbido, posteriormente Eugen Bleuler acepta dicho concepto pero lo amplía a tal manera que no encuentra una sola causa sino es pluri-causal y más aún toma la analogía de la paresia y la neurosífilis<sup>30</sup>, es decir, no se presentan síntomas sino sólo son latentes. Esta primera clasificación de las enfermedades mentales fue dada con el nombre de esquizofrenia. En esos momentos, entrado el siglo XX, la psiquiatría ya había sido proclamada como una rama especializada de la medicina por Wilhelm Griesinger (1817-1868) en su obra *Therapie der psychischen Krankheiten (Patología y terapia de las enfermedades mentales)*<sup>31</sup>. Dichas causas latentes de la esquizofrenia fueron imputadas a diferentes factores verbigracia la masturbación, alcoholismo, crisis *ex post facto* entre muchas más. La medicina, dirá Szasz, había estado preñada de la psiquiatría durante más de 250 años y con Kraepelin y Bleuler dieron a luz a la psiquiatría como especialidad médica<sup>32</sup>, tomaron su epistemología y forma de tratar sus fenómenos, así la histopatología la convirtieron en psicopatología al tratamiento médico terapéutico le llamaron psicoterapia al hospital biológico y/o general le llamaron hospital mental.

Lo que a nosotros nos interesa es observar la base de esta primera clasificación de las enfermedades mentales: a) su base fue biológica, nosológica, mórbida e incurable, b) su tratamiento fue pensado de manera similar a la medicina y c) los hospitales mentales fueron la casa de las enfermedades mentales. La esquizofrenia se convirtió en el símbolo sagrado de la psiquiatría, y como cada grupo social unificado por ideas e ideales comunes mantiene sus símbolos y rituales distintivos en relación con los usurpadores<sup>33</sup>, la psiquiatría cuidaba su invento de aquellos detractores o desmitificadores. La primera clasificación de las enfermedades mentales fue, entonces, una similitud con las enfermedades orgánicas, buscaban la psicopatología y daban tratamiento médico, más aún, las causas que le imputaron fueron causas generales<sup>34</sup> que pertenecen a los individuos en general.

---

<sup>28</sup> Szasz, *Esquizofrenia. El símbolo sagrado de la psiquiatría*, Pp. 179

<sup>29</sup> Szasz, *Esquizofrenia. El símbolo sagrado de la psiquiatría*, Pp. 18

<sup>30</sup> Szasz, *Esquizofrenia. El símbolo sagrado de la psiquiatría*, Pp. 18-20

<sup>31</sup> Szasz, *Esquizofrenia. El símbolo sagrado de la psiquiatría*, Pp. 178

<sup>32</sup> Szasz, *Esquizofrenia. El símbolo sagrado de la psiquiatría*, Pp. 24

<sup>33</sup> Szasz, *Esquizofrenia. El símbolo sagrado de la psiquiatría*, Pp. 11

<sup>34</sup> Este tipo de práctica es muy similar a la de los establecimientos de lectura de tarot, que manejan el chantaje, una de las frases más comunes es aquella que se puede ejemplificar con el caso de Henry Houdini cuando buscaba que algún médium le contactara con su madre, tales como, “tu madre dice que está feliz que no te preocupes por ella”, “tu madre te manda saludos” o en frases como “tú vas a morir” “vas a encontrar el amor” “tendrás altibajos en la vida pero te ira muy bien si sabes confrontarlos”. Este tipo de frases en el chantaje son juegos de generalidades, aunque, establecer el chantaje no sólo implica esta forma de hablar sino muchas más. La similitud entre este tipo de chantaje –al igual que “donde quedó la bolita”- del tarot tienes muchos puntos en común con la práctica psiquiátrica que podría establecerse una metáfora entre ambas.

Esta psiquiatría como disciplina construyó sus propios *problemas para resolverlos*, es decir, los problemas de la vida los convirtió en patologías<sup>35</sup> para poder darles *tratamiento*, empero, no encontró cura alguna ya que no dio cuenta que lo que llamaba patológico eran conflictos humanos éticos<sup>36</sup>, políticos y morales. La primera clasificación de las enfermedades tuvo dos aspectos fundamentales: la creación de una ideología –entendiendo ideología como una visión del mundo y las ideas hechas acción- de las enfermedades mentales en donde se piensa que la mente es como la piel o los órganos del cuerpo, así, cuando hay anomalías llamadas enfermedades mentales se pueden tratar similar a una cirugía al *sistema hepato-bilio-pancreático*, como las lobotomías, terapias de electricidad o lo que se conoce como psico cirurgías. Se construyeron marcos interpretativos con el poder definidor de la situación y el segundo aspecto fue el hábitat natural de las enfermedades mentales, los manicomios.

Teniendo ya los marcos interpretativos, de que, las enfermedades de la psiquiatría pertenecen a defectos neurológicos y los establecimientos totales para su tratamiento, a esto siguieron más clasificaciones tales como: oligofrenia para diferenciarse del síntoma autista de la esquizofrenia, paranoia, rasgos esquizoides, delirios de persecución como símbolos sagrados de la psiquiatría. La primera clasificación de la psiquiatría es distinta a las demás clasificaciones realizadas por los humanos, ya que, descansa en la premisa fundamental de que existen en la naturaleza dadas *per se* estados mentales anómalos<sup>37</sup>, ergo se tendrán que descubrir causas que hasta el momento en pleno siglo XXI no han sido encontradas. La primera vía o clasificación se resume en epítetos<sup>38</sup> mórbido cerebrales que constituye hechos significativos, es decir, si se considera a una persona enferma mental su clasificación con característica neuronal jamás será curada sólo tratada similar a las enfermedades orgánicas incurables como la Diabetes, Polio, Sida o Ébola.

Otra diferencia del acto de clasificación de la psiquiatría, a parte del epíteto mórbido cerebral incurable, a los demás actos clasificatorios de los humanos, es que el de la psiquiatría no se juzga y mucho menos se pone a prueba por varias razones: a) mandato legal de psiquiatra a paciente, b) por tradición médica basada en expedientes clínicos y casos empíricos, c) por una ideología auto protectora hasta el cinismo del rol, d) por historiales clínicos que detentan demostrar la intrusión paulatina del mal y e) por marcos de referencia que sustentan la perturbación de la conducta<sup>39</sup>. Por lo tanto la psiquiatría toma a la enfermedad de la medicina y le da concepto, al hacer esto, Szasz menciona, que es hacer cosa al cuerpo por lo que el clasificado pierde toda autonomía de su vida<sup>40</sup>, lo mismo que se legitima a ella misma (psiquiatría) como la única posible en tanto poder-saber disciplinario para curar el cuerpo orgánico dañado<sup>41</sup>.

La primera clasificación de las enfermedades mentales es consagrada a lo neuronal, institucional total y lo incurable. La psiquiatría prometió buscar causas biológicas que no ha encontrado o no ha

---

<sup>35</sup> Szasz Thomas, *Ideología y enfermedad mental* (Buenos, Aires, Argentina: Editorial Amorrortu, 2000) Pp. 14-15

<sup>36</sup> Szasz, *Ideología y enfermedad mental*, Pp. 16

<sup>37</sup> Szasz, *Ideología y enfermedad mental*, Pp. 187

<sup>38</sup> Véase Thomas William, “La definición de la situación”, *Cuadernos de información y comunicación*, Vol. 010, Universidad Complutense de Madrid (2005), consultado en marzo de 2011, <http://redalyc.uaemex.mx>.

<sup>39</sup> Goffman citado en Payá Víctor, *Institución, familia y enfermedad mental: reflexiones socioantropológicas desde un hospital psiquiátrico* (México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México, Juan Pablos editor, 2010) Pp. 51

<sup>40</sup> Szasz, *Ideología y enfermedad mental*, 188-189

<sup>41</sup> Véase Foucault Michelle, *El poder psiquiátrico. Curso del College de France (1973-1974)* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014)

querido encontrar<sup>42</sup>, convirtió a personas en pacientes internos posteriormente los transforma en cosas a reparar similar al modelo mercantil de reparación de zapatos, sastre entre otros más<sup>43</sup>, construyo soma tipos que pertenecen a los individuos en general verbigracia las tipologías de E. Kretschmer: a) pícnico refiriéndose a la acentuación del tamaño de las extremidades, b) asténico o leptosomático de silueta alargada y delgado, c) atlético predominio de la musculatura y d) displásico que constituye una heterogeneidad como enanismo, gigantismo, cretinismo<sup>44</sup>. Kretschmer agrupo estos biotipos en aquellos que responden a la esquizofrenia (b, c y d) y a la psicosis maniacodepresiva (a), más aún en el biotipo pícnico encontró un temperamento particular lo ciclotímico con su característica específica: facilidad de relacionarse, mientras que en el leptosomático la característica es el autismo, no alegre, no feliz.

Esto permitió que la psiquiatría ocupara cuerpos diferentes para administrar predicciones latentes de la enfermedad mental, hasta ahora, no podemos decir que esto ha cambiado en mucho, por ejemplo a los niños reservados que no les gusta tener amigos los clasifican con autismo a diferencia de los hiperactivos ciclotímicos, es decir, ciertos tipos de actividades las convierten en patológicas. Esta primera clasificación es la raíz medular del diagnóstico psiquiátrico a las enfermedades mentales con referentes mórbidos en el cerebro que no saben en qué parte de él se encuentra, ni sus causas, es por ello que arguyen causas múltiples latentes a fallos neuronales.

Finalmente los establecimientos totales alojaron desde 1900 en Europa en Inglaterra con el Hospital Bethlehem Royal de Londres (en México comienza con el Hospital Mental La Castañeda) a todo tipo de enfermo con dichas características, de ahí en más toda enfermedad mental llevó este sello de clasificación: mórbido neuronal desde la esquizofrenia con el símbolo sagrado y predilecto de la psiquiatría hasta la neurohisteria o las neurosis de Freud, la paranoia, autismo, asperger, hebefrenia, síndrome de Estocolmo<sup>45</sup>, síndrome de Lima<sup>46</sup>, trastorno obsesivo compulsivo, mutismo selectivo<sup>47</sup>, síndrome de Cotard<sup>48</sup> entre muchos más encontrados dentro o fuera de los DMS. Todos estos trastornos<sup>49</sup> o heridas a la mente tienen la característica mórbido neuronal de esta primera vía más aún sus síntomas son signos pertenecientes a los individuos en general sus causas son latentes e incurables.

---

<sup>42</sup> Este punto será estudiado más detalladamente en el apartado de lo paradójico y lo yatrógeno

<sup>43</sup> Véase Goffman Erving, *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 3ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2001) Pp. 315-375. Principalmente el cuarto ensayo. y Hernández Luis, "Interacciones sociales en confinamiento carcelario; situación de los internos" en *Temas de Investigación Social en México, 2014 Tomo III Educación, Movimientos Sociales y Sociedad* (Pachuca Hidalgo México: Editorial Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2014) Pp. 340. Véase también en ese apartado la diferencia del servicio entre institución e institución social.

<sup>44</sup> Vallejo Nagera, *Introducción a la psiquiatría* (Barcelona España: Editorial científico-médica, 14ª edición, 1981) Pp. 30

<sup>45</sup> Es cuando la víctima de un secuestro simpatiza con su victimario.

<sup>46</sup> Caracterizado al contrario de Estocolmo, es cuando el victimario simpatiza con la víctima

<sup>47</sup> En este caso la persona no es capaz de hablar en determinadas ocasiones

<sup>48</sup> Este síndrome es caracterizado porque la persona siente que ha perdido órganos vitales o que ha muerto.

<sup>49</sup> Entendiendo trastorno como una alteración, perturbación. Véase Nemiah John, *Glosario de psiquiatría. Adaptación española de la 7ª edición de la American Psychiatric Press, Inc.* (Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos, 1996) Pp. 350

## Vía dos: Segunda clasificación de las enfermedades mentales

Hemos observado que la primera clasificación de las enfermedades mentales comienza con la definición y tratamiento de la esquizofrenia de manera mórbida cerebral, sus síntomas latentes fueron signos de los individuos en general, sus causas son biológicas pero desconocidas y, posteriormente las siguientes enfermedades *inventadas* tuvieron esa misma línea biológica. Empero en los años sesenta otra vía se contrapuso a la primera (psiquiatría biológica) y se caracterizó por llevar el rotulo de social o ambiental.

Una de las características de la vía uno es que las causas de las enfermedades son endógenas y genético hereditarias ergo la psiquiatría se fijaría en el sujeto único nominal, si esto es así, porqué en momentos específicos se construye una historia colectiva (como el caso de la pandemia de gripe A H1N1 en México) o las crisis económicas en delirios de persecución o los ex soldados de guerra que piensan que toda vía están en el campo de batalla diagnosticados con esquizofrenia. La segunda clasificación, mejor conocida como psiquiatría social, da un giro causal de lo endógeno a lo exógeno, no discriminando lo biológico sino quitarle peso en sus definiciones generalizadas. Ahora el estudio no son psicopatologías, con relación a la histopatología médica, de fallos cerebrales sino investigar el papel de los factores sociales en la etiología de las enfermedades mentales<sup>50</sup>, contemplar constelaciones familiares, nivel económico, dinámicas laborales, religiosidad o cómo Marvin K. Opler menciona estudiar las enfermedades mentales vistas desde su entorno social y cultural<sup>51</sup>.

A estas alturas Bastide menciona que la psiquiatría biológica se encargaba de los individuos a partir del método clínico y estudios de caso mientras que la psiquiatría social ayudada de la sociología se encargaba de las colectividades con el método estadístico. Si bien la sociología tiene un peso grande en las estadísticas (en Francia principalmente) no toda la sociología las ocupaba. Esta segunda vía asevera con lo social sin conocerlo y sólo hace cambios puntuales: antes las personas que no podían estar con otras personas eran neuróticas con fallos neuronales ahora las personas que no pueden estar con otras es por una neurosis social y colectiva. Nos parece que el termino social lo contraponen al de individual, es decir, si una persona se encuentra en casa realizando el aseo o bañándose es una actividad individual mientras si está en una reunión de trabajo o tomando una bebida con sus amigos es una actividad social, por lo tanto la segunda vía se enfocaría en dicha actividad para buscar causas de la enfermedad mental mientras la vía uno se enfocaría en la actividad individual. Lo social como bien lo hemos argumentado en el capítulo uno no es una esfera más, sino, es la esfera, propiamente dicho es la actividad cooperativa de los individuos independientemente de cualquier fin o cualquier medio así si una persona se está bañando no es una actividad propiamente dicha aislada sino conlleva un sentido social. En este sentido sería una falacia contemplar a la psiquiatría social como el estudio de lo social colectivo en diferencia de lo individual neuronal.

Bastide considera que si se rompe esa falacia la psiquiatría social sería el estudio del comportamiento social mórbido de los individuos afectados por trastornos mentales<sup>52</sup> esto se enfocaría al cambio de la etiología de las enfermedades. A esto se suman dos visiones más: la sociología de las enfermedades mentales y la etnopsiquiatría; la primera refiere al estudio de grupos o socio terapia, los hospitales

---

<sup>50</sup> Bastide Roger, *Sociología de las enfermedades mentales* (México D.F.: Editorial Siglo XXI, 1975) Pp. 5

<sup>51</sup> Bastide, *Sociología de las enfermedades mentales*, Pp. 5

<sup>52</sup> Bastide, *Sociología de las enfermedades mentales*, Pp. 14



psiquiátricos mientras que la segunda refiere a correlacionar hechos étnicos y los tipos de enfermedades mentales. Tendremos que detenernos en un punto “las sociologías del”. Cuando hablamos de sociología muchas veces se refieren a ella como multiparadigmática sin comprender que el concepto paradigma de T. Khun se refería a la naturaleza de teorías de las llamadas ciencias duras, mientras que en las ciencias sociales las teorías tienen otro comportamiento.

Veamos. Khun en su conferencia sobre *La tensión esencial. Estudios sobre la tradición y el cambio en el ámbito de la ciencia* nos muestra cómo se preparan las investigaciones en las ciencias naturales sin un regreso a los clásicos de sus disciplinas, es decir, las investigaciones se presentan en su mayoría como convergentes (siguiendo un paradigma) hasta que la ciencia del presente en una pequeña parte de su pesquisa logra ser divergente poniendo en crisis la visión científica anterior y proponiendo una visión incompatible, al hacer esto la comunidad científica cambia la visión de su manera de investigar y enseñan a los alumnos cómo hacer investigación a partir de ese paradigma, cómo usar el método de dicha visión para resolver el problema y lo anterior se queda como historia o escotoma. La naturaleza de las teorías sociales no funciona bajo paradigmas ya que siempre hay un regreso a los clásicos y sus teorías, se pide a los tesisistas que revisen artículos o investigaciones anteriores de su tema y cuando hay un cambio radical de visión de investigación este no es para siempre o hasta nuevo aviso ni mucho menos se desechan las visiones anteriores, sino que, es una visión más, ergo el paradigma funciona de manera unidimensional en las ciencias naturales mientras que en las ciencias sociales son tradiciones de pluralidad de teorías.

Así de esta manera se ha pensado que *las sociologías del* son una visión de la investigación sin darse cuenta que es una comparación peligrosa con el paradigma, más aún Elias<sup>53</sup> piensa que esto podría disolver la sociología a tal grado de que existan especialistas que no sepan otra cosa más que su *sociología de*. Hablar de sociología de las enfermedades mentales (o de cualquier otro fenómeno) tiene dos líneas, la primera entendida como el estudio de un fenómeno desde la óptica sociológica sin fragmentar la sociología (como el caso de *Sociología de la religión* de Max Weber) sino enriqueciendo el conocimiento de su objeto de estudio, la segunda acepción trata de una fragmentación y pseudo-especialización profesionalizante. Es por ello que no podemos hablar de una sociología de las enfermedades mentales como sub rama de la sociología para poder comprender estas ni mucho menos contraponer lo individual a lo social o viceversa como esferas contrapuestas.

Ya encontrado el hilo de las enfermedades mentales desde lo social, se propone un sistema de referencia para buscar sus causas: a) papel, b) norma, c) valor y d) comunicación. Basado ya no en soma tipos sino en psico tipos, aspecto, vestido, modales, tatuajes, si es hombre o mujer que permitan provisionalmente comprender la estructura y la anomalía verbigracia la tipología de Sheldon: a) Vis erotónico que gira en los placeres de la mesa, b) somatotónico que tiene anhelo de poderío, agresivo y competitivo y, c) cerebrotónico caracterizado por pos fatiga crónica. Según Sheldon estos tipos cambiarían de acuerdo a la cultura en específico. Así, de esta manera se busca la socio génesis de las enfermedades mentales, por ejemplo, una persona cerebrotónica que tiene un hablar musitando sería posible porque en su trabajo tiene muchas presiones, viene de una clase baja ergo cuando mantiene contacto con sus superiores habla en voz baja por lo tanto su conducta anómala se explicaría por dichas causas exógenas.

---

<sup>53</sup> Véase Elias Norbert, *Sociología fundamental* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2008)

La psiquiatría social clasifica las enfermedades mentales como causas de factores sociales o ambientales donde lo mórbido cerebral es la consecuencia de la enfermedad y a diferencia de la clasificación primera no homologa lo orgánico ni lo mental, es decir, en la vía uno lo mórbido cerebral es causa de la anomalía y pensaban que podía ser curada como una fractura o una apendicitis, en la segunda vía se trabajan con valores y comunicaciones, en este punto el psicoanálisis es uno de sus máximos enfoques, sin lobotomías, sin cortes sino palabras mejor conocida como psicoterapias. La psicoterapia basada en este diálogo psicoanalítico tuvo dos momentos el primero referido al psiquiatra o psicólogo como aquel que tiene la razón y va a tratar de curar a su cliente, muy similar a la medicina, el médico escucha lo que el paciente tiene que decir, busca sus síntomas no deja que hable el paciente diagnostica y cura, mientras que el segundo momento es el que busca la anamnesis<sup>54</sup>, posteriormente todos los signos del enfermo para así construir una realización simbólica<sup>55</sup> entendida como aquel método que realiza los deseos del inconsciente según la expresión simbólica del paciente. En el primer momento psicoterapéutico el psiquiatra tiene todo el conocimiento que el paciente ignora y se le va a dar la sabiduría y posible cura si se mantiene en silencio y escucha mientras que el segundo momento le da peso al paciente ya que en él se contiene todos los deseos inconscientes que no permiten contemplar la realidad.

### *Tercera vía: psiquiatría sistémica*

Se ha mostrado que la psiquiatría como disciplina nace en lo que conocemos como la época moderna especializándose en tratar enfermedades mentales, se ha aludido que estas tienen su configuración en el siglo XVI y que la forma de clasificarlas ha sido de dos maneras, una referida al encéfalo y otra a factores sociales. La segunda vía ha tenido mayor aceptación en las ciencias sociales y la primera en las ciencias naturales empero Andreoli comenta que estas dos vías son excluyentes la una a la otra y que si bien podemos comprender que un ex soldado de la Segunda Guerra Mundial tenga delirios de persecución porque piense que sigue en el campo de batalla, encontramos un factor social, su participación en la guerra ello permitió que su encéfalo por el ambiente tuviera anomalías por tanto los factores sociales no fueron la causa en sí ni el encéfalo sino ambos (ambiente e individuo) encontraron el momento histórico preciso para la enfermedad mental.

La psiquiatría de los sistemas no busca ignorar las fallas de la primera vía aquella que sólo contempló el funcionamiento biológico de cada individuo, ni tampoco de la segunda clasificación aquella que ignora todo comportamiento orgánico, ve la enfermedad como expresión o manifestación del hombre y sus valores, el encéfalo y los comportamientos sociales se ligan isomorfamente<sup>56</sup>, esto es pensar que la enfermedad mental es el resultado de la relación entre encéfalo y ambiente, en otras palabras la tesis de Andreoli es que la locura es una representación de la falla de isomorfismo entre encéfalo ambiente una discrepancia entre los sistemas<sup>57</sup>.

---

<sup>54</sup> Conjunto de datos recogidos para el historial clínico y diagnóstico.

<sup>55</sup> Véase el caso de Renée en Sechey M. A., *La realización simbólica y diario de una esquizofrénica. Exposición de un nuevo método psicoterapéutico* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2015)

<sup>56</sup> Andreoli Villorino, *La tercera vía de la psiquiatría. Locura: individuo, ambiente, historia* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1996) Pp. 117

<sup>57</sup> Andreoli, *La tercera vía de la psiquiatría. Locura: individuo, ambiente, historia*, Pp. 239

La tercera vía nos muestra una relación triádica encéfalo, ambiente e historia, busca superar los dualismos de las otras clasificaciones. Aunque trabaje con una axiomatización entre sistemas encefálicos y sociales considera a la sociedad como atomista. Estas tres vías comprenden clasificaciones de enfermedades mentales en la primera se considera el córtex cerebral cómo la causa de los trastornos, de hecho, esta clasificación es la que mejor ha tenido acogida en las sociedades occidentalizadas y occidentales, la segunda clasifica a las enfermedades como consecuencia de factores sociales y finalmente la tercera como producto de discrepancia isomorfa entre el encéfalo y la estructura social.

Estas vías son maneras de clasificar, diagnosticar, tratar y curar las enfermedades mentales, no tienen principio o fin sino más bien son enfoques que la psiquiatría ha construido para comprender su objeto de estudio. Cada una de estas clasificaciones da también un giro a la definición de psiquiatría: en la primera se entiende como rama de la medicina que se ocupa de las enfermedades mentales, en la segunda como aquella que estudia los factores sociales de los trastornos, y en la tercera como la rama de la medicina que se encarga del diagnóstico y tratamiento de las alteraciones y anomalías de las conductas<sup>58</sup>. Estas tres clasificaciones de las enfermedades sólo juegan con las posibles causas o consecuencias de ella, empero, la dan por hecho tratando de clasificarla de manera unívoca piensan que lo patológico en la medicina es similar a la sociedad.

### *Error tipo -2 y -3: Situación institucional de la psiquiatría*

Reiterando, las vías de la psiquiatría son maneras de definir las enfermedades mentales, pero la situación institucional no se entiende por sus vías sino por momentos, en los que la psiquiatría ha pasado por dos.

David L. Rosenhan en un apartado llamado “Acerca de estar sano en un medio enfermo”<sup>59</sup> promueve un experimento de ocho personas mentalmente sanas<sup>60</sup>, en el cual consistía en que estas personas consiguieran ser admitidas en hospitales psiquiátricos, un ejercicio de *pseudo* pacientes fingiendo síntomas y registrando todo lo que sucedía dentro de las instituciones descubriendo que lo que más se detecta como enfermedad mental era la esquizofrenia. Las actividades de las ocho personas eran simulaciones de síntomas mentales, así al ingresar a la institución dejaron de fingir y mantenían conversaciones con los pacientes y psiquiatras de manera ordinaria similar a la vida civil, pero descubrieron que todo lo que hacían era sintomático por ejemplo: la charla con los psiquiatras no era contemplada como eso sino como síntoma ciclotímico –facilidad de relacionarse-, si anotaban en una libreta el nombre de su medicamento se les consideraba como incapaces de poner atención u olvidadizos. Rosenhan argumentó que estas ocho personas no fueron de interés especial para las diferentes instituciones al igual que los demás pacientes, que no se preocupaban demasiado por lo que los internos hacían dentro y esto se debía no a la institución sino al marco psiquiátrico.

---

<sup>58</sup> Vallejo Nagera, *Introducción a la psiquiatría* (Barcelona España: Editorial científico-médica, 14ª edición, 1981) Pp. 8

<sup>59</sup> Véase Watzlawick Paul, et al, *La realidad inventada ¿Cómo sabemos lo que creemos saber?* (España: Editorial gedisa, Barcelona, 2010) Pp. 99-121

<sup>60</sup> En el siguiente subtema hablaremos de lo que consideramos normal (sano) y desviado (insano)

El hecho de que a los *pseudo* pacientes no se les reconociera como espías o su estado de normalidad no fuera detectado por los psiquiatras, el hecho, de acuerdo a Rosenhan, de que la normalidad de las ocho personas en hospitales diferentes no fuera descubierta por los psiquiatras es por un marco histórico de la psiquiatría llamada error tipo -2<sup>61</sup>. Esto significa que la psiquiatría se inclina por un sendero de considerar a todos mentalmente enfermos hasta que se declare lo contrario –en la institución carcelaria se trabaja con este mismo error–, que en consecuencia desembocaría en un resultado *positivo erróneo* para no correr riesgos de charlatanería, desde este ángulo nadie saldrá sano de la institución sino en calidad de remiso o ex interno con posibilidad de recaer. Si se considerara el error tipo -1 todos son sanos hasta demostrar lo contrario sería un resultado *negativo erróneo* porque cuando no se diagnostique insano a alguien insano sería culpa de la psiquiatría por no saber propiamente de sus saberes y, para defenderse de dichos ataques que desarmarían la disciplina arremete con el error tipo -2 así en el -1 la institución termina desfavorecida como una figura de charlatán y en el -2 desfiguran al yo de los pacientes.

El error tipo -2 es una manera de protegerse de que no cuestionen si la psiquiatría sabe de sus saberes, la consecuencia es desfigurar al yo, persuadirle su realidad de que esta perturbado mentalmente aunque sus cualidades mentales sean sanas, le inventan una realidad, le estigmatizan y deterioran su identidad. La clasificación de insano *a priori* es totalmente irreversible y el diagnóstico actúa como profecía autocumplida, inventa su realidad y con ello su propio tratamiento un basamento de charlatanería o similar a la práctica del charlatán para protegerse a sí misma. El error tipo -2 clasifica a la persona como interno residente de la institución total, sus principales clasificaciones son símbolos sagrados e incuestionables de la psiquiatría como: esquizofrenia, paranoia, delirios de persecución, hebefrenia, ciclotimia, rasgos esquizoides argumentados desde Kraepelin, Bleuler, Kretschmer hasta los autores del DSM por la Asociación Americana de Psiquiatría. Otra característica de este error no es sólo la auto protección y la desfiguración del yo sino también lo es el encierro, es decir, la psiquiatría del tipo -2 contemplaba a la vida social como estática y dada *per se* que en consecuencia tenía estados anómalos, por lo tanto se jactaba a sí misma como el gran bunker donde podía contener sus resultados positivos negativos, así encerrándolos nadie en el exterior daría cuenta de sus tratamientos y/o errores. Comprendemos que autores como Erving Goffman, Thomas Szasz en EEUU, Maud Mannoni en Francia, Franco Basaglia en Italia, Ronald D. Laing y David Cooper en Inglaterra<sup>62</sup> así como el colegio invisible en Palo Alto analizaron este tipo.

Hasta el pleno siglo XXI el tipo -2 es la sinagoga de la psiquiatría, que ha tenido también su antítesis como lo es la anti psiquiatría, empero, este tipo -2 se limitaba a algunos problemas de la vida o propiamente dicho a sus anomalías de la vida, los muros que custodiaban al hospital mental era su recinto. Aunque, a la vez y siguiendo con la lógica de Rosenhan, el tipo -1 fue desechado por el -2 pero Elmer E. Southard (1876-1920) proclama “Los psiquiatras deben llevar sus poderes analíticos, su optimismo inculcado, y su voluntad, no sólo a los círculos cerrados de la franca enfermedad [...] Saludo a los años del futuro como años de gran porvenir para los psiquiatras”<sup>63</sup>. Esto quiere decir que el tipo -2 entrando el siglo XX y finales del XIX fue gestado y, a la par fue usado –con o sin consentimiento– como protector del error tipo -3.

---

<sup>61</sup> Watzlawick, *La realidad inventada ¿Cómo sabemos lo que creemos saber?*, Pp. 104-105

<sup>62</sup> Fernández Joaquín, *Foucault. No hay más verdad que la que establece el poder* (España: Editorial Aprender a Pensar, RBA Contenidos Editoriales, 2015) Pp. 41

<sup>63</sup> Szasz Thomas, *Esquizofrenia. El símbolo sagrado de la psiquiatría* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2002) Pp. 181

Southard proclama este tipo -3 el cual refiere que el -2 se toma por sinagoga en términos de límites fijos visibles, lo que Goffman denomina institución total<sup>64</sup>, por lo tanto no es *suficiente* para la psiquiatría diagnosticar sólo problemas de la vida social sino Howard P. Rome (1968) consultor *senior* en psiquiatría de la Clínica de Mayo y ex presidente de la Asociación Psiquiátrica Norteamericana termina de gestar el error tipo -3 al sostener “sin vacilar: <en la actualidad, la única cuenca apropiada para el caudal de la psiquiatría contemporánea es el mundo entero, y la psiquiatría no debe amedrentarse ante la magnitud de la tarea>”<sup>65</sup>. Observamos que después de la segunda mitad del siglo XX este error -3 se presenta a la sociedad, la psiquiatría ya no se contentó con los hospitales mentales sino que se apropió del mundo entero ya no eran problemas de la vida sino que la vida misma era un problema, la totalidad la convirtió patológica<sup>66</sup> sustituyendo a la teología cristiana donde todos somos pecadores ahora la ideología psiquiátrica del error tipo -3 es que todos somos insanos un estado terapéutico de pacientalización.

En el error tipo -2, *El Gran Encierro* y la dramatización de Philippe Pinel en el Hospital *Pitié Salpêtrière* fueron sus antecedentes mientras que el -3 es una sustitución de la ideología cristiana que permite apropiarse del mundo entero, para ellos *no nacemos pecadores sino enfermos*. En este punto se fabrica la locura a gran escala los símbolos sagrados de la psiquiatría son cuidados y custodiados en los hospitales mentales pero surgen otros símbolos sagrados que permiten que la psiquiatría se apodere de la vida misma, es en este tenor donde encontramos tipos de enfermedades que no

---

<sup>64</sup> El término de institución total de Goffman designa un lugar de residencia y trabajo, donde los procesos de entrada y salida no son por periodos diurnos o nocturnos de horarios incrustados en el orden público –véase *Sobre las características de los establecimientos sociales* en el capítulo II-, sus miembros son aislados de la actividad interaccional del exterior por un tiempo apreciable, comparten en su encierro una rutina diaria, administrada formalmente. Véase Goffman Erving, *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 3ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2001). Sobre la cuestión de instituciones totales, concepto usado por Goffman, es tomado de E. Hughes y que a juicio de Ramón Vargas Maseda es totalmente anti goffmaniana ya que Goffman demuestra que en su interior si pueden tener contacto con el exterior. Véase Maseda Ramón, “Simmel y Goffman: la relevancia del conocimiento artístico-literario en la construcción de una teoría sociológica relacional, no antinómica” en Sabido Olga, *Georg Simmel, una revisión contemporánea* (México D.F.: Editorial Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana- Azcapotzalco 2007) Pp. 183. A nuestro juicio Goffman se centra en lo que denominamos error tipo -2, más aún, el hospital mental Sta. Elizabeth de Washington con características físicas es lo que Goffman alude a institución total nombrando otros cuatro grupos de estos. El problema radicaría en cómo entender las instituciones totales hoy día, la respuesta de Maseda sería semi totales, la nuestra sería que la institución total puede comprenderse desde el error tipo -2 y tipo -3, aunque tendría grandes peligros ya que el -3 está enfocado a que se rompan las barreras físicas de las enfermedades mentales, pero aplicarían a todos los demás grupos, cómo se tendría que entender ahora no desde el -2 sino desde el -3. La aseveración de Maseda también corre peligros y uno de ellos es de corte epistemológico ya que por ser institución total Goffman le dedica peso a los mundos, procesos de entrada y salida así como a los ajustes primarios y secundarios. El hecho de que puedan tener contacto entre el interior y el exterior es por ajustes secundarios no por ser instituciones semi totales.

<sup>65</sup> Szasz Thomas, *Ideología y enfermedad mental* (Buenos, Aires, Argentina: Editorial Amorrortu, 2000) Pp. 14.

<sup>66</sup> A este error tipo -3 Thomas Szasz le denomino estado terapéutico, es decir, sucedió a la teología cristiana: todos portan el pecado original, ahora en el estado terapéutico todos son insanos. Véase Szasz Thomas, *Herejías* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2002) Pp. 135. También a esta idea del -3 el sociólogo de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo César Ángeles García actualmente (2016-2018) en su tesis de maestría trabaja la transición de un estado criminalizante, donde a cualquier individuo que no cometa un delito se le jacta como criminal por ejemplo el consumo de marihuana, al estado terapéutico donde no se criminaliza sino se pacientaliza.

necesitan encierro pero si psicoterapias<sup>67</sup>, a la vez, se extienden brazos de los manicomios como centros de atención a dichas enfermedades por ejemplo Samadhi, Cenadic, CEAIA (Centro de Atención Integral para las Adicciones). Las nuevas enfermedades mentales no tienen límites cualquier actividad social se convierte en patológica, encontramos enfermedades tales como: pirómanos, cleptómanos, autismo, asperger, mitómanos, depresiones, neurohisterias, bipolaridades que según el DSM y el CIE 10 (Clasificación Internacional de Enfermedades décima edición) y la OMS (Organización Mundial de la Salud) han encontrado más de 400 enfermedades, entre ellas se encuentra la ludopatía.

El error tipo -2 refiere a clasificar de insano hasta que se demuestre lo contrario, esto se demostrará mediante un internamiento en hospitales mentales, además, sólo contempla anomalías de la vida y sus clasificaciones son enfermedades que necesitan internamiento. El error tipo -3 es cuando la psiquiatría sale de los muros a toda la vida social, ahora la vida es un problema psiquiátrico en sí, sus tratamientos no son necesariamente de internamiento sino de remisión o en algunos casos de residencia, es decir, en el -2 el internamiento se presenta por largos periodos de tiempo mientras que en el -3 son residencias de 30 a 90 días, más aún, los conflictos éticos, morales, políticos, culturales se convierten en patologías un tipo de estado terapéutico, pero, entonces ¿Cómo entendemos lo normal y lo patológico?

### *Enfermedad mental: entre lo normal, lo desviado y lo desviado normal*

Emile Durkheim nos ha mostrado que las sociedades modernas se organizan en términos básicos por dos órdenes lo normal y lo patológico<sup>68</sup>. Empero esta idea no sólo ha sido del maestro, sino que fue adaptada a la psiquiatría, ésta relega todo lo anormal, mórbido, progresivo e incurable a lo patológico. En este caso nos ocuparemos de cómo se ha considerado a un individuo cómo marginal o divergente con relación a su situación desde la mirada sociológica.

Es más pertinente hablar de situaciones desviadas que de individuos desviados ergo habría individuos en situación de desviación. Este tema ha sido aunado desde los inicios de la disciplina misma, Comte contempló a la locura como pensamiento egoísta donde la subjetividad gana terreno a la objetividad, Durkheim aunque creía que esto pertenecía a hechos internos le dio mucho peso a la anomia, Weber y su tipo de acción afectiva. Un abordaje sociológico de la divergencia nos podrá mostrar cómo es que las enfermedades mentales en específico no son causas anómalas del cerebro como la primera vía de la psiquiatría, también nos quitaría el velo del paralelismo de la tercera vía, es decir, una correlación isomorfa entre sistema encéfalo y sistema social, a diferencia de este enfoque no creemos que la historia sea un producto de todos los encéfalos sino más bien el registro de lo social<sup>69</sup>, del mismo modo con la segunda vía emparentamos más es sólo que buscar factores sociales de las enfermedades no nos dice nada de dichas enfermedades, si buscáramos factores pero al mismo

---

<sup>67</sup> Véase Szasz Thomas, *El mito de la psicoterapia* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2000)

<sup>68</sup> Durkheim Emile, *Las reglas del método sociológico* (México D.F.: Editorial Colofón, 2006) Pp. 47

<sup>69</sup> En este sentido puede verse, en el capítulo primero, como es que consideramos a la historia, en este punto sólo agregaremos algo más. Si como hemos dicho consideramos a lo social como *la* esfera y no como *una* esfera más. La historia es su hermana más cercana, una nos permite mirar las acciones cooperativas y otra su registro en el tiempo.

tiempo no diéramos por hecho esos trastornos podríamos comprender más acerca de este tipo de desviación.

Uno de los fundamentos de la sociología es desafiar lo establecido o dado *per se*, *grosso modo* el recorrido histórico de la locura nos mostró que son figuraciones que cambian de acuerdo al tiempo y espacio, por lo tanto nuestro punto de partida es que las enfermedades mentales son construcción social e histórica, hablar de construcciones de primer orden nos muestra que la gente actúa sobre la base de la comprensión que tiene de su mundo, de lo que hay en él<sup>70</sup>, la gente sabe qué hace y porque lo hace, tiene conciencia práctica y discursiva<sup>71</sup>, tienen definiciones de situación de su mundo que les auto justifica y saben que están involucradas en él aunque no necesariamente sepan quienes más son los involucrados. En los diferentes mundos donde participan las personas se habla de desviaciones, claro, es un concepto que abarca demasiadas cosas y que no necesariamente se consideran delictivas o mentales, por ejemplo, las desviaciones triviales que comprenden incumplimiento de reglas de etiqueta como conducir en estado de ebriedad, estar desnudo en casa no implican sanciones de orden jurídico penal ni de orden psiquiátrico<sup>72</sup> aunque las imputan obligatoriamente a ese orden. Entonces podemos decir que existen formas de desviaciones o divergencias, al divergente lo encontramos como todo miembro individual que no adhiere a las normas y divergencia a la peculiaridad del acto divergente<sup>73</sup>, para que esto tenga el carácter de desviación *sensu stricto* se necesita hacerlo público, por ejemplo, si un hindú come vaca sin que otros den cuenta de ello aludimos de un acto divergente en potencia situado más no de una divergencia.

En estos momentos hablamos de que la desviación y/o divergencia es poli forme, en unos casos representa fallas al incumplimiento de etiqueta o como dirá Goffman fallas dramáticas que no son sancionadas de manera jurídica y en otros casos son severamente castigadas, pero el concepto desviación abarca todas las posibilidades de infracción y sanción en el terreno de la interacción de situación, es decir, cualquier acto que se infraccione o sancione será considerado divergente empero las consecuencias de ello no siempre son delictivas, pueden ser perdonadas o neutralizadas, es por ello que utilizamos la palabra divergencia o desviación sólo en el caso para referirnos a las enfermedades mentales. Los grupos establecen sus propias reglas que definen situaciones y comportamientos que se consideran apropiados para determinadas situaciones<sup>74</sup>, los grupos, mediante protección y corrección ritual, mantienen sus reglas para que no sean infraccionadas, se construye un dualismo *lo que es* y al mismo tiempo *lo que no es*, se construyen lo correcto y lo prohibido, lo sagrado y lo profano<sup>75</sup>, lo restrictivo y lo permisivo, por tanto, cuando las reglas suelen ser aplicadas se considera a un infractor como divergente.

Howard Becker considera que existen tipos de reglas, básicamente encontramos dos: a) las formalmente aprobadas y b) los pactos informales, en las primeras se hace por poder institucional

---

<sup>70</sup> Becker Howard, *Outsiders, hacia una sociología de la desviación* (Buenos Aires, Argentina: Edit., Siglo XXI, 2009) Pp. 14

<sup>71</sup> Véase Giddens Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2015)

<sup>72</sup> Hablamos de orden psiquiátrico en el sentido de Castel Robert, *El orden psiquiátrico. Edad de oro del alienismo* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Nueva visión, 2009)

<sup>73</sup> Erving, *Estigma: la identidad deteriorada* (Buenos Aires, Argentina: 2ª edición, 1ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2010) Pp. 175

<sup>74</sup> Becker Howard, *Outsiders, hacia una sociología de la desviación* (Buenos Aires, Argentina: Edit., Siglo XXI, 2009) Pp. 22

<sup>75</sup> Véase Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2009)

basado en leyes establecidas y custodiadas por organizaciones mientras que las segundas son relacionadas a encuentros de todo tipo que no hacen uso de leyes institucionales. Nosotros nos ocuparemos de las primeras. El cumplimiento de dichas reglas está a cargo de instituciones y organizaciones puntuales, como por ejemplo derecho penal, penales, policías etc. que resguardan a la sociedad de quien les hace daño de manera intencional, pero también hay normas religiosas, morales y psiquiátricas que custodian la heterosexualidad por ejemplo.

De igual forma Becker argumenta que el grado de marginalidad o divergencia varía según el caso situacional, en algunos casos las transgresiones se miran con benevolencia por el hecho de que nosotros mismos cometemos dichas infracciones<sup>76</sup> en otros casos los grupos que custodian las reglas no miran con benevolencia sino culpan al inocente como el caso de la protagonista de la película *Changeling*, lo que nos importa es el grupo de psiquiatras que custodian las normas morales de interacción, es decir, en otro tipo de desviación como el delito se cuestiona por reglas jurídico penales, mientras que cuando el individuo no quiere mantener hipótesis de sí mismo ante otros los psiquiatras cuestionan por reglas médicas, por lo tanto hablamos de que la enfermedad mental es un tipo de desviación voluntaria<sup>77</sup> que se diferencia de otros tipos de desviación. *Grosso modo* comprendamos como se ha entendido este tipo de desviación.

*La visión estadística:* la consideración normal de los fenómenos ha sido por la campana de Gauss en donde todo aquello que se salga del promedio se considera como desviación estándar, por tanto tenemos una distribución normal de un grupo de datos y cualquier cosa que se salga de ese promedio se considera como desviado, por ejemplo, lo más común es un color de cabello castaño o negro ergo un pelirrojo o albino serán desviados ya que sólo verán qué tanto se aleja del promedio. Las enfermedades mentales son vistas en esta tónica por ejemplo la psicopatología de la esquizofrenia es indagar de una gráfica de distribución normal el porcentaje de jóvenes que tienen la enfermedad y los que no. Contemplar así la divergencia es muy simplista ya que no nos dice absolutamente nada de la enfermedad sino el conteo de la distribución normal y sus desviaciones. No cuestiona las enfermedades ni mucho menos la naturaleza de la divergencia, más aún, reduce el problema a meros números que parecen dar explicación por sí mismos, a grandes rasgos esta visión simplista la podemos resumir de la siguiente manera: para analizar un fenómeno considerado desviado sólo es cuestión de calcular la distancia existente entre la distribución normal y el comportamiento analizado<sup>78</sup>.

*La visión funcionalista:* esta óptica pertenece a Emile Durkheim, empero, tenemos que tener cuidado con su tratamiento ya que por un lado se puede observar un positivismo decimonónico y por otro a la biología. En este caso la divergencia sería todo aquello que dañe a la sociedad, comprendiendo a esta como un organismo humano. Durkheim señala que la enfermedad no es la única que deteriora al cuerpo sino la vejez o niñez y son normales<sup>79</sup>, mientras que la salud sería un estado donde las posibilidades se encuentran al máximo, la enfermedad no necesariamente mata sino que obliga a

---

<sup>76</sup> Como en el caso de nuestra sociedad mexicana que da *mordidas*: es una especie de neutralización ritual cuando un conductor automovilístico comete una infracción, como pasarse un alto, conducir en estado de ebriedad, conducir en sentido contrario, y consiste en intercambiar dinero por el perdón a la infracción, es decir, se neutraliza la situación. Aunque esto no sólo sucede con los automovilistas sino también con transeúntes que orinan en vía pública, o que se encuentran fornicando en jardines públicos, tomando en vía pública entre otros más.

<sup>77</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 347

<sup>78</sup> Becker, *Outsiders, hacia una sociología de la desviación*, Pp. 24

<sup>79</sup> Durkheim Emile, *Las reglas del método sociológico* (México D.F.: Editorial Colofón, 2006) Pp. 50



adaptarse además de que necesita de algunas de ellas para poder cambiar, a esto el maestro señala el caso de la vacuna de la viruela que es una enfermedad que nos la inyectamos por ser necesaria.

Hasta este punto Durkheim comprende que hay enfermedades necesarias, y que no son lo único que deteriora, no debilita sino que puede producir ese efecto por lo tanto lo patológico no es determinado de buenas a primeras por todo aquello que se distancie del promedio ni mucho menos que deteriora o es lo único que puede matar, sino, Durkheim piensa que la sociedad *necesita* de lo que le llaman anomalías pero que en realidad son normales<sup>80</sup> por ejemplo el delito para poder adaptarse y cambiar. Más aún, un fenómeno normal se comprende por características exógenas y una de ellas es la generalidad, además de esta característica se busca su causa y su utilidad, esto no es todo, de acuerdo con Durkheim esta normalidad o generalidad sólo puede tener una carcasa vacía o apariencias de normalidad es por ello que se tiene que buscar condiciones de generalidad en el pasado para comparar –pueden ser de dos maneras comparar con sociedades que tengan punto de comparación o con la sociedad misma a lo largo de su historia- y si se dan todavía será normal sino se le negará ese carácter. Todo lo que es normal es útil, pero no todo lo que es útil es normal<sup>81</sup>.

Por lo tanto todos los fenómenos excepcionales en minoría, argumenta Durkheim, en donde se producen y no son duraderos hablamos de fenómenos anormales. En este caso podemos hablar de la norma como base de la práctica pero no alejada de las interacciones, un fenómeno se presenta por su apariencia normal puramente social que tiene correlaciones con los fenómenos de su presente, presente-pasado y presente-futuro, así su presentación tendrá característica co-relacional más que de utilidad –como argumentaría Durkheim- por tanto un fenómeno no será normal bajo ese epíteto, en segunda instancia los fenómenos excepcionales, mínimos y efímeros puedan darse como pivote –por tomar una característica del teatro<sup>82</sup>-, es decir, como aquellos que permiten que suceda lo que tiene que suceder por ejemplo el heredero al trono austrohúngaro el archiduque de Austria Franz Ferdinand en la Primera Guerra Mundial, en sí mismo no el archiduque sino el fenómeno de la herencia y figuración al trono que algunos historiadores concuerdan que da pie a la guerra. Así si vemos en los fenómenos la característica del pivote y no como pequeños, efímeros o extra cotidianos el carácter de patológico ya no se encontraría *ahí*.

Finalmente queda sólo en Durkheim el rastreo histórico de la generalidad, característica de la normalidad, aunque la generalidad nos compromete con la particularidad y caeríamos en el postulado durkheimiano de lo normal y lo patológico, más sin embargo, vemos la figuración del fenómeno en su dimensión histórica no lineal sino procesual figuracional nos permitirá conocer socialmente qué es lo que entienden los actores mismos como desviación y no se imputaría –como sociólogo- la intención de desviación. En otras palabras la utilidad y generalidad son rasgos imputados para comprender la normalidad así como lo particular y lo poco duradero, sin contar que los actores quedan alejados de sus propias figuraciones.

*La analogía médica:* la visión médica descansa sus bases en el estado anatómico funcional y, sin desarreglo por norma se dice que es saludable mientras que si falla hay enfermedad, Becker menciona que existe un gran consenso para demostrar lo normal y funcional de los órganos, pero cuando esta

---

<sup>80</sup> Cómo el caso de la viruela más arriba mencionado.

<sup>81</sup> Durkheim, *Las reglas del método sociológico*, Pp. 62

<sup>82</sup> El pivote es aquel personaje que no es protagonista, antagonista o circunstancial pero que permite que la escena se pueda dar, como ejemplo, en la obra de Hamlet, Gertrudis no es protagonista (Hamlet sí) ni antagonista (Claudio sí) o circunstancial (Servidumbre –entiéndase circunstancial como los personajes que dan contexto a la obra-) sino es pivote ya que permite que las cosas sean como son no como sí.

analogía se pasa al comportamiento humano hay un disenso total para describir las desviaciones porque no hay lo que se considera un comportamiento saludable. Dentro de esta tónica se encuentran la visión naturalista la cual menciona que el estado patológico es interno al individuo que disminuye capacidades funcionales y la funcionalista que menciona que define lo anormal como la incapacidad para lograr objetivos necesarios. Claude Bernard respondió a la mirada naturalista aludiendo diferencias cuantitativas entre lo normal y patológico, cosa que Georges Canguilhem<sup>83</sup> rechazó – argumento fisiológico-, además argumenta que no hay nada nuevo en el organismos sino diferencias de grado, mientras que por otro lado Canguilhem también comenta que Van Helmont –argumento ontológico- si mira diferencias de calidad entre los dos estados, a estos momentos observamos porque Canguilhem se aleja de Bernard: a) la medicina mira a lo normal como un hecho *per se*, b) después de establecido lo normal como algo existente en la naturaleza se puede definir con base en ella los estados patológicos y c) las diferencias entre ambas son de corte cuantitativo.

No pretendemos trabajar el debate epistémico de Canguilhem sino tomar la postura médica imperante de lo normal y patológico, que también él rechaza, tampoco trabajar con la episteme de la medicina en tanto a esos dos estados y su objeto de estudio, sino más bien cómo las ciencias sociales o parte de ellas así como la psiquiatría homologan ese modelo para con las relaciones sociales. En primer lugar en sociología ningún hecho es *per se* sino todas las manifestaciones sociales son constructos humanos en términos de cooperación mutua, la segunda acepción es que los fenómenos sociales cuando se presentan en su forma básica lo hacen de dos maneras lo que *es* y lo que *no es*, no se tiene que establecer lo normal para luego de ahí ver su derivado como patológico y estudiar su diferencia cuantitativa en consecuencia y, finalmente las diferencias entre los dos estados no son de distancia sino son dos figuraciones que tienen su naturaleza propia de estudio. Canguilhem al observar principalmente la historia de la medicina y no los fenómenos sociales de la desviación da cuenta de que lo normal se fundamenta en la norma y la normalización pero no da cuenta de las relaciones infinitamente recíprocas cara a cara, es decir, si bien critica los tres postulados de la medicina no hay respuesta para los análisis de la desviación propiamente dicho, pero nos dio el basamento para comprender la visión médica de la desviación.

*Visión monádica; psiquiatría:* de la postura de la medicina se desprende la postura monádica en la cual refiere una sociedad totalitaria y utilitarista que separa epistémica y ontológicamente al individuo de la sociedad viendo al individuo con características y cualidades en él mismo que lo motivan a la desviación, es decir, la visión estadística los contempla fuera del promedio de una distribución normal, la funcionalista con características carentes de generalidad y utilidad, la médica como una derivación saliente de un estado fisiológico normal mientras que la monádica la mira como una cualidad propia del acto y el actor. Además ocupa postulados en términos del mal funcionamiento cerebral, desde aquí la psiquiatría lanza sus vías tercera y primera. El individuo tiene cualidades patológicas o latentes que lo llevan a desviarse e incluso genéticos hereditarios, cuando sucede así una desviación la sociedad con sus mecanismos reguladores intentará poner en el asunto al divergente dando un papel funcional a la psicología y la psiquiatría, por lo tanto hacen lo que la medicina con su objeto, sitúan la desviación en el interior del individuo.

*Otras visiones:* las ópticas anteriores son las más imperantes en *nuestra sociedad mexicana*: la médica, estadística, funcionalista y monádica, empero existen otras visiones como la estructuralista propone medios, fines culturales y normas institucionales para que los individuos sólo se adapten, el

---

<sup>83</sup> Véase Canguilhem Georges, *Lo normal y lo patológico* (México D.F.: Editorial siglo XXI, 2015) Pp. 41-63

caso de Robert K. Merton<sup>84</sup> es este, por lo tanto la estructura social produce la tendencia a la anomia, es decir, ya está contemplada caso similar al de Talcott Parsons, el problema se sucinta porque observan a la sociedad como estática funcional ergo buscaran rasgos de estabilidad: funcional-disfuncional, funcional-funcional, disfuncional-funcional o disfuncional-disfuncional. Becker menciona que esto puede ser muy bueno para buscar zonas potencialmente problemáticas pero que en la práctica es muy difícil discriminar lo que es funcional<sup>85</sup>. En teoría puede resultar ser prometedor pero se le olvida que la sociedad no es homogénea sino harto heterogénea y que no es armoniosa sino frágil, contingente y conflictiva. Otra visión es la relativista que argumenta que la desviación es un fracaso ya que no se obedecen las reglas pero no menciona porqué es un fracaso, de que normas se habla, como saber correlacionar normas, fracaso y desobediencia.

*Desviación; visión situacional:* la sociedad está integrada por demasiados grupos sociales y en cada grupo existen un conjunto de reglas duraderas y cambiantes a lo largo de la actividad social, así las personas pertenecen a grupos diferentes de manera simultánea<sup>86</sup> es por ello que la desviación se contempla como una reacción de otros al acto de uno o más, es creada por la sociedad al momento de construir las reglas (lo que es y lo que no es) por lo tanto la desviación a diferencia de las posturas anteriores es una consecuencia a la respuesta de los otros a las acciones sociales de una persona, no es una cualidad del acto, no proviene del interior, ni del exterior al estilo homúnculo sino se presenta por figuraciones situacionales. La desviación no es un concepto de homogeneidad en sus diversos tipos y lo único que tienen en común de acuerdo con Becker es el rotulo de desviados. Las reglas sociales son creaciones de grupos específicos en las que se tiene fe e interés. En el caso de la psiquiatría es ella quien resguarda sus reglas, empero, tiene una característica básica que es la definición de la situación de los infractores, los comportamientos que rotulan como desviados son definidos para no poder salir de ellos, una especie de trampa con salidas previstas por la psiquiatría.

La desviación o divergencia es la peculiaridad o consecuencia del acto divergente, pertenece al orden de interacción y situación. Ahora bien no todo desviado es visto con malevolencia sino puede ser cuidado por los miembros de su grupo más no por ello no deteriorado de su identidad: tenemos al divergente endogrupal aquel que se desvía de un grupo en particular como el borracho de la comunidad, el idiota del pueblo, el gordo fraternal<sup>87</sup>, por otro lado es el divergente aislado grupal que se encuentra en las situaciones sociales con el grupo pero no se hace parte de él –el gruñón del pueblo- en este sentido tenemos al desviado normal que se presenta como insignificante a su grupo y que por tener desventajas no es estigmatizado sino estimado y cuidado. Esta característica de divergentes es netamente comunitaria empero la desviación que nos interesa es aquella en que los individuos rechazan su posición voluntariamente y abiertamente y que por ende en los diversos grupos en donde se encuentre tendrán que ocultar información social que deteriore su identidad. Y el normal no es aquel que tenga cualidades diferentes del desviado normal y el desviado puro sino que presentan las mismas cualidades mentales por lo tanto el normal es aquel que no se le ha descubierto como un infractor.

---

<sup>84</sup> Véase Merton Robert, *Teoría y estructura sociales* (México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2010). Pp. 218-236

<sup>85</sup> Becker Howard, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación* (Buenos Aires, Argentina: Edit., Siglo XXI, 2009) Pp. 26

<sup>86</sup> Becker, *Outsiders, hacía una sociología de la desviación*, Pp. 27

<sup>87</sup> Erving, *Estigma: la identidad deteriorada* (Buenos Aires, Argentina: 2ª edición, 1ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2010) Pp. 176-177

El normal no quiere decir literalmente normal sino es un atributo interaccional que se designa a todo aquel que no ha sido descubierto en tanto no adherencia a las normas, por ejemplo un vecino que siempre va a su trabajo, alimenta a sus mascotas, riega su jardín, saluda a todos sus vecinos, ayuda en las tareas comunitarias pero se dedica a secuestrar personas sin tener la más mínima idea los de su alrededor de dichas actividades. La cuestión no es juzgar si la persona es normal o no sino de cómo las otras personas reaccionan ante este vecino de manera normal, por lo tanto el desviado social puro, el desviado normal y el normal son momentos situacionales -que no imputa el sociólogo- y figuracionales entre las reacciones de los propios individuos. El problema radica en el paso de uno a otro, si el normal comete alguna infracción que la reacción de otros implique deterioro de identidad –recuerde que no toda desviación implica fuertes sanciones- pasará a desviado puro o mejor dicho público mientras que para pasar de desviado público al normal hablaremos de normificaciones<sup>88</sup> como el esfuerzo del estigmatizado de ser normal. De esta manera lo normal, desviado normal o desviado público no son cualidades de individuos sino momentos de visibilidad, perímetro, reacción y percepción sin pretender imputar intenciones

En la psiquiatría el normal deja de tener ese carácter cuando le definen una situación de enfermedad en la cual la normificación será un remiso o ex enfermo con una enfermedad crónico degenerativa –sino es *tratada*- e incurable. A partir de este marco de referencia trataremos de comprender la ludopatía, no como estadística, médica, funcionalista, monádica sino situacional<sup>89</sup>.

---

<sup>88</sup> Goffman, *Estigma: la identidad deteriorada*, Pp. 47

<sup>89</sup> Al respecto la manera de entender lo normal y lo divergente es a partir de orientaciones, mencioné dos: una que implica imputar intenciones –cosa que rechazaría el profesor Weber-, que deja de lado las conexiones de sentido de los actores y los actores mismos convirtiéndolos en homúnculos –por tomar una idea de A. Schutz- y, por otro lado la sociología que deja actuar a los actores. Algo parecido realiza Boltanski en torno a la sociología crítica y la sociología pragmática de la crítica, véase Boltanski Luc, *De la crítica. Compendio de sociología de la emancipación* (Madrid, España: Editorial Akal, 2014). Es decir, la sociología crítica francesa –argumenta Boltanski- mira las relaciones de dominación de a) manera vertical, a los actores los mira como b) *cultural dopes*, véase Garfinkel Harold, *Estudios en etnometodología* (Barcelona España: Editorial Anthropos, 2006) , y los sociólogos como c) los sacerdotes de la sociedad o mismísimos sabios que develaran la vida social ya que los actores mismos no pueden llegar a la episteme, mientras que el programa De la crítica regresa esas tres ausencias, a) las relaciones no son sólo verticales, b) los actores saben que hacen y porqué lo hacen y c) el sociólogo haría un ejercicio de doble hermenéutica, véase Giddens Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2015), interpretando la interpretación de los individuos. En este caso hacemos el mismo ejercicio que Boltanski, la visión monádica de la psiquiatría ve a sus pacientes de manera vertical: psiquiatra- paciente, mira a las personas como idiotas culturales incapaces de comprender las supuestas anomalías y se miran a sí mismos -psiquiatras- como los sabios de la vida y únicos capaces de curar, mientras que la visión situacional toma el partido contrario, las relaciones son simétricas y asimétrías, afinadas y desafinadas, los actores conocen su mundo de manera cuasi perfecta y lo normal y lo desviado no lo imputa el sociólogo sino observa cómo son sus intenciones de los propios actores para poder interpretar.

## Primer orden de situación: Situación social de la ludopatía

Las salvedades y precisiones anteriores nos permitieron regresar hasta el renacimiento para comprender la coyuntura histórica de lo que hoy llamamos enfermedades mentales, la psiquiatría como disciplina, sus vías para clasificar las bases explicativas a dichas enfermedades y los dos momentos de la psiquiatría en tanto que tipos de errores. Llegamos *grosso modo* del renacimiento hasta el siglo XX y dimos cuenta que el error tipo -3 es un momento en que la psiquiatría se apropió del mundo entero convirtiendo a toda actividad social en patológica y una especie de estado terapéutico. Dentro de este momento la fabricación de la locura se ha presentado a gran escala y una de ellas ha sido la ludopatía. En este apartado el objetivo inmediato es saber cómo es posible este tipo de enfermedad mental para posteriormente desmitificar su basamento en los establecimientos sociales llamados casinos. Uso el concepto ludopatía para referirme a un mito que se ha colgado sobre una práctica social además por ser la palabra que usualmente usan los psiquiatras para referirse a un tipo de adicción sin sustancia relacionada con el juego, más no para legitimarla en sí mismo.

La vida social tiene su transcurrir “su existencia no limita su realidad al momento del presente, de suerte que su pasado existe realmente penetrando en el presente, y el presente existe yendo más allá, hacia el futuro”<sup>90</sup>, es inquieta, grotesca como para llevarla al plano de la irrealidad, su transcurrir no es lineal, puede desdoblarse, quebrarse, cambiar de dirección en suma trágica poli forme. Busca siempre trascender su presente desde el presente para el presente mismo. En este tenor sería imposible crear un catálogo de todas las formas sociales además que innecesario, la sociología una de otras tantas disciplinas nos ayuda a comprender esta vida cooperativa para poder explicarla que ya desde sus iniciadores nos ponían en tela de juicio las imputaciones que uno puede hacer al estudiar la vida colectiva. La sociología es cuidadosa y cautelosa ante lo social similar a la actividad de un espía ante el hecho, a lo que Hughes llamó ojo sociológico. Empero existen otras disciplinas que no intentan comprender el hecho sino imputan intensiones<sup>91</sup> y más aún construyen una ideología como un conjunto de creencias ancladas institucionalmente y resguardadas por un saber sintético<sup>92</sup> que se hacen acciones y por ende se instauran en el transcurrir de lo real de la vida. Una de esas disciplinas es la psiquiatría.

La psiquiatría desde Kraepelin ha realizado una *re*-interpretación de este transcurrir de la vida para clasificarla como patológica-trastornada, de sus dramas y tramas aunque de manera muy sigilosa propiamente dicho comenzó con tres clasificaciones: a) *dementia precoz*, b) maniaco depresivos y c) psicosis paranoide. Kraepelin dio a éstas una clasificación endógena con tenor biológico—a lo que más arriba llamamos primera vía-, en donde prácticamente no se comprendía el transcurrir de la vida sino se clasificaba como trastorno –palabra usada como eufemismo para la de enfermedad mental-, se *inventaba*<sup>93</sup> y a partir de ahí la vida comenzó a *re*-interpretarse como patológica hasta la década de

---

<sup>90</sup>Simmel Georg, *Intuición de la vida*, (Argentina: 1ª edición, editorial Terramar, 2004) Pp. 17

<sup>91</sup> En los estudios de enfoque cuantitativo y uso de estadísticas inflar un número que alude a la población nos lleva a crear realidades sintéticas.

<sup>92</sup> A este aspecto véase la visión de ideología de Louis Dumont en Boltanski Luc, *El nuevo espíritu del capitalismo* (Madrid, España: Editorial Akal, 2014)

<sup>93</sup> Se hace referencia a la palabra *inventar* al contrario de *descubrir*, Thomas Szasz menciona que la medicina primeramente observa y descubre, posteriormente busca curas para finalmente clasificar, mientras que la psiquiatría *inventa* clasificaciones y a partir de sus propios *inventos* busca soluciones. Véase Szasz Thomas, *Ideología y enfermedad mental* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Amorrortu, 2000). En este sentido

1950 que la Asociación de Psiquiatría Americana construyó el *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales* (DSM-I) en donde el transcurrir de la vida ya no sólo se problematiza en tres clasificaciones sino pasa a 112 trastornos mentales.

El DSM-I todavía contemplaba que la vida social tenía problemas que había que tratarse psiquiátricamente desde chuparse el dedo, masturbación hasta homosexualidad. En la década de 1960 se actualiza el manual al DSM-II creciendo a 168 trastornos. Hasta este momento los manuales no describían causas ni efectos sino sólo *re-interpretaban* los dramas de la vida basados en el pensamiento de Sigmund Freud principalmente en sus libros de *Psicopatologías de la vida cotidiana* y en *La interpretación de los sueños* en donde algunos aspectos de la vida pasan a ser un problema en esencia que tiene que ser tratado psicoanalíticamente. Para la década de 1980 el editor del DSM III Robert Spitzer intenta dar un giro al manual ya que el I y II no tenían procesos científicos médicos para dar respuesta a las enfermedades mentales, por lo tanto el DSM-III busca practicar medicina, la vida misma se redefine como mórbida medicamente, la vida social es un problema total en el cual se tendrá –al igual que los médicos- que restear fármacos para tratamiento elevando los trastornos a 259. La característica del DSM-III y por consiguiente el IV y V es una medicalización permanente que conlleva a clasificar más de 400 enfermedades.

Es en este contexto del DSM-III que se clasifica la ludopatía -junto con otra serie de trastornos como la cleptomanía, piromanía, tricotilomanía, trastorno explosivo intermitente y trastorno del control de los impulsos no especificado- como un trastorno de control de los impulsos<sup>94</sup> des-adaptativo, persistente y recurrente<sup>95</sup>. En el manual se hace una serie de criterios para diagnosticar ludopatía:

- i. Preocupación excesiva por el juego
- ii. Necesidad de aumentar apuestas para aumentar niveles de excitación
- iii. Fracasos repetidos al intentar controlar o dejar el juego
- iv. Irritabilidad al intentar dejar el juego
- v. Para escapar de la realidad
- vi. Característica de largo plazo para intentar recuperar pérdidas
- vii. Mentir para ocultar grado de intensidad en el juego
- viii. Comportamientos anti-sociales para obtener dinero
- ix. Comprometer relaciones interpersonales, trabajo, educación o familia por el juego
- x. Lanzarse en paracaídas: pedir ayuda en la desesperación por su situación económica por el juego

---

hablamos de realidades sintéticas no de realidades reales sino inventadas. Un punto que Szasz deja de lado es que los *inventos* de la psiquiatría son diferentes a los *inventos* de otras ciencias, por ejemplo el invento de la luz eléctrica con Edison o Tesla, la máquina de vapor, los aviones, computadoras, softwares entre muchos más que tienen una utilidad viable en su uso (las consecuencias colaterales de dichos inventos no son desgarradores) mientras que en la psiquiatría sus inventos son para desfigurar los yo e incluso llevarlos a la muerte. El proceso de invención en otras ciencias conlleva experimentos, prototipos, teorías mientras que en psiquiatría son políticos, financieros y sin base científica sometiendo a votación nuevos trastornos así como votar para sacar trastornos del manual.

<sup>94</sup> Brizuela Julio, en Mora Cecilia, *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria* (México D.F.: Editorial Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Ciencias Jurídicas, 2010) PP.286

<sup>95</sup> Pichot Pierre, *et al*, *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales IV* (España: Editorial MASSON, 1995) Pp. 632

Aparte de dichos criterios el manual hace referencia a *síntomas visibles y/o latentes* tales como: a) distorsión del pensamiento que implica creencia en el control del juego, b) creer que el dinero es la causa y la solución de su situación, c) individuos extrovertidos, d) cuando no juegan pueden ser adictos al trabajo, e) presentan enfermedades asociadas con el estrés, f) mayor frecuencia en trastornos de ánimo, g) abuso o dependencia de sustancias, h) trastornos antisociales, i) narcisismo y límite de personalidad y j) intentos de suicidio. El DSM habla de síntomas nominales en su mayoría pertenecientes a los individuos en general y con génesis endocrina, aunque, menciona que existen *síntomas dependientes al sexo y la cultura*, es decir, variaciones culturales del juego, hipódromo, galgódromo, gallos, juegos de mercado y no especificados<sup>96</sup>, el manual se refiere a que no importa en qué tipo de juego estén incrustados ya que todos son *adictos*, por otro lado un tercio de la población de jugadores son mujeres. Parece ser que el manual contempla que hombres y mujeres son *per se* en el organismo y de acuerdo a esas condiciones *vulnerables* genético-genéricas ya sea hombres o mujeres tienen una predisposición a ser ludópatas.

Teniendo en cuenta los criterios y los síntomas el manual redacta un curso de inmersión en el juego patológico, argumentando que en los adolescentes varones comienza más pronto que en las mujeres, tomado dos direcciones: una llamada curso insidioso, es decir, secuencial progresivo de manera lenta y latente mientras que por otro lado es el *atrapado de plumazo* aquel que desde el primer contacto con el juego no lo puede dejar. En las dos direcciones se presenta un patrón de juego regular, episódico y crónico, “en general, hay una progresión en la frecuencia de juego, la cantidad apostada y la preocupación por el juego y la obtención de dinero con el cual jugar”<sup>97</sup>. A parte del curso el manual redacta un patrón familiar en donde menciona que el juego patológico y la dependencia al alcohol son más frecuentes en los individuos con padres de juego patológico, es decir, genético-hereditario. Finalmente el DSM cierra su escrito en contra de la Clasificación Internacional de Enfermedades decima versión –CIE-10–, en donde menciona que el CIE-10 para diagnosticar la ludopatía se necesita de criterios monotéticos –A más B más C más D– cuando el DSM ocupa una visión politética que cumpla cinco de diez criterios –los que más arriba se mencionaron–, de igual forma que el CIE-10 exige dos o más episodios de juego en un periodo de un año mientras que el DSM en menos tiempo.

La situación de la ludopatía se presenta en un contexto de lo que algunos autores llaman modernidad tardía, reflexiva o segunda modernidad. Hasta aquí podemos decir que la ludopatía se presenta de forma político institucional muy separada del casino y las apuestas, es decir, son tres órdenes que tienen un estudio por naturaleza propia, ya nos hemos acercado a los casinos ahora pasaremos a la ludopatía. Se entiende por ella un “trastorno del control de los impulsos”<sup>98</sup> que tiene forma por sí misma, su naturaleza es biológico nominal, es una enfermedad incurable, pertenece al cuadro de las adicciones sin sustancia y puede ser degenerativa. Y, si cambiamos de enfoque psiquiátrico-psicológico al sociológico, que pasaría si este rotulo de enfermedad mental no fuera nada de anomalía psíquica o desequilibrio químico cerebral, que pasaría si viésemos que la ludopatía es un mito que lo único que genera es desfigurar el yo de sus clasificados donde se coludirían la psiquiatría y la industria farmacéutica para prácticas financieras, que pasaría si la ludopatía fuera un tipo de relación social

---

<sup>96</sup> Cuando los DSM desde el I al V mencionan trastorno no especificado quiere decir que la psiquiatría no sabe de la conducta que trata pero aunque no sepa que es lo que supuestamente tiene el individuo lo deja como trastorno latente no especificado. Esto es el error tipo -3 “aunque no se sepa que es lo que pasa con la conducta se le clasifica como enfermo” ya que la vida misma es un trastorno.

<sup>97</sup> Pichot, *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales IV*, Pp. 633

<sup>98</sup> Nemiah John, *Glosario de psiquiatría. Adaptación española de la 7ª edición de la American Psychiatric Press, Inc.* (Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos, 1996) Pp. 206

aprendida en situaciones sociales y que las consecuencias no son patológicas sino ético morales, que pasaría si no hay un motivo interno al individuo que le dicte jugar-jugar, que pasaría si no fuera problema de motivos sino de compromisos.

### *Ludopatía: un mito de cuatro hélices*

En esta parte proponemos mirar el *supuesto* trastorno mental llamado ludopatía desde la óptica sociológica tratando de comprender cómo es posible su situación. Un mito dirá Emile Durkheim son esas creencias que presentan un mismo carácter para la comunidad, suponen la clasificación de las cosas, reales o ideales, que se representan los hombres, en dos clases, lo profano y lo sagrado<sup>99</sup>. Por tanto un mito entendido como clasificación de las cosas lo contemplaremos como un saber no cuestionado un tipo de saber natural que en otras palabras sólo permite mirar la realidad lo más que suficiente<sup>100</sup>. En una comunidad los mitos se resguardan para que no se desmantele todo el simbolismo que los caracteriza y todo aquel que no siga la creencia oficial será catalogado como hereje<sup>101</sup>.

Cuando se trata de mitos se piensa netamente en un carácter humano de un saber natural-lo más que suficiente pero negamos al igual que Elias su carácter epistemológico cómo forma de organizar, es decir, los mitos las personas los necesitan pero no necesariamente son para regular la sociedad<sup>102</sup> o su vida social, el mito es una forma de falsear la realidad. En este punto contemplamos dos tipos de mitos: el científico y el sustantivo, el primero refiere a visiones de especialistas que clasifican el fenómeno y el segundo aquellos que en una comunidad hacen uso de la clasificación de los productores. El mito sustantivo se puede presentar de dos maneras básicas como a) receptor-usuario o como b) productor-usuario: en tanto al receptor-usuario es cuando los legos no construyen el mito sino que lo justifican por bases científicas-mágicas-religiosas mientras que el productor usuario es cuando el grupo mismo construye sus mitos como el caso del totemismo que analiza Durkheim. Así, a la vez, nosotros abordaremos el mito científico que se subdivide en tres: biológico, social, psicológico y el mito sustantivo en tanto que usuario receptor.

Norbert Elias argumenta que un mito –en este caso tanto sustantivo como científico- es cuando las ideas colectivas del grupo no corresponden a los hechos observables<sup>103</sup>. Los psiquiatras y psicólogos bajo una epistemología médica construyeron el mito de la ludopatía de esta manera formaron un culto entendido como un sistema de ritos, ceremonias que presentan un carácter de repetirse periódicamente<sup>104</sup>, es decir, los rituales entendidos de esta manera –véase capítulo 3- como prácticas contemplan toda la parafernalia psiquiátrica, desde batas, hasta maneras del cuerpo y las ceremonias son todas aquellas instancias de consulta. El culto de la enfermedad mental principalmente ludopatía

---

<sup>99</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2009) Pp. 33

<sup>100</sup> Becker Howard, *Para hablar de la sociedad la sociología no basta* (Buenos Aires, Argentina: Edit. Siglo XXI 2015) Pp. 135

<sup>101</sup> Szasz Thomas, *Herejías* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2002)

<sup>102</sup> Elias en Romero Jesús, *Los fundamentos de la sociología de Norbert Elias* (Valencia España: Editorial TIRANT LO BLANCH, 2013) Pp. 147

<sup>103</sup> Elias Norbert, *Sociología fundamental* (Barcelona España: Editorial gedisa, 2008) Pp. 62

<sup>104</sup> Durkheim Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2009) Pp. 56



ofrece una representación social que alivia y proporciona falsa esperanza para dar una explicación al porqué se actúa de una manera determinada.

Al estudiar un fenómeno social nos encontramos con que existen mitos a su alrededor que le clasifican falseando la realidad, puesto que el ser humano tiene en sus manos el destino del mundo<sup>105</sup>, pero cómo es posible que creamos esta visión falseada, será acaso un problema de realidad, percepción, sí, de construcción de realidad desde la visión pragmática de componentes de apariencia normal, es decir, la realidad se presenta a manera de apariencia normal entendiéndose de manera literal, más que suficiente, sus componentes de la realidad<sup>106</sup> son pruebas situacionales de que no existe amenaza y todo está en orden. La apariencia normal entendida como realidad literal para las personas es una cuestión de relación con expectativas situadas en tanto a la situación social de que no es necesario estar en guardia<sup>107</sup>, por lo tanto un individuo al actuar siempre encontrará su escenario de manera natural, literal, normal pero sólo en apariencia, cuando esto se rompe entran en juego tres tipos básicos de mecanismos para corregir la rareza: el primero refiere al auto cotilleo o una especie de control sobre sí mismo, el segundo es un cotilleo o control oficioso de los demás hacia el sí mismo y finalmente un control oficial institucional<sup>108</sup>.

La apariencia normal del mundo que percibimos se basa no por verdades sino por apariencias negociables de convenciones, ya en este punto no nos preguntamos qué cosa es la realidad sino al igual que James y Goffman, en qué circunstancias sabemos que las cosas son reales. Un mundo es real a su manera y modo cada que le prestamos atención. La apariencia normal tiene anclajes míticos que nos permiten ver las cosas como reales y uno de ellos es la *jerarquía de credibilidad*<sup>109</sup>, es decir, status privilegiados a los que se les concierne construcciones de apariencia normal hacia algo, son aquellos equipos que actúan cooperativamente para definir una situación, los especialistas de conocer a fondo todo lo que subyace al ser humano, la ciencia en pocas palabras al servicio de la sociedad<sup>110</sup>.

La situación de la ciencia o mejor dicho de algunas ciencias tiene una base de cualquier cosa menos de ciencia –hablando *sensu stricto* de la clasificación de Dilthey- y así pretende comprender la vida social a la que jacta estudiar. Creer que algo es real es circunstancial más no relativo ofrece pruebas vitales, satisfacción de ignorancia, propone un tipo de conocimiento natural igual a los demás, es decir, saber que otros -sin ponernos de acuerdo en ello- piensan lo mismo bajo las mismas condiciones. La apariencia normal es una condición *in situ* de las interacciones situacionales y creer en algo es por condición de contenido de ese saber *lo más que suficiente* ya que todos piensan de la misma manera. El mito científico es una convención social que hace que la apariencia normal tenga característica de realidad literal sin poder llegar a lo que subyace, construye lo sintético. El mito científico es falsear la

---

<sup>105</sup> Elias en Romero Jesús, *Los fundamentos de la sociología de Norbert Elias* (Valencia España: Editorial TIRANT LO BLANCH, 2013) Pp. 147

<sup>106</sup> Véase Watzlawick Paul, et al, *La realidad inventada ¿Cómo sabemos lo que creemos saber?* (España: Editorial gedisa, Barcelona, 2010) Pp. 167

<sup>107</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 240

<sup>108</sup> Véase Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, 1979

<sup>109</sup> Por tomar una frase de H. Becker. Véase Becker Howard, *Outsiders, hacia una sociología de la desviación* (Buenos Aires, Argentina: Edit., Siglo XXI, 2009)

<sup>110</sup> En este punto no abordamos porqué la ciencia tiene un status privilegiado para definir situaciones ergo que sean creíbles, y tampoco cómo fueron los procesos de sucesión a antiguos privilegiados como sacerdotes por ejemplo, solo baste con mencionar que algunas ciencias tienen un discurso mítico anclado en las apariencias normales.

realidad falseable (construir realidades sintéticas) con un postulado de jerarquía de la credibilidad –no se cuestiona- que construye escenarios tipo de manera convencional para que todos estemos en el entendido de que *así es y así debe de ser*.

Por lo tanto creer que algo es real es resultado de un tipo de convención, en este caso producida por el criterio jerárquico de algunos científicos, cuando esta convención llega al ritmo de la vida cotidiana por la ideología del *así es y el así debe de ser ya que está avalado por la ciencia*, sufre una transformación y pasa a ser mito sustantivo o imaginarios de *cómo debe ser* la realidad cuando no está amenazada y cómo es cuando está en desorden. La psiquiatría es una de las ciencias que construye mitos científicos ergo realidades sintéticas, la psiquiatría observa el transcurrir de la vida para luego *re*-interpretarla con un juicio de jerarquía avalado por la ciencia médica. En resumen, creer en algo es gracias a convenciones avaladas científicamente – o sustantivamente- y compartidas por todos de manera natural con una característica básica: *el saber lo más que suficiente*.

Cómo hemos mencionada más arriba la psiquiatría está en un momento llamado error tipo -3 en el cual ve la vida en su totalidad como problemática no importándonos –al menos por el objetivo de la presente investigación- de cómo es que construye cada mitificación de cada enfermedad, el establecimiento que estudiamos son casas de apuestas de juegos donde existen tipos de interacción a los cuales la psiquiatría ha catalogado de patológico. Para hacer esto, a la ludopatía le ha construido un mito de tres hélices convencionales que velan la realidad convirtiéndola en sintética.

La AAP es un grupo de especialistas que se votan políticamente la existencia o no de trastornos mentales y en el DSM III votaron porque la gente que practica juegos de azar con apuestas en casinos se le clasifique como ludópatas. Para poder hacer del juego –principalmente en casinos- de azar un trastorno mental<sup>111</sup> la psiquiatría invento tres hélices, detengámonos un momento. Anteriormente en las vías de la psiquiatría se argumentó que tomaban tres caminos para clasificar las enfermedades mentales y que no necesariamente eran armoniosas entre sí, las vías se jactaban “o” una “o” la otra, en la ludopatía se emplean no de manera diferenciada sino conjunta con el biológico “y” psicológico “y” social “y” ambiental “y” sistémico “y”, “y”...<sup>112</sup>, para construir este tipo de trastorno se realizó de manera cuidadosa una inspección tanto de los lugares donde hay casinos como de la relación financiera con la farmacéutica. En los diagnósticos psiquiátricos estas hélices las toman de manera unida, nosotros las fragmentaremos para analizar cada una.

---

<sup>111</sup> Hacemos referencia de que los manuales estadísticos de la psiquiatría contemplan la ludopatía como un trastorno compulsivo hacia el juego donde la característica central es la apuesta a gran escala, por tanto si una persona pasa tiempo jugando en un móvil la psiquiatría lo clasifica en otro trastorno a saber el de nomofobia, así mismo si una persona juega con dinero virtual en una PC será clasificada como adicción a los juegos virtuales, empero, esta clasificación no se encuentra en los DSM sino en un derivado de la ludopatía. Es decir, la ludopatía ha sido la clasificación por excelencia de adicción sin sustancia, es el prototipo o la que encabeza la lista del sin fin de *adicciones sin sustancia* que de ahí toman su modelo para explicar otras adicciones. Finalmente la ludopatía se diferencia por las apuestas a gran escala o en aumento así como de apostar en juegos de azar y su principal sede se la han imputado a los casinos.

<sup>112</sup> Se ocupa el “o” y la “y” de la misma manera que en el tenor característico de la reflexividad de la modernidad que ocupa U. Beck. Véase Beck Ulrich, *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad* (Barcelona, España: Editorial Paidós, 1998) Y Beriain Josexo y Aguiluz Maya (Eds.), *(Las contradicciones culturales de la modernidad)*, (Barcelona España: Editorial Anthropos, UAM-A, CEIICH, 2007) Específicamente el apartado de “Modernidad reflexiva” por Ulrich Beck. Pp. 199-267.

La primera hélice del mito, es en principio y fin la medula de la ludopatía, se trata de lo biológico, es decir, que la causa de dicho trastorno es por cuestiones mórbidas orgánicas más en específico un desequilibrio químico. Esta hélice busca “descubrir” causas para así en consecuencia actuar como los médicos y dar tratamiento farmacológico.

*Factores biológicos:* Dentro de ellos se toma a la enfermedad mental muy similar a la enfermedad biológica, empero, llevada al cerebro, de acuerdo a Patricia Ortega Andeane<sup>113</sup> la ludopatía surge porque el área pre frontal del cerebro en donde se presentan la *toma de decisiones* y *recompensas* se encuentra dañada, esta área meso-límbica tiene una reducción del estriado ventral y ventromedial donde no se obtiene la dopamina así el juego brinda la carencia de refuerzos tanto como de dopamina. El Dr. Daniel Martínez de la Universidad Católica de Chile argumenta que la ludopatía es una adicción como cualquier otra pero tiene su particularidad cerebral y es que neurológicamente pasa –argumenta el doctor- lo mismo que con el consumo de alcohol o drogas ya que el córtex pide una motivación única de la cual carece. En este mismo tenor Susana Presti de la Asociación de investigadores de ludopatía en Santa Fe Argentina argumenta que es muy difícil para personas no preparadas ver las causas de la enfermedad -inclusive puede suceder para personas preparadas- y busca en posición de efectos, ver las manifestaciones corporales tales como: sudoración en manos, en cuerpo, dolores musculares, taquicardia, falta de aire, dolor de estómago o agotamiento ve al cuerpo como la manifestación de la ludopatía.

Actualmente y a partir de la clasificación del DSM III en 1980, argumenta el Centro Samadhí –ubicado en Chihuahua-, se populariza el concepto de ludopatía aunque para ellos siempre ha existido es sólo que es reconocido ya por la psiquiatría. Samadhí como una organización que trata las adicciones sin substancia<sup>114</sup> piensa similar a lo que se describió en el párrafo anterior, que es un componente emotivo que no se puede controlar por un desequilibrio químico cerebral aunque, no es todo, el Dr. en psiquiatría por la UNAM Oscar Benassini Félix, argumenta que el problema son cerebros vulnerables *per se*, es decir, al nacer los individuos nacen con predisposiciones orgánicas vulnerables para algunas cosas tales como tabaco, alcohol, sexo, drogas o juego. Así el Dr. Benassini propone un modelo de *eximir responsabilidad moral del individuo* ya que él no conoce su genética y, si como dice Benassini es hereditaria mucho mayor riesgo. Más aún, la división biológica entre hombre y mujer es un factor elemental, argumenta Benassini, ya que por genética los hombres son más propensos que las mujeres. Benassini de esta forma construye dos clasificaciones: ludópata aquel que ya está sumergido por su vulnerabilidad genética *per se* y pre ludópata aquel que nunca ha jugado pero tiene vulnerabilidad cerebral.

*Respuesta a los factores biológicos:* Hemos aludido a factores biológicos en general, esto quiere decir que puede existir una lista más amplia con una visión unidimensional, el cerebro tiene desequilibrio químico que causa la enfermedad. En primer lugar cuando la Dra. Patricia Andeane alude a un diagnóstico orgánico ¿Cómo es que se llega a los diagnósticos psiquiátricos? La postura organicista se jacta de que existe algo patológico dentro de los humanos, cómo por ejemplo la diabetes. Un médico antes de diagnosticar somete al paciente a pruebas de sangre, orina, eses,

---

<sup>113</sup> Ortega Patricia, *et al*, “Ludopatía” en Mora Cecilia, *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria* (México D.F.: Editorial Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Ciencias Jurídicas, 2010) PP.259-285

<sup>114</sup> Se tratan estas adicciones bajo el modelo estándar de las adicciones con substancia que en la república mexicana el prototipo de institución total terapéutica se encuentra en Pachuca Hidalgo y es conocido como: Centro Estatal de Atención Integral de las Adicciones (CEAIA)

mucosa... dependiendo de lo que la persona enferma dictamine, posteriormente pasará a una intervención o tratamiento ¿Diagnostican de la misma manera que la diabetes a alguien al que se le dice ludópata? Encontramos una respuesta a esta cuestión, ante un médico la persona dice lo que siente y posteriormente se indaga para corroborar que es lo que está fallando en el organismo desde sacar sangre hasta rayos X. Ante un psiquiatra la persona no dice lo que siente para posteriormente diagnosticar sino que el mismo psiquiatra dictamina lo que siente la persona y con base en ese criterio diagnóstica.

Otra respuesta es que los psiquiatras diagnostican con sólo observar a la persona y escuchan lo que dice, de acuerdo con la Comisión de Ciudadanos por los Derechos Humanos un psiquiatra en promedio observa al paciente de 5 a 15 minutos para dar un diagnóstico. Ahora la cuestión es cómo diagnosticar un trastorno de compulsión al juego por causas de desequilibrio químico en el cerebro por la pura observación, si se piensa que la enfermedad es orgánica o propiamente dicho por fallas orgánicas como dice el Dr. Daniel Martínez ¿Por qué no se hacen pruebas médicas de dicha falla mórbida? ¿Cómo es que con la pura observación diagnostican una falla cerebral cuando el cerebro no es visible al ojo humano? De igual forma se piensa que la causa es un faltante en el córtex cerebral ergo se necesitará medicar para tratar de llenar dicho faltante, es decir, si la diabetes se produce por falta de insulina se reajusta el nivel de insulina, en la ludopatía argumentan bajo nivel de dopamina y buscan reajustar dicho nivel pero como comprobarlo sino hacen exámenes como en la diabetes. El diagnóstico psiquiátrico no se basa en postulados médicos sino en *opiniones profesionales*, entonces cómo decir que la causa de la ludopatía es por un fallo cerebral sino hay pruebas objetivas que lo demuestren. La postura que retoman los *especialistas* es fisiológica o biológica dándole peso a la estructura del córtex cerebral o lo que Wright Mills y Hans Gerth denominaron “metafísica organicista”<sup>115</sup> la cual considera que todo comportamiento humano -principalmente del que llaman enfermo mental- es referido al organismo, o también llamada “categoría residual”, es decir, para “explicar” lo que no se puede explicar por otros medios.

La postura de Benassini al igual que la de los demás, se centra en este cuestionamiento de lo residual, empero, el psiquiatra hace de sus pacientes unos *cultural dopes* en donde el especialista es -al igual que un sacerdote- el único que puede expiar de la enfermedad -los pecados-, hace de la gente de carne y hueso unos homúnculos. Eximir de responsabilidad moral es no conocer los problemas morales de las relaciones sociales, ahora, el cerebro y la mente no es lo mismo, el primero es un todo biológico que regula el organismo mientras el segundo es una consecuencia de las interacciones<sup>116</sup> que se encuentra en el acto mismo. Más aún el Dr. Benassini da por hecho la enfermedad como causa de un desequilibrio químico y lo lleva a terrenos menos explorados, la *herencia genética*. Como dijimos, no hay pruebas de que la causa de la ludopatía sea orgánica entonces porqué decir que es hereditaria como el cáncer o taquicardias. La vulnerabilidad cerebral de la que habla Benassini tampoco es comprobada por dos cuestiones fundamentales, la primera es que el ente biológico no nace siendo persona ni mucho menos con un lenguaje prototípico, la segunda no es que los cerebros sean vulnerables a unas cosas y a otras no sino es que existen definiciones de situaciones antes de que exista un ente biológico o figura humana y estas definiciones como hemos sugerido son de dos tipos básicos: el científico y el sustantivo, así ningún individuo es vulnerable como argumenta Benassini sino que se tendría que explicar cómo aprende a entrar en las situaciones, cómo se compromete en fin como es definido. En otras palabras el cerebro no es el problema porque la

---

<sup>115</sup> Gerth H. y Mills Wright, *Carácter y estructura social, Psicología social y sociología* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós, 1971) Pp. 121

<sup>116</sup> Véase Mead George, *Espíritu, persona y sociedad* (España: Editorial Paidós Básica, 1973)

desviación no es interna ni es cualidad del acto, sino es explicar el contexto situacional con sus significados.

Con lo anterior también respondemos que el hecho de ser hombre o mujer no es una predisposición genética en su totalidad sino son figuraciones sociales, haceres guiados de cómo deben de comportarse por lo tanto el porcentaje de jugadores o jugadoras depende no de la genética *per se* sino de los contextos situacionales e históricos, hombre o mujer son sólo atributos para la actuación más no generadores de conducta por sí solos. En este mismo punto Susana Presti trata de cambiar de dirección hacia con la ludopatía buscando efectos, empero, los efectos que ella enumera son generalidades de todos los individuos como sudoración de manos o dolor estomacal, propiamente dicho estos no son causados exclusivamente por la ludopatía sino por lo que comenta el CIE-10 hay distintas causas del dolor abdominal o estomacal como una digestión pesada o problemas más graves como síndrome de intestino irritable, gastritis, úlcera gástrica, o incluso, una apendicitis, entre muchas otras pero no por ludopatía y estos malestares comunes son generalidades de la población y si solos no dan visibilidad-efecto del trastorno mucho menos en su conjunto<sup>117</sup>.

Esto nos lleva a observar que las bases biológicas de la ludopatía son un mito no tienen comprobación y mucho menos bases científicas ya que se contradicen al argumentar un fallo cerebral diagnosticado no por procesos médicos sino por *opiniones de especialistas* o mejor dicho meras suposiciones. Ahora pasaremos a la segunda hélice del mito: bases psicológicas y sociales/ambientales.

*Factores psicológicos:* La visión biológica en la ludopatía es la supuesta medula espinal de la causa de enfermedad, y, sobre de ella le construyen un segundo mito: lo psicológico. Patricia Andeane de la UNAM menciona tres dimensiones psicológicas de la ludopatía: a) dimensión cognoscitiva, b) dimensión conductual y c) vulnerabilidad motivacional<sup>118</sup>. En la primera, Andeane, menciona que los jugadores adictos procesan información del juego de manera contraria, es decir, dan lugar a pensamientos erróneos como la ilusión de controlar el juego, de que perder fue por culpa de alguien más, de pensamientos mágico religiosos que controlan el juego<sup>119</sup>. La segunda dimensión es enfocada a reforzamiento conductual, donde el jugador ya no puede controlar la euforia y disforia por lo tanto la conducta es el juego y el reforzamiento conductual es ganar. Finalmente la vulnerabilidad motivacional refiere a la impulsividad en tanto no poder lidiar con el juego y el control hacia este, actúan por las recompensas sin considerar consecuencias y se manifiesta por cuatro factores de impulsividad: urgencia por actuar en situaciones de ansiedad, incapacidad de atención a otras tareas por pensar en el juego, falta de planear consecuencias y experimentar nuevas sensaciones.

---

<sup>117</sup> Podemos observar cuando un tarotista dice a su cliente: *tendrás una vida estable, pasarás por alguna enfermedad, buscaras tener hijos, morirás pronto...* estos símbolos verbales son generalidades de los individuos en plural no en singular. Susana Presti ocupa la misma técnica hacia con los ludópatas, los efectos que enumera se encuentran en la mayoría de los individuos.

<sup>118</sup> Ortega Patricia, *et al*, "Ludopatía" en Mora Cecilia, *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria* (México D.F.: Editorial Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Ciencias Jurídicas, 2010) PP.259-285

<sup>119</sup> Una historia del mundo nórdico son los nomos y elfos, y uno de ellos es Midhir con el don de la astucia y el juego. En el capítulo dos hemos hablado del sistema de apuestas de dos tipos de jugadores los habituales y los falsificadores y partimos de un punto de vista de la suerte no animista, cómo Veblen, sino totemista, así que se explicó el porque la gente cree en las buenas o malas rachas y no suponemos que el pensamiento mágico religioso del que habla Andeane sea propio del jugador sino es una forma de interactuar ante el desconocimiento del juego.

*Respuesta a los factores psicológicos:* las tres dimensiones que argumenta Andeane son muy similares al modelo estándar de las adicciones convencionales, el primero es la ilusión de controlar el juego, en este sentido hace de los actores unos *cultural dopes*. Existe una gran diferencia en decir falta de control económico a corto plazo -gastar más de lo que se tenía contemplado-<sup>120</sup> o mejor dicho en el momento de juego a decir tienen ilusión de control del juego. El problema es que los apostadores habituales desconocen el funcionamiento interno del casino y buscan mecanismos que permitan conectar cosas que no tienen sentido –o el sentido del sinsentido, véase capítulo dos- como por ejemplo buscar al duende Midhir aquel del don del juego y las apuestas, sentarse en su silla de siempre... entre otras cosas más. Además los jugadores habituales son un tipo de jugadores que Andeane sólo ve y generaliza –esto no sucede con el apostador falsificador-. Otra característica es la probabilidad y, creen que haciendo verbigracia cuentas en la ruleta de qué números y colores han salido pueden rastrear el número que va a salir, esto no es creer que pueden controlar el juego sino es desconocimiento de la probabilidad ya que cada giro de la ruleta es independiente de los otros giros, si el número 32 no ha salido en 100 giros apuestan sobre esa base, la bolita no tiene memoria<sup>121</sup> cada giro es independiente y con las mismas probabilidades de que salgan los números.

Encontramos que sucede lo mismo en otros juegos por ejemplo en el Black Jack creen que saldrá una carta mayor porque han salido menores, pero como se desconoce cuántos mazos hay en la mesa -4, o 5, o 6, o 7, u 8- y cuantas cartas grandes tiene cada mazo, cuantos ases, cuantas menores para hacer esto muchos apostadores falsificadores construyen un sistema de conteo que permite saber no la carta que va a salir pero si cuándo son mayores o menores. Por lo tanto no es una ilusión de controlar el juego sino un desconocimiento del funcionamiento interno tanto del casino como del juego mismo. En tanto a la segunda dimensión es muy similar a la base biológica de desequilibrio químico, en este caso existe una falta de refuerzo que sólo el juego lo puede llenar en tanto que ganancias, es por ello que el individuo sigue jugando. No, no hay ninguna prueba de que *per se* esté el individuo carente de recompensas y es muy diferente decir que se juega en tiempos libres, de ocio o de trabajo que pueden llegar a tener consecuencias ético, morales o políticas a decir que se juega porque está bajo de niveles de recompensa. Hacen de esta un factor *X* invisible que *inventa* explicaciones, piensan que los individuos colocan en el juego algo que no tienen y si juegan lo pueden ganar, no, es diferente creer que si ganas –en el apostador habitual- puedes adquirir ciertas cosas a mencionar que los jugadores están carentes de recompensas.

Finalmente la vulnerabilidad motivacional entendida como la impulsividad. En ella menciona Andeane un actor totalmente desfasado de su ritmo de vida donde han perdido todo el control del juego así como de sí mismo. Cuando se argumenta que hay urgencia por jugar se han demostrado casos, pueden ser visualizados en películas como *El Apostador*, que los jugadores apuestan para tratar de salir de todas sus deudas, es decir, tienen una visión unidimensional: perdí por jugar ahora ganaré por jugar. No es una condición de vulnerabilidad motivacional, ahora, esto se equipara a la vulnerabilidad cerebral, sino hay pruebas de dicha vulnerabilidad como lo explican. Los factores psicológicos no son causas abonadas a la enfermedad sólo hablamos de desconocimiento del casino y sus juegos, y si la ludopatía se trabaja con un indicador de pérdida monetaria, entonces, no es por causas *X* que se encuentren en la mente de los jugadores sino más bien por no conocer los juegos. Lo mismo sucede

---

<sup>120</sup> Uno de los primeros postulados de Jon Elster para explicar el juego es éste. Véase Elster Jon, *Economics; Análisis de la interacción entre racionalidad, emoción, preferencia y normas sociales en la economía de la acción individual y sus desviaciones* (Barcelona, España: Editorial gedisa, 2013) Pp. 175

<sup>121</sup> Arbiser Ariel, *El jugador científico, por qué perdemos al póker, la lotería, la ruleta...* (México D.F.: Editorial Siglo XXI, 2012) Pp. 26

con el déficit de atención a otras tareas, los individuos ponen atención a algo por momentos y también inatención en sus situaciones sociales no podemos reducir las atenciones e inatenciones a una supuesta enfermedad, en tanto que la falta de planear consecuencias sucede que las personas –dirá el profesor A. Giddens- tienen consecuencias no deseadas de la acción en cada situación. Nos encontramos en que planear las consecuencias de cada acto pondríamos a los actores demasiado atentos y alertas, el no planear consecuencias es un ritmo de las personas en interacción más no de un problema mental, finalmente sucede lo mismo con experimentar nuevas sensaciones esto dirá William Thomas es un deseo de las personas en general más no una característica básica de la ludopatía.

*Factores sociales:* Hasta el momento hemos visto que la ludopatía tiene una hélice elemental que es el biológico que se reviste de otra hélice psicológica que en realidad sólo es desconocimiento del funcionamiento del casino y sus juegos, aunque, estos dos sean los más fuertes forman una tercera hélice que va más allá del mero individuo: factores sociales. Dos elementales dentro de esta tercera hélice: estructura infantil y estructura familiar como pre disponentes.

Se piensa que los niños al momento de jugar en los primeros años de su vida comienzan a acercarse a las apuestas por tanto a ser latentes en la ludopatía. Benassini y sus colegas así como los especialistas del centro Samadhi argumentan que si los niños tienen un componente emocional deficiente y no se corrige pueden ser factores para que sean atrapados por el juego, por ejemplo, si los niños son serios, retraídos, angustiados o por el contrario son extrovertidos. Por el otro lado están los factores familiares si los papas toman, fuman, tienen pleitos o si acuden al casino o juegan Black Jack en casa, ruleta u otro juego de azar están influenciando a que los niños realicen las mismas actividades de los padres. Estos son pre disponentes o formadores de pre-ludópatas, empero, dentro de esta hélice también están los factores ambientales o envolventes como los sonidos, luces, música elevada, colores. El psiquiatra argentino Oscar Pellegrini argumenta que es una enfermedad causada por el capitalismo que afecta a clases medias que dan ilusión de subir de status.

*Respuesta a factores sociales:* El problema con esta hélice es que no diferencia la naturaleza de las apuestas –son diferentes en la profundidad similar en la superficie- piensa que dos infantes que apuestan un juguete a ver quién corre más rápido, un grupo de chicos de la esquina que apuestan una cerveza en un juego de pan bol, dos personas que apuestan la cabellera sentados en el sofá mirando el futbol o el box y las personas que apuestan en los casino son iguales, no, el análisis de las apuestas tiene su naturaleza propia y derecho propio a ser estudiado por lo que son muy diferentes las prácticas de apuestas y muy peligroso generar un modelo progresivo secuencial en el sentido de sí dos niños apuestan un juguete en la rayuela –u otro juego- es un factor latente para que sean ludópatas. Por lo tanto la estructura infantil la convierten en modelos progresivos secuenciales sin un estudio de las formas de las apuestas.

En tanto a la estructura familiar la construyen de manera contagiosa pasiva, es decir, si los papas se juntan la noche de los viernes a jugar póker es un foco rojo de contagio hacia con los niños u otras personas. Elster –en este caso lo hace con las bebidas alcohólicas- nos mencionaría cual será la posibilidad de que los niños crezcan odiando los juegos de mesa, queriendo los juegos de mesa o que les sean indiferente dichos juegos. Elster a diferencia de Benassini hace de la estructura familiar algo poli forme y no monádico, más aún, la estructura familiar puede promover los valores del colegio<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup> Por tomar una frase de White. Véase Whyte William, *La sociedad de las esquinas* (México D.F.: Editorial Diana, 1971)

intencionales o valores de juego intencionales donde no hay consecuencia de la supuesta ludopatía. Finalmente los factores envolventes –véase capítulo II- no son lo que dicen ser, las luces como el rojo no hablan al sujeto y le dicen “quédate y juega” sino son medios definitorios especialmente por arquitectos más no responden a una hipnosis sino al gusto del lugar, las cosas –a diferencia de Bruno Latour- no actúan por si solas sino solo son medios en la actuación.

*El mito sustantivo:* la ludopatía con sus tres hélices construidas por los científicos, tanto psiquiatras como psicólogos especialmente, lograron pasar dicha información al transcurrir de la vida social por campañas de salud, juego responsable, cine, políticas públicas aunque qué de público tienen esas políticas al menos en Hidalgo y su Hospital Mental Villa Ocaranza junto con el director en turno Dr. Octavio Ibarra de León comenta que nunca ha habido casos de ludopatía que esos son más atendidos en clínicas privadas, su departamento de enseñanza e investigación comentó que no pueden atender a ludópatas a menos que presenten cuadros psicóticos, por tanto el CEAlA es el instituto que puede atenderlos aunque comenta el personal que el *modelo Minnesota* de desintoxicación por medio de la abstinencia es primigenio a adicciones con sustancia que en todo caso un ludópata sería tratado de la misma manera. El mito sustantivo es aceptar de manera natural los diagnósticos psiquiátricos y se podría tomar el ejemplo de Garfinkel<sup>123</sup> para mirar las reglas que se presentan en la vida cotidiana al preguntarle a la gente que piensa de los casinos, más aún, que pasaría si a los alumnos se les diera la tarea de asistir al casino para mirar la respuesta de sus padres o personas cercanas. Al creer en un diagnóstico avalado por la psiquiatría aceptamos un saber natural más que suficiente que no cuestionamos.

La ludopatía como enfermedad mental parte de premisas incorrectas e incongruentes que construye cuatro hélices: a) biológico residual: parten de ver a la enfermedad mental como enfermedad biológica sin hacer pruebas médicas sino diagnostican con mera suposición o como ellos le llaman *opinión de expertos*, no hay exámenes neurológicos, de orina, de sangre que corroboren por lo que es una premisa incorrecta porque diagnostica patología cerebral sin pruebas sólo con observación por tanto es incongruente su manera de clasificar, diagnosticar y dar tratamiento, b) psicológica: en ella proponen fallos psíquicos al desconocimiento de la persona ante los juegos, c) la social: en donde existen factores envolventes y formadores con un modelo progresivo secuencial que no demuestra que por apostar en el juego de canicas se está formando un pre-ludópata y d) el sustantivo: cuando la gente ha creído el mito y lo lleva al transcurrir de la vida cotidiana. Hasta el momento la ludopatía parece desmoronarse al revisar sus hélices, aunque, nombramos las tres más importantes en cada una de ellas, los psiquiatras, pueden poner factores pluri causales no sólo los que mencionamos empero llevan el mismo camino. Finalmente al juntar las cuatro hélices del mito observamos que ya no sólo las personas que acuden al casino pueden tener ludopatía sino que todos son ludópatas o pre-ludópatas.

A la actual fecha<sup>124</sup> en Pachuca Hidalgo se lleva a cabo el 1º Congreso Estatal y Calidad del Paciente organizado por el Hospital Mental Villa Ocaranza con un eslogan *#TodosSomosPacientes*, en donde se argumentó que cada persona tiene por lo menos un trastorno mental, esta idea no es nueva hemos dicho que es gracias al error tipo-3, así al juntar las cuatro hélices la ludopatía deja de ser un problema

---

<sup>123</sup> véase Garfinkel Harold, *Estudios en etnometodología* (Barcelona España: Editorial Anthropos, 2006)

<sup>124</sup> Pachuca de Soto Hidalgo a 11 de mayo de 2017.



para los que acuden al casino y la psiquiatría propone que todos somos ludópatas manifiestos o latentes<sup>125</sup> no sólo por jugar en el casino sino desde niños y sus juegos.

## *Crítica a la clasificación de la ludopatía dentro del modelo de adicción estándar*

Ya se ha argumentado que la ludopatía es una palabra utilizada por la psiquiatría desde 1980 para clasificar un tipo de trastorno mental y, profundizando en sus premisas se observó que está vigilada y normalizada por un mito de cuatro hélices que son incongruentes ante los hechos, el biológico, psicológico, social y sustantivo. Ahora pasaremos a abordar como ese mito de cuatro hélices es clasificado dentro de un modelo de adicción estándar, es decir, similar a las adicciones convencionales.

El modelo de adicción estándar es aquel que trabaja con supuestas adicciones a sustancias típicas, Vacca alude a que existe otro tipo de adicciones llamada no convencional, atípica o no tradicionales<sup>126</sup>. El modelo de adicción estándar que se trabaja en México y Estados Unidos –al menos- es conocido como modelo Minnesota. Es por ello que en este apartado observaremos como la definición de las adicciones de sustancia y sin ella son tratados de la misma manera con premisas incongruentes. La adicción la entienden como toda dependencia de una sustancia química que establece una necesidad en el organismo o psicológica o ambas, cuando se abandona dicho consumo se presentan síntomas de abstinencia y ésta se entiende como la falta de gratificación de la sustancia a la cual se ha sido dependiente<sup>127</sup>. Según Jon Elster la teoría de la adicción considera cuatro criterios para clasificar la conducta adictiva:

- Fenómeno de la tolerancia
- Fenómeno de la abstinencia
- Anhelos abrumador o vehemente
- Deseo de abandonar hábito sin poder hacerlo<sup>128</sup>

*Tolerancia:* definen la tolerancia al hecho de que en tanto el tiempo pasa la persona necesita mayor dosis de la cual ha consumido que proporciona mayor grado de excitación, esto implica que el efecto de la droga se ve reducido. Inclusive algunas *opiniones de especialistas* argumentan que dentro del fenómeno de la tolerancia existe la secuencia progresiva así si probó marihuana una persona eso lo llevará a drogas más fuertes como la heroína. *Abstinencia:* Se presenta cuando se ha abandonado la conducta adictiva y se caracteriza por consecuencias desagradables. *Anhelos vehementes:* Es el sentimiento de volver a vivir un episodio intenso hacia con la sustancia y buscar escapar de la vida

---

<sup>125</sup> Por ocupar una frase de Merton. Véase Merton Robert, *Teoría y estructura sociales* (México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2010)

<sup>126</sup> Vacca Ricardo, “aspectos clínicos de la conducta adictiva al juego: una de las adicciones no convencionales” en *Metropolitan Center for Mental Health, New York, Usa Salud y drogas*, 2005: Pp. 77-97

<sup>127</sup> Nemiah John, *Glosario de psiquiatría. Adaptación española de la 7ª edición de la American Psychiatric Press, Inc.* (Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos, 1996) Pp. 1 y 5

<sup>128</sup> Elster Jon, *Ergonomics; Análisis de la interacción entre racionalidad, emoción, preferencia y normas sociales en la economía de la acción individual y sus desviaciones* (Barcelona, España: Editorial gedisa, 2013) Pp. 150

cotidiana. *Deseo de abandonar hábito sin poder lograrlo*: Este deseo depende de las preferencias temporales y la aversión al riesgo<sup>129</sup>.

Una de las características de este modelo, argumenta Elster, es que se perfilan a cualquier adicción sea alcohol, cigarrillo, marihuana, heroína, crack... y en el juego no, ya que no cualquier juego es potencialmente adictivo como la lotería nacional o las apuestas al fútbol<sup>130</sup> sino más bien el casino es la fuente potencial de la adicción al juego, para Elster. Por lo tanto el modelo estándar es incongruente en su primera premisa para aplicarlo al juego. Después de esto Elster plantea lo siguiente. *Tolerancia en la adicción sin sustancia*: en las sustancias la dosis ingerida ya no es suficiente y es por eso que supuestamente consumen más, en el juego no sucede lo mismo se dice que la excitación proviene de apostar a los resultados más probables mientras Elster observa que no es así sino proviene de apostar grandes cantidades. *Abstinencia*: se trata de cambios de humor y de conducta referidos a sentimientos negativos que no son abstinencia sino que suceden en otras actividades como el salirse a la mitad de una película en el cine, además argumenta que en las sustancias cuando hay estos síntomas se puede recurrir otra vez a ellas para aliviar la abstinencia o sustitutos –como los doble AA que sustituyen el alcohol por café y cigarrillos-. *Anhelos vehementes*: se supone que el anhelo en las sustancias se presenta en la etapa primaria de la adicción, es lo que motiva a las personas a seguir consumiendo la sustancia y Elster argumenta que en el juego esto aparece en etapa tardía es resultado no causa como en el modelo estándar. *Deseo de abandonar el juego sin lograrlo*: en este sentido del juego se presentan dos perspectivas el corto plazo que refiere un deseo antes de asistir al casino y el largo plazo cuando ya implica grandes endeudamientos y derroches de dinero.

Jon Elster demuestra las incongruencias de aplicar el modelo estándar de las adicciones con sustancias a las supuestas adicciones sin sustancia<sup>131</sup>, cosa que los centros de atención a las adicciones no han vislumbrado. Empero Elster da por hecho la existencia de un modelo estándar, es decir, que así funcionan las adicciones convencionales, por ejemplo, hay autores que han desmitificado dicho modelo, Howard Becker y el consumo de marihuana, el sociólogo César Ángeles de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo seguidor de Becker demostró que la supuesta adicción a la marihuana es sólo un mito más aún dio cuenta de que a dichos consumidores se les criminalizaba –en su tesis actual muestra cómo pasan de ser criminalizados a ser pacientalizados-, lo mismo ocurre con Lindesmith y la supuesta adicción a los opiáceos y sus derivados, Bourgois y el consumo de crack, Thomas Szasz y las drogas, los rituales y su persecución tanto por psiquiatras como el estado policiaco.

Elster no cuestiona en profundidad a los fabricantes de la ludopatía sólo se cuestiona los mecanismos psicológicos subyacentes a lo que se denomina juego patológico. Si bien su comparación del modelo estándar con las adicciones sin sustancia demuestra que las premisas institucionales de intervención son desde la raíz incongruentes, para Elster dicho modelo puede descartarse ya que el modelo estándar puede estar o no presente pero no define el fenómeno, sin embargo propone explicar al juego

---

<sup>129</sup> Elster, *Economics; Análisis de la interacción entre racionalidad, emoción, preferencia y normas sociales en la economía de la acción individual y sus desviaciones*, Pp. 150-156

<sup>130</sup> En este punto Elster al igual que en este estudio da cuenta que las apuestas son de naturaleza poli forme.

<sup>131</sup> El CEAlA de Pachuca de Soto Hidalgo y el Centro Samadhí de Chihuahua están basados, al menos para atender la ludopatía o cualquier otra adicción sin sustancia, en el modelo de adicción estándar, es decir, piensan que los ludópatas pasan por los cuatro criterios antes expuestos.

patológico<sup>132</sup> con tres etapas del desarrollo de la adicción: a) que se presente dicho entorno (casinos), insatisfacción a la vida y ser atrapado accidentalmente, b) imposible comprender pérdida constante por jugar entre refuerzo monetario (veces que el casino da dinero) y proporción variable y c) mantener conducta por refuerzos nuevos. En estas tres etapas se desarrollaría la adicción y su modelo sería: a) pérdida de control a corto plazo (antes de estar en el casino), b) deseo de abandonar y c) incapacidad para hacerlo. De las tres etapas que definen el desarrollo de la adicción tenemos dos ambigüedades; la primera es que se da por hecho el trastorno mental la segunda es que esas etapas no son características de una patología. Por tanto Elster sólo da cuenta de los modelos incongruentes de intervención institucional más no del fenómeno en sí. Veamos, los mecanismos psicológicos subyacentes que propone Elster son de cuestiones como esta ¿Qué motiva a la persona a seguir apostando en el casino a pesar de sus pérdidas constantes? La respuesta estaría en las tres etapas descritas anteriormente, esos motivos psicológicos subyacentes nos darían la respuesta de por qué las personas prefieren seguir en el juego. En este estudio se descarta la hipótesis de dichos detonadores causales que motivan a la elección de algo.

La cuestión es que las personas no son movidas por un motivo subyacente a su psicología sino que están comprometidas<sup>133</sup> a su situación y a sus actos dentro de la situación, empero, como cada individuo está en distintas situaciones un compromiso en una situación puede comprometer el compromiso en otra situación. En el capítulo II hablamos de las formas de comprometerse a una situación, ahora abordaremos cuando un apostador se compromete en el juego y compromete otros compromisos.

Mencionamos en el capítulo II, tres formas de romper los compromisos, la tajante, la anunciada y la cortés, nos ocuparemos sólo de la tajante ya que es a la que catalogan de ludópata –hablando exclusivamente en este estudio-. Los apostadores al jugar en el casino se comprometen a la situación de juego y a sus actos dentro de dicha situación, esto puede comprometer los compromisos del trabajo o la familia de dos maneras; la primera puede ser en para compromiso, es decir, sin comprometer el compromiso, disimular, abstenerse, hallar protección en pocas palabras montar barreras ante la percepción de otros. Cuando el apostador utiliza para compromisos como estrategias hablamos de un apostador en secreto, el problema radica en la dimensión espacio temporal ya que las barreras no se pueden mantener por mucho tiempo. En estos casos asistir al casino cuando no está trabajando, cuando no está en casa o cuando nadie está en casa para dar impresión de que todo está en orden. En segundo lugar cuando el para compromiso ya no puede ser mantenido se presentan conflictos con otros grupos y situaciones, hablamos pues de conflictos ético, morales, laborales, políticos a esos son a los que se les pone el rotulo de patológicos. Por lo tanto no es que el apostador este pasando por un modelo estándar de adicciones sino que se compromete al juego y eso mismo causa ambivalencias, por una parte se compromete por obligación, engaño, conveniencia o vocación al juego y de igual manera rompe otro compromiso, esto nos lleva a no hablar de adicciones sino más bien del conflicto de los compromisos.

Ahora bien, la ludopatía aparte de haber sido cuestionada como un mito, no puede ser tratada como en la adicción convencional puesto que no hay tolerancia sino mayor compromiso, no hay abstinencia sino son conductas que le imputan como irritabilidad, mal humor, dolor de estómago que ninguna de

---

<sup>132</sup> Elster Jon, *Egonomics; Análisis de la interacción entre racionalidad, emoción, preferencia y normas sociales en la economía de la acción individual y sus desviaciones* (Barcelona, España: Editorial gedisa, 2013) Pp. 175-176

<sup>133</sup> El compromiso Vs el motivo ya fue expuesto en el capítulo II, véase de la página 100 y 101.

ellas tiene como causa primigenia la ludopatía sino que se presentan por muchos factores, no hay anhelo vehemente de seguir jugando es más un conflicto entre los compromisos que deseos de jugar, y deseos de abandonar y no poder lograrlo son más que deseos consecuencias que le imputan al compromiso mayor.

Dentro de los compromisos situacionales se presentan emociones pero a diferencia de otras situaciones aquellas son en todos los sentidos agradables pero la sociedad busca regular dichas emociones bajo discursos médicos, si el apostador tiene mayor compromiso al juego la emoción buscada es agradable así sino mantiene auto control es probable que acabe en un hospital o la cárcel<sup>134</sup>. A diferencia del modelo estándar que menciona que los jugadores problemáticos son envueltos de manera inconsciente ergo buscar los mecanismos que expliquen lo que subyace psicológicamente al jugador para seguir jugando, el interaccionismo situacional contesta, no, la persona elige de manera voluntaria jugar a sabiendas o no de que el compromiso con el juego puede comprometer otros compromisos, las emociones que para los psiquiatras son excitantes causando euforia las ven contenidas en el individuo sin saber que son figuraciones externas a ellos y buscadas, es decir, ven en las emociones causas inconscientes y contenidas en los propios individuos, descartamos dicha conjetura, las emociones son buscadas de manera voluntaria no son contenidas en las personas sino figuraciones que la sociedad industrial –dirá Elias<sup>135</sup>- supone que deberíamos tensar las bridas de dichas emociones.

A este tipo de esfera Elias da el nombre de mimética<sup>136</sup> para referirse a un tipo de determinado acontecimiento y experiencias recreativas imitativas que no están dentro del individuo sino en las estructuras de la situación recreativa. La esfera mimética no entraña peligro para sí ya que son aspectos imitativos de las cadenas de actividades comprometidas dentro de la situación lúdica. Veamos, se piensa que la ludopatía tendría una similitud con otras adicciones “lo hacen para salir de la realidad”, si comprendemos a fondo esta frase empleada por psicólogos y psiquiatras se refiere a un pasado de tensiones en donde el individuo o sabe cuáles son o las ha reprimido, no, la emoción lúdica es una excitación que se busca voluntariamente no para olvidar las tensiones pasadas sino para sentir un tipo concreto de tensión. La esfera mimética refiere a una parte específica de la realidad y la emoción lúdica representa el complemento y antítesis de la periodicidad para no perder su frescura en la rutina<sup>137</sup> -de las emociones-. Por lo tanto el modelo estándar alude a que se busca el juego por carencias biológicas, psicológicas o sociales que la propia persona desconoce y lo hace para evadir su realidad, descartamos dicha conjetura, la persona no busca evadir la realidad, entendida en el ámbito del enunciado anterior como tensiones problemáticas, sino busca una tensión en específica no son causas desconocidas para la persona sino compromisos conflictivos. En este sentido la esfera mimética y la emoción lúdica se presentan en la estructura de la situación y que se incrustan en los individuos de manera ambivalente: entusiasmo/control. Cuando el entusiasmo, como elemento hedonista de la emoción lúdica<sup>138</sup> se desborda del anclaje de la actividad de juego se presenta tensión emocional que es juzgada como patológica.

---

<sup>134</sup> Elias Norbert y Dunning Eric, *Ocio y deporte en el proceso de la civilización* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014) Pp. 111

<sup>135</sup> Elias y Dunning, *Ocio y deporte en el proceso de la civilización*, Pp. 113

<sup>136</sup> Elias y Dunning, *Ocio y deporte en el proceso de la civilización*, Pp. 131

<sup>137</sup> Elias y Dunning, *Ocio y deporte en el proceso de la civilización*, Pp. 123

<sup>138</sup> Elias y Dunning, *Ocio y deporte en el proceso de la civilización*, Pp. 129

Estas líneas nos llevan a cuestionar la forma de clasificar a la ludopatía como adicción, ya que sus premisas son incongruentes con el modelo estándar<sup>139</sup>, por lo tanto se presenta una crítica incipiente a su clasificación de trastorno mental con característica de adicción sin sustancias. Aunque, como se ha demostrado que la ludopatía sólo es un mito, una percha vacía, un rotulo para un aspecto de la vida y que su tratamiento del modelo estándar de las adicciones es incongruente ante los hechos observables, es decir, tratar de la misma manera a una persona consumidora de heroína o marihuana y a un clasificado como ludópata es incongruente medicalizar de la misma manera inclusive medicalizarlos, por qué entonces le creemos al psiquiatra y por qué aceptamos el tratamiento tanto residencial o remiso.

### *Interacción yatrógena y el ciclo de desfiguración del yo*

Las salvedades anteriores nos permitieron cuestionar a fondo las premisas de la psiquiatría acerca de la ludopatía y demostrar que son incorrectas e incongruentes carentes de pruebas objetivas. Es un mito de cuatro hélices con un fundamento biológico y terminando con un sustantivo. El primero es la base para una falsa creencia ya que la gente no puede mirar lo que ocurre dentro del cuerpo, un paso esencial para que el mito sustantivo tenga sus raíces en la vida social. Observaremos un tipo de interacción asimétrica que se presenta por jerarquía de credibilidad para la clasificación de la supuesta ludopatía y sus consecuencias sociales.

El término yatro<sup>140</sup> o *iatros* provienen del griego que significa médico, más en específico el resultado negativo de la actividad de un médico<sup>141</sup> y yatrógeno significa el quehacer errático profesional provocado por el propio médico, es decir, la enfermedad provocada por el especialista. La AAP argumenta que lo yatrógeno son efectos secundarios o complicaciones o secuelas del diagnóstico o tratamiento. La CCDH organizada en torno al pensamiento de Thomas Szasz responde que ningún fármaco tiene efectos secundarios sino puramente efectos. Por lo tanto la interacción yatrógena es un diagnóstico erróneo de tipo-2 y -3 de primera mano o sea falaz que provoca una enfermedad-inventada y promovida como si fuese real, más no es una secuela de error de omisión<sup>142</sup>. La interacción yatrógena es de tipo asimétrico que provoca una enfermedad –en este caso mental- y se diagnostica después de dicha imputación.

---

<sup>139</sup> En este estudio no se aludió a fondo el cuestionamiento del modelo estándar de las adicciones con sustancia, empero no damos por hecho dicho modelo, actualmente en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo el sociólogo César Ángeles García trabaja y ha trabajado desde el 2010 con la desmitificación de dicho modelo siguiendo principalmente a Howard Becker con la marihuana o Lindesmith con los opiáceos y sus derivados.

<sup>140</sup> Véase Vallejo Nagera, *Introducción a la psiquiatría* (Barcelona España: Editorial científico-médica, 14ª edición, 1981) Pp. 195. Cabe aclarar que el concepto de yatrógeno no es impuesto por el Dr. Nagera si es utilizado por él, empero en este estudio se ocupará como un tipo de interacción junto con la interacción connivente como básicas en la situación paciente psiquiatra.

<sup>141</sup> Nemiah John, *Glosario de psiquiatría. Adaptación española de la 7ª edición de la American Psychiatric Press, Inc.* (Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos, 1996) Pp. 406

<sup>142</sup> La interacción yatrógena no es exclusiva en el ámbito psiquiátrico sino también en la medicina. En este sentido, en el de la medicina, la interacción yatrógena es muy diferente a la negligencia; en la primera se provoca una enfermedad en la segunda se refiere a un fallo ético en el cumplimiento de la actividad disciplinar.

Cuando una persona compromete su situación de juego con otros compromisos comienzan a hacer uso del mito sustantivo e imputar síntomas como si fuesen cualidades de la personalidad, los síntomas son actos en respuesta a una infracción voluntaria<sup>143</sup> son incorrecciones situacionales voluntarias, a diferencia de, por ejemplo, en el fallo orgánico la persona comienza a sentir algo mal dentro de sí cuando acude al médico le presenta sus malestares y aquel entiende esto como síntomas, es decir, manifestaciones que clasifica en un cuadro clínico, a partir de esto se examina clínicamente dichos síntomas y se da tratamiento. En la psiquiatría no ocurre lo mismo sino una interacción yatrógena, la manera de que una persona que con uso del mito sustantivo se clasifica cómo ludópata llega al psiquiatra de dos maneras voluntaria e involuntaria<sup>144</sup> básicamente a clínicas privadas o en México a dos centros de atención para las adicciones CEAIA ubicado en Pachuca de Soto Hidalgo o Samadhi ubicado en Chihuahua. Se busca valorar a la persona bajo síntomas que no siente sino que son imputados e inventados por la opinión profesional hasta el mito sustantivo.

Una de las formas básicas para yatrógenear es lo conocido como “reconocer que tienes la enfermedad”. Esto no es nuevo ya Foucault nos hablaba de que en 1840 un psiquiatra francés llamado Laurent llevo a su paciente a las duchas para que le contara a detalle su delirio si el paciente no contestaba daba baños de agua fría y si no contesta lo que el psiquiatra deseaba baños de agua fría<sup>145</sup>. Inducir, es la palabra que utiliza Foucault, para referirse a la “aceptación” de algo que no es diagnosticado pero rotulado como “terapias de verdad”<sup>146</sup>, pero tanto Laurent como los psiquiatras de hoy día en siglo XXI no buscan convencer a sus pacientes de que tienen ideas falsas, irreales e irracionales sino buscar acto preciso y afirmación precisa de “estoy loco” para actuar en consecuencia. Este proceso se presenta en un encuentro cara a cara paciente-psiquiatra llamado yatrógeno, el psiquiatra busca yatrógenear al paciente para aceptar la supuesta enfermedad por medio de la confesión.

Dentro de esta forma básica de yatrógenear se encuentra la interacción connivente, ya que se hace un juego para dos o más personas para engaño mutuo<sup>147</sup>, hablamos de un juego de engaño total donde no necesariamente ninguna de las partes sepa que es un juego su característica central es construir identidad falsa del yo rectificadas como verdadera. Laing ve la colusión bipersonal aunque Goffman alude a la colusión triádica entre familia y psiquiatra vs paciente. Cuando el paciente entra en este juego de engaño se habla de una técnica de descalificación total<sup>148</sup> donde cualquier cosa que diga el individuo será sintomático o comunicación paradójica. Por ejemplo si la persona ya no ve el dinero “cómo sólo eso” sino como un “jueguito” se toma como síntoma, esto es gracias a los preceptos de S. Freud, es decir, un fallo en la estructura psíquica llamado distorsión de la realidad aunado a esto si la persona tenía que asistir a su trabajo o llegar temprano a casa pero se quedó jugando es por reprimir deseos que tienen conexión asociativa con otras cosas<sup>149</sup> o en otras palabras a reprimido algo que el juego se lo da. Aunque esto no es del todo correcto, lo que hizo Freud fue patologizar el *decir*

<sup>143</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 347

<sup>144</sup> Inclusive cuando es voluntario el acceder con un psiquiatra el yatrógenado ya se ha preparado para un mundo habitual en tanto a la supuesta enfermedad.

<sup>145</sup> Foucault Michelle, *El origen de la hermenéutica de sí. Conferencias de Dartmouth, 1980* (México D.F.: Editorial Siglo XXI, 2016) Pp. 39

<sup>146</sup> Foucault, *El origen de la hermenéutica de sí. Conferencias de Dartmouth, 1980*, Pp. 40

<sup>147</sup> Laing Ronald, *El yo y los otros* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2013) Pp. 103

<sup>148</sup> Watzlawick Paul et al, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1985) Pp. 76

<sup>149</sup> Freud Sigmund, *Psicopatología de la vida cotidiana* (Madrid, España: Editorial Alianza, 2011) Pp. 11-15

normal de cada situación discursiva, en los casinos las personas se hablan de jueguitos o fichas donde es un carácter laxo, cotidiano, rítmico, rutinario y propio de la situación discursiva no es un *decir patológico* sino un *decir normal* característico de dicha situación es un *decir ordenado*<sup>150</sup>, y, si la persona olvida asistir a una reunión por jugar no es síntoma de la ludopatía sino un mayor compromiso que compromete otros compromisos con consecuencias conflictivas más no patológicas.

En estos momentos el yatrógeneado ha caído en el engaño, se le imputó una enfermedad inventada por el psiquiatra, se le indujo a la confesión, en algunos casos los psiquiatras graban la conversación en donde la persona dijo de viva voz “estoy enfermo” en otros casos anotan el discurso del paciente, es un juego connivente para engañarse de la ludopatía –principalmente entra la familia ya que las personas acuden de manera involuntaria-. En esos momentos el yatrógeneador busca implantar un marco psicoterapéutico para que el paciente acepte el tratamiento esto de manera involuntaria creyendo que fue de manera voluntaria. En el caso de la ludopatía se realiza un test de aproximadamente 20 reactivos llamado cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS) si la persona contesta más de 7 –en algunos lugares más de 5- se considera ludópata, por lo tanto el test es otro artilugio para la interacción yatrógena.

En la interacción yatrógena se presenta una trama que imposibilita al paciente a meta-comunicarse, todo es sintomático, lo que diga es puesto en custodia y vigilado por los síntomas. Watzlawick menciona que las personas clasificadas como enfermos mentales mantienen una imposibilidad comunicativa con otros debido a la jerarquía del psiquiatra aunque se vuelve paradójico, es decir, lo que comunique será sintomático aunque también lo será si calla<sup>151</sup> esto permite, de acuerdo a Laing y Goffman<sup>152</sup>, inseguridad ontológica en donde no podrá realizar todas las actividades de los azares de la vida por persuasión de la realidad y una invención de falsa identidad, la inseguridad ontológica no es –dirá Laing- perder contacto con la realidad sino más bien que la persona se ve amenazada y afectada por ella. A pesar de que la interacción yatrógena amedrenta la seguridad ontológica divide el yo en dos no a través de conflictos con uno mismo sino a experimentarse a sí mismo en un yo encarnado y otro yo no encarnado<sup>153</sup>, en tanto al primero es aquel cuerpo de uso diario, aquel que se le cuelgan los yo, aquel que es reconocido en público por sus conocidos. Mientras que la segunda es la identificación con aquella parte de sí que considera separada, la culpable de todos los actos que el psiquiatra clasifica de ludopatía.

Goffman también presenta esta conjetura de división yoica, o una especie de doble vida<sup>154</sup>, la primera refiere al yo encarnado público mientras la otra es un yo en secreto-privado. En este sentido el psiquiatra es el encargado de yatrógenear al supuesto ludópata dotándolo de un yo no encarnado que le impulsa supuestamente a jugar sin poder controlar el cuerpo, hablamos de un yo falso, ilusorio un estado disociado<sup>155</sup>, una fabricación de un marco de trastorno. Lo interesante es que esta fabricación

---

<sup>150</sup> Giddens Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración* (Buenos Aires Argentina: Editorial Amorrortu, 2015) Pp. 136

<sup>151</sup> Watzlawick Paul et al, *Teoría de la comunicación humana, Interacciones, patologías y paradojas*, (Barcelona España: Editorial Herder, 1985) Pp. 73

<sup>152</sup> Laing Ronald, *El yo dividido* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2014) Pp. 35 y Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979) Pp. 328

<sup>153</sup> Laing, Ronald, *El yo dividido*, Pp. 61. Laing enfatiza esto en general de la enfermedad mental aunque refiere en particular a los esquizofrénicos.

<sup>154</sup> Goffman, *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Pp. 345

<sup>155</sup> Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Pp. 121

de engaño es para siempre, ya que los psiquiatras argumentan que la ludopatía es para siempre, una enfermedad incurable y crónico degenerativa, es decir, posibilidad de llegar a tener cuadros psicóticos o en otras palabras un marco psicótico. Este marco de la ludopatía sitúa a la persona en un mundo que le será ajeno, tenebroso siempre en términos de descalificación.

La persona yatrógena será envuelta en una vulnerabilidad de experiencia<sup>156</sup> debido a la desinformación del fenómeno, en este caso la ludopatía, por lo tanto la persona es yatrógena, montándole un marco de trastorno al juego y finalmente envuelto en la vulnerabilidad de experiencia por dos canales: canal de información reducida y canal de información mítico vendible, esto explica porque el yatrógeno cree la supuesta enfermedad ya que si busca encontrará en las librerías, páginas electrónicas o *voces de especialistas* información de un mito de cuatro hélices, podrá encontrar información en extenso pero es reducida porque esta velada, inventada es sintética. En la interacción yatrógena la persona está sujeta a la imposición del des-encuadre, aunque, en estos casos es el psiquiatra quien le inventa la enfermedad y le suministra rituales correctores para que no exista un desborde del marco<sup>157</sup> (salir corriendo al casino). La experiencia entendida como una mezcla de lo que pasa en la escena y/o situación habitual y lo que aporta a la persona y lo que ésta aporta a la situación<sup>158</sup> se ve vulnerable por un sistema de falso yo y límites falsos de las situaciones –entre ellos evitar estar en lugares de euforia, alcohol, cigarrillos entre otras más-. La vulnerabilidad está enfocada a velar la realidad de la persona posteriormente pasa a tener experiencias negativas en el sentido de adoptar un carácter de lo que no es, claro, esto siempre tendrá lugar en los encuentros futuros. Al considerar cómo el psiquiatra organiza la nueva experiencia del ludópata por vulnerabilidad para un futuro de experiencias negativas en los encuentros, introduce falsas notas que encorchetan la realidad por un sistema de falso yo<sup>159</sup> que le proporciona a la persona una manera de no ser ella misma. De la división clásica del yo ahora encontramos una guerra falsa que implementa el psiquiatra entre el yo encarnado y el yo no encarnado donde la ventaja la lleva ese yo falso ya que el psiquiatra trabaja con su propia invención de manera escalonada, es decir, si no –dirá el psiquiatra- se da tratamiento empeorará hasta llegar a la cárcel o la muerte, o en otras palabras el falso yo saldrá a destape manejando la personalidad del yo encarnado.

Hemos considerado la situación de interacción yatrógena en donde el psiquiatra con ayuda del Manual Diagnóstico y Estadístico de Enfermedades Mentales incrusta una enfermedad con premisas escuetas y frágiles sin comprobación objetiva, en otras palabras un mito, ahora veremos cómo es que la consecuencia de la interacción yatrógena desfigura los yo. Cuando una persona llega a los casinos por lo regular le proporcionan una tarjeta personalizada que en algunos casos en la parte trasera de ella se encuentran nombres y números de centros especiales para la ludopatía o en su defecto para las adicciones en general, una de ellas es la cadena de casinos Winpot que conecta con el centro Samadhi de Chihuahua, donde existen dos maneras de tratar a la persona: con internamiento o remiso<sup>160</sup>, este centro es privado, en Pachuca Hidalgo existe el Centro de Atención Integral para las Adicciones (CEAIA) primer modelo en la república mexicana público. Hablemos de ellos dos.

---

<sup>156</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 457

<sup>157</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 373

<sup>158</sup> Goffman, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*, Pp. 393

<sup>159</sup> Laing, Ronald, *El yo dividido*, Pp. 90

<sup>160</sup> En otras palabras se trata de centro de atención primaria o externa de las adicciones que no necesitan internamiento, por dos cosas, o ya salieron de él o su caso no es considerado grave.



El centro Samdhí está basado en el Modelo Minnesota que se considera un tratamiento psicoterapéutico multidisciplinario de corte breve cognitivo conductual combinado con el modelo de Alcohólicos Anónimos (AA), es decir, programa espiritual moral en conjunto con la psiquiatría, en este sentido se considera que “Samadhi es la única clínica en México avalada y acreditada por organismos internacionales como la NCPG (National Council on Problem Gambling, y que ha desarrollado un tratamiento especializado en juego patológico tal y como los que se imparten en la clínicas más prestigiadas de Estados Unidos y España”<sup>161</sup>, su tratamiento es:

•Terapia individual: Sesiones con un terapeuta calificado para tratar sus dificultades de carácter personal y social.

•Terapia grupal: Lograr empatía con sus compañeros y aprender de sus experiencias.

•Terapia espiritual: El paciente encontrará un estado óptimo de conexión con su ser interno.

•Terapia familiar: Educación a la familia con sesiones de información y de integración familiar.

•Programa Financiero: Por medio del cual ayudamos a aliviar presiones financieras, legales y de empleo. Elaboración de un plan o inventario financiero, presupuesto de ingresos y gastos, clasificación de deudas, técnicas eficientes para la negociación con acreedores diversos, instituciones financieras, etc.

•Inducción profunda al Programa de recuperación de los 12 Pasos de Jugadores Anónimos. Mediante lecturas, tareas escritas y supervisadas.

•Programa alimenticio: Bajo supervisión de un nutriólogo, quien dará una dieta personalizada para lograr un cambio de hábito alimenticio.

•Programa físico: Entrenamiento personal y grupal para un mejor desarrollo físico. Lunes, miércoles y viernes en nuestro gimnasio y/o áreas recreativas; martes, jueves y sábado clases de yoga.

•Tratamiento Médico / Psiquiátrico: El paciente es consultado por nuestro médico y psiquiatra quienes harán un diagnóstico y evaluarán si requiere o no de algún medicamento<sup>162</sup>.

En este sentido hablamos de un tipo de institución total que podría agregarse a la clasificación del maestro Goffman<sup>163</sup>, ya que, no es en sí mismo internamiento por sentencia o por periodos de tiempo estipulados por el psiquiatra sino más bien son residencias –lo mismo ocurre en CEAIA- de 35 a 45 días con un cuidado continuo durante 6 o 9 meses después de la residencia:

El costo del tratamiento por **35 días de \$105,000 pesos** para el cual ofrecemos la siguiente facilidad de pago:

1. Cualquier forma de pago:

---

<sup>161</sup> Información proporcionada por vía electrónica del mismo centro Samadhi por [idania@centrosamadhi.org](mailto:idania@centrosamadhi.org). Véase introducción nota sobre metodología.

<sup>162</sup> Información proporcionada por vía electrónica del mismo centro Samadhi por [idania@centrosamadhi.org](mailto:idania@centrosamadhi.org)

<sup>163</sup> El sociólogo César Ángeles García de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo trabaja actualmente el caso del CEAIA y argumenta que esta institución total es consecuencia de un estado terapéutico que es un híbrido entre la cárcel y el hospital mental.

**Opción 1:** 50% al ingreso y 50% a los 15 días de tratamiento.

**Opción 2:** 50% al ingreso y el otro 50% se divide en dos, mismos que se pagarán a los 10 y 20 días de tratamiento. Estos pagos pueden realizarse con cualquier tarjeta de crédito, efectivo en nuestras oficinas, transferencia bancaria o depósito en cheque.

2. Utilizando nuestro sistema Web Transfer, podemos recibir pagos con tarjetas de crédito visa y master card vía telefónica y programación de cargos automáticos<sup>164</sup>.

En este sentido es como trabaja Samadhi, aunque a nosotros no nos importa –por objetivos de investigación- el proceso de internamiento sino la desfiguración del yo en dos aspectos: a) la medicalización y b) ciclo de desfiguración del yo.

La desfiguración del yo comienza cuando le es imputada la enfermedad a la persona, se puede observar, por ejemplo, en el Hospital Mental Villa Ocaranza de Pachuca Hidalgo y en el CEAIA que los psicólogos y psiquiatras mantienen un postura de ataque constante para persuadir al desborde del marco, en donde darán un encantamiento del marco terapéutico, es decir, le dirán lo que tiene y luego le darán tratamiento. Samdhi y CEAIA manejan antidepresivos y opioides (naltrexona) argumentando que no está del todo probado de cómo se reaccionará a los medicamentos. Medicalizar es administrar ciertas drogas que cómo bien a argumentado la medicina tiene puramente efectos más no efectos secundarios, en este punto un médico administra medicamento porque hay estudios que avalan el cuadro clínico de los síntomas biológicos por ejemplo: cómo saber que medicamento se proporcionará a las personas diagnosticadas con diabetes: con estudios clínicos, en la psiquiatría lo que ocurre es que no hay supuesta enfermedad, en la medicina hay una desviación de normas biológicas que rigen el organismo<sup>165</sup> y dicha infracción no constituye en absoluto o solo de manera marginal las normas sociales, en el caso de la supuesta ludopatía es una infracción moral a las normas sociales de coexistencia.

En la medicina el ciclo corrector de la desviación de las normas biológicas es elemental para restablecer al paciente, por ejemplo, la insulina en los diabéticos, esto es en el caso de suministración de fármacos aunque el ciclo corrector puede llegar hasta el quirófano por ejemplo en la operación de tumores. En la psiquiatría no existe el ciclo corrector porque no hay cura a una enfermedad *inventada*, sino es un ciclo de desfiguración, en la ludopatía se piensa que es una enfermedad de por vida<sup>166</sup> porque se busca la abstinencia total por tanto un medicamento de por vida o en episodios de depresión o ansiedad al juego. El ciclo de desfiguración, aparte de no curar como lo hace la medicina, interna involuntariamente. En CEAIA hay áreas para adolescentes varones, adultos hombres y mujeres adultas y adolescentes, empero, nadie está por voluntad, y si así fuera entonces podrían salir a voluntad y no es así, la institución más que buscar ciclo corrector es una bóveda de resguardo de personas, donde median, castigan, hostigan y persuaden de que son adictos o enfermos. Por tanto en la psiquiatría existe ciclo de desfiguración, medicamento proporcionado sin pruebas médicas, internamiento involuntario y en este un total ultraje al yo, desde desnudarlos en frente de otras

---

<sup>164</sup> Información proporcionada por vía electrónica del mismo centro Samadhi por [idania@centrosamadhi.org](mailto:idania@centrosamadhi.org)

<sup>165</sup> Goffman Erving, *Relaciones en público. Microestudios del orden público* (España: Editorial Alianza, 1979), Canguilhem Georges, *Lo normal y lo patológico* (México D.F.: Editorial siglo XXI, 2015) Pp. 342 y Szasz Thomas, *Ideología y enfermedad mental* (Buenos Aires, Argentina: Editorial Amorrortu, 2000)

<sup>166</sup> Véase [www.Diariodeunludópata.es](http://www.Diariodeunludópata.es) El caso de David de Madrid España.

personas tocar partes sagradas del cuerpo, raparlos sin su consentimiento, mantenerlos en el CEAIA con tres mudas de ropa (para dormir, hacer deporte y la de diario)<sup>167</sup>.

Las terapias en Samadhi desde la individual hasta la familiar son sólo un dialogo entre dos o más personas más no un tratamiento terapéutico ya que eso sólo es en medicina por intervención físico-química, las terapias, bajo lo que hemos argumentado, también serían un mito porque ¿Cómo es posible un tratamiento a una enfermedad inventada? Además de esta premisa existe una segunda sino se sigue el tratamiento se acusa de incumplimiento de tratamiento que viene estipulado desde el DSM III y puede ser juzgado con otra enfermedad o si es protegido por un programa financiero para su tratamiento se le exime de él. La terapia es un modelo médico que sirve para dar tratamiento a una enfermedad biológica en la psiquiatría sólo es un tipo de conversación de corte moral<sup>168</sup> retórica, ya que hablan con elegancia médica refiriéndose a ideologías médicas y tratamientos. El ciclo no es corrector sino de desfiguración proporcionando al individuo de un marco de trastorno y un marco terapéutico para toda su vida: Véase cuadro 1:

<b><i>Circulo corrector: medicina</i></b>	<b><i>Ciclo de desfiguración del yo: psiquiatría</i></b>
-Desviación de normas biológicas	-Desviación de normas sociales de interacción
-Acercamiento voluntario	-Acercamiento involuntario
-Manifestación corpórea o no del malestar	-Imputación de manifestaciones
-Sintetizar a cuadro clínico (complejizar)	-Comunicación paradójica (un todo sintomático)
-Pruebas y Diagnóstico	-Interacción yatrógena (basado en la observación)
-Tratamiento	-Tratamiento sin comprobación
-Internamiento	-Internamiento involuntario o remiso
-Quirófano	-Psicoterapia
-Terapia y rehabilitación	-Medicalización psicotrópica
- Seguimiento temporario	-Vida enferma en recuperación intemporal
-Alta	-Estigma
<b><i>Tarea:</i></b> Diagnosticar que enfermedad se padece y tratarla para corregir la desviación biológica.	<b><i>Tarea:</i></b> Imputar enfermedad inventada e incurable y tratarla por cuestión económica y de posición.

*Elaboración propia.*

<sup>167</sup> La ropa central en el CEAIA es de playera blanca y pantalón de mezclilla, casualmente similar al penal de Pachuca, y, el tratamiento terapéutico similar al psiquiátrico de la misma ciudad.

<sup>168</sup> Szasz Thomas, *El mito de la psicoterapia* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2000) Pp. 11

En el cuadro podemos observar dos tipos de ciclos que no necesariamente se cumplen en su totalidad, sino más bien, en la medicina de acuerdo al caso, si es una infección estomacal en algunos casos no necesitará quirófano, o con la gripe en algunos casos sino es que en la mayoría no necesitará internamiento, por otro lado en el ciclo de desfiguración del yo en tanto a la ludopatía se observa una puntualidad del ciclo. En la medicina se busca re-establecer al enfermo lo antes posible en tanto la psiquiatría busca mantenerlo enfermo de por vida, ya que consideran a la ludopatía como crónico degenerativa.

La interacción yatrógena y el ciclo de desfiguración muestran que la ludopatía no se trata de una enfermedad noseológica como alguna infección o un cáncer sino más bien una desviación voluntaria de las normas sociales de situación de interacción. Ahora bien, que la ludopatía sea un mito, no se niega los fenómenos a los que se le cuelga dicho rotulo, es decir, no se niega la existencia de fenómenos sociales vinculados al transcurrir de la vida, sino que nos interesó el rotulo que imputan a ciertos comportamientos específicamente de un establecimiento con límites físicos fijos llamado casino. Lo que se sostiene como tesis es que la ludopatía es posible gracias a inventos de falsos yo o yo no encarnados por una jerarquía psiquiátrica fabricante de locuras llena de un mito de cuatro hélices, empero, no se niega que existan personas que apuesten propiedades o queden en banca rota, sino más bien se trata de un transcurrir de la vida que es y puede ser problemática con conflictos hacia una situación de corte ético, moral o de –como se argumenta en esta tesis- compromisos. Que una persona apueste sus propiedades no es por cuestiones de enfermedad mental sino por mayores compromisos que desembocan en conflictos, no se trata de problemas cerebrales sino de problemas de la vida en conjunto. Pero ¿Cómo es posible que con premisas falsas la psiquiatría siga diagnosticando?

### *¿Industria o ciencia? La paradoja de la psiquiatría*

Hasta ahora, se ha demostrado, que la ludopatía es un mito que pertenece a un momento de la psiquiatría llamado error tipo-3 específicamente después del DSM III en 1980, entendida como inestabilidad emocional causada por desórdenes químico-cerebrales, he argumentado que sus premisas son incongruentes e incoherentes entonces por qué la psiquiatría sigue con dichos diagnósticos. Principalmente desde el siglo XIX en Inglaterra con el Hospital Bethlehem Royal de Londres y desde los aportes de E. Kraepelin hasta el siglo XXI y las Asociaciones de Psiquiatría han puesto énfasis en una enfermedad mental con bases biológicas que no se han podido comprobar, es decir, ¿Cómo diagnosticar a una persona con ludopatía desde postulados mórbido cerebrales con tan sólo mirarlo algunos minutos en una consulta? ¿Por qué enfatizar en los procesos químico-cerebrales como causantes sin pruebas fisiológicas?

La ludopatía se imputa como enfermedad mental, la enfermedad –de acuerdo con Szasz- se refiere a una patología celular, esto se debe gracias a Virchow, es decir, en la medicina hasta 1800 se pensaba que las enfermedades se debían a cuestiones de humores<sup>169</sup>, no es sino hasta 1852 que se presentan los escritos de Virchow llamados *Patología celular basada en la histología fisiológica* y

---

<sup>169</sup> Véase cita número 6 con referencia a lo demostrado por Víctor Payá.

patológica<sup>170</sup> desde entonces la medicina se pregunta qué células están enfermas y como se podría hacer para curarlas<sup>171</sup>. A partir de dichos postulados la psiquiatría buscaba un paralelismo con la medicina, y, construyo *inventos* llamados enfermedades mentales así de igual manera rastrea células enfermas para curarlas, desde drenar sangre, extirpar partes del cuerpo o modificar cerebros sin ningún éxito, de hecho la psiquiatría sólo era para aquellos que no lograban insertarse en la medicina y psicólogos que buscaban ser reconocidos como ciencia objetiva. Hasta hoy día, esas prácticas han sido descartadas por la tesis de desequilibrio químico o cerebros vulnerables tratándolos con medicamentos psicotrópicos –creando una similitud con los fármacos médicos avalados- de por vida o en episodios de ansiedad.

Los fármacos médicos están avalados para tratar cuestiones visibles al ojo humano o por medio de instrumentos creados por el humano, como la cámara de rayos x verbigracia, en tanto la psiquiatría argumenta que la ludopatía es una adicción invisible o sigilosa, si es que buscan un paralelismo con la medicina, ésta usa sus fármacos con pruebas objetivas, visibles y medibles mientras que la psiquiatría no muestra eso en la ludopatía, es decir, porque hacen de la ludopatía un problema de desequilibrio como la diabetes, su paralelismo basado en la ideología medica se desarma ante dichas afirmaciones. La medicina médica ante lo palpable por ejemplo para el síndrome de ovarios poli quísticos la metformina y la psiquiatría no lo hace aunque busca a partir de la medicina dichos diagnósticos y tratamientos, la primera sabe qué efectos tendrán los fármacos mientras que la segunda no. Por lo tanto desde sus inicios la psiquiatría opto por este paralelismo, empero, como no lograba resultados como la medicina fue reducida a meras especulaciones. Ahora con los fármacos psicotrópicos se avala como ciencia objetiva. Este rotulo no se presenta tan objetivo, ya que no hay trabajos investigativos como los del campo de la medicina en tenor de descubrimientos, sino de inventos.

Para los ludópatas, los antidepresivos y los opioides son los fármacos psicotrópicos que prometen curar la morbilidad del cerebro, sin ningún resultado. Prácticamente la interacción yatrógena es la que permite la creencia de ello, en primer lugar consiste la colusión de crear condición patológica nueva aceptable para su uso, en segundo lugar elevan la condición de un comportamiento con conflictos de compromiso a una condición patológica crónico degenerativa, cosa que la persona queda clasificada dentro de un “problema psiquiátrico”, no está informado de la supuesta enfermedad así como tampoco del mito de ella, en tercer lugar se presenta la re-definición psiquiátrica entendida como una *falsa doble hermenéutica*, es decir, el ritmo y su transcurrir de la vida social es interpretada por sus individuos y la psiquiatría lo re-interpreta como un problema mórbido en sí, como si fuese inherente al cuerpo biológico, el asistir a jugar al casino como practica puramente social es clasificada en forma de trastorno, por ejemplo, el psiquiatra argentino Oscar Pellegrini argumenta que gracias a la llegada de los casinos por un sistema capitalista la enfermedad logra su existencia, esto nos lleva a pensar que el casino deja de ser un establecimiento de juego para pasar a ser el originador de un trastorno compulsivo al juego.

Aunque existe un segundo momento, la psiquiatría propone una re-definición al comportamiento social del juego en dos aspectos, el internamiento que en CEAIA Pachuca va de tres periodos de 28

---

<sup>170</sup> Szasz Thomas, *Esquizofrenia. El símbolo sagrado de la psiquiatría* (México D.F.: Editorial Coyoacán, 2002) Pp. 17

<sup>171</sup> En este caso tomo a la ideología medica como tipo ideal, es decir, este pensamiento de tratamiento y cura no quiere decir que en realidad cure o trate a los pacientes, tampoco me propongo a mirar los subtipos del tipo ideal médico, sino simplemente la comparativa entre la mirada médica y la mirada psiquiátrica.

días con un costo de 1,000 a 4,000 pesos mensuales o centro Samadhi con un costo de más de 100,000 pesos por un periodo de internamiento de 35 a 45 días. Las dos instituciones piensan que la ludopatía o adicción sin substancia se puede tratar de igual manera que un heroinómano por lo tanto la respuesta de esta re-definición es la *ideología psiquiátrica de un fármaco* no para curar sino para tranquilizar ya que la argumentan como una enfermedad crónico degenerativa, buscando el paralelismo por ejemplo con la diabetes. Como se ha visto la psiquiatría busca un paralelismo con la medicina que la lleva a resultados muy alejados a los de las enfermedades biológicas y más aún de su posible cura. A menudo los resultados de los diagnósticos psiquiátricos así como sus tratamientos no son favorables ya que, por ejemplo, no han encontrado curas para sus enfermedades, en CEAIA los internos comentaban que seguirían drogándose, alcoholizándose o siguiendo con las apuestas, empero, lo único que ya no querían era estar internados por el hecho de los medicamentos y los tratos como si fuesen seres inferiores. La desfiguración del yo parece ser el camino que busca la psiquiatría. Aunque, a la vez, si el paralelismo con la medicina no es similar, igual o idéntico es porque sólo sirve como velo para persuadir la realidad, para fabricaciones sociales de enfermedades mentales, como la ludopatía.

Sólo atendiendo el paralelismo y sus premisas incongruentes al adoptar la ideología médica y llevarla al ámbito de enfermedad mental, podemos observar su paradoja. La ludopatía es caracterizada como una adicción emocional causada por desórdenes cerebrales y factores psico sociales, a los cuales se agrupan en factores pluri-causales y factores pluri efecto, es decir, piensan que la ludopatía lleva a la mentira, alcohol, tabaquismo, prostitución, robos entre muchos más. Esto lleva a la psiquiatría a buscar una cura empero más allá de ello se contenta con un tratamiento de por vida ya que siempre va a ser un ex adicto –un yanqui siempre va a ser un yanqui- y puede recaer –recuérdese la experiencia negativa-, ahora bien si la dirección del tratamiento es psicoterapéutico se dirá que canaliza la cuestión cognitiva de la persona por ejemplo en Samadhi o CEAIA trabajan con terapias de yoga, de palabra-confesión o aceptar su adicción, esta proyección más que nada es una interacción conversacional moral asimétrica con tintes retóricos en donde se pone a la persona en situación paradójica todo lo que diga y todo lo que calle será sintomático. Por otro lado tanto Samadhi como CEAIA trabajan con tratamiento farmacológico, he ahí la paradoja, tratan una enfermedad mental con supuestas causas orgánicas que no han sido probadas, esto aplicaría no sólo a la ludopatía sino también la esquizofrenia u otras más -o a la psiquiatría en sí- y que no serán probadas debido a que si se probara que la ludopatía tuviese causas orgánicas<sup>172</sup> pasaría al terreno de la medicina, por tanto su paradoja es mencionar que la ludopatía tiene causas biológicas que serán tratadas con internamiento, remisión y fármacos que no serán probadas ya que de ser así la medicina reclamaría dicho terreno.

La paradoja de la psiquiatría, el mito de cuatro hélices, la interacción yatrógena, el paralelismo buscado con la medicina por la psiquiatría, el ciclo de desfiguración del yo muestran cómo es posible la situación de la ludopatía, y es posible por una realidad falsa mitificada, aunque esto apunta una cuestión más, cómo es posible que los psiquiatras sigan trabajando de dicha manera mitificante. En esta investigación se dio cuenta que los psiquiatras de orden público que pertenecen a la secretaria de salud pública en el Hospital Mental Villa Ocaranza por voz del director en turno Dr. Octavio Ibarra de León y su departamento de enseñanza e investigación argumentan que un ludópata nunca se ha

---

<sup>172</sup> Por ejemplo algunas personas llegan a tener un dolor muy fuerte en la cabeza de manera constante y cuando acuden al médico, por pruebas clínicas, demuestran un tumor en el cerebro, o cuando en la persona se presenta alguna bacteria se detecta y puede ser tratada. De eso hablamos cuando se menciona que si se encontraran las causas biológicas de la ludopatía se presentarían en forma visible y ya no silenciosa y sin síntomas mensurables.

parado en la institución, el director comentó que se le tendría que atender pero sería un caso extraordinario mientras que su departamento de enseñanza e investigación mencionó que no lo atenderían a menos que tuviese cuadro psicótico, de igual forma se argumentó que es una enfermedad subterránea, es decir, que la sociedad no la percibe como enfermedad efervescente por tanto el Hospital no lo atendería.

El director de Ocaranza comenta que nunca ha habido un ludópata en el Hospital y que sabe muy poco de la ludopatía ya que desde la carrera sólo fue tocada de manera muy sencilla. De igual forma mencionó que a los ludópatas se les atiende en clínicas particulares, esto nos lleva a ver una colusión entre la psiquiatría como fabricadora de la ludopatía y la industria farmacéutica para la venta de fármacos psicotrópicos así como la idea de internamiento. La fabricación de la ludopatía es prácticamente muy reciente por lo que está pasando por un primer momento llamado privado o piloto no del tratamiento a la ludopatía sino de las ganancias de los fármacos y del internamiento. CEAIA en Pachuca es el primer modelo público de las adicciones como un proceso en transición a lo público, es decir, la ludopatía siguió el *marketing* de otras enfermedades mentales, primero en un ámbito privado de colusión industria farmacéutica y psiquiatría para fabricar una enfermedad y posteriormente elevarla a la condición de *venta de enfermedad* y *venta de fármaco* para tratarla, posteriormente la colusión deja de ser bidimensional para ser una organización pública con campañas políticas de salud o en otras palabras el proceso sustantivo del mito.

La ludopatía se encuentra en una bóveda de la psiquiatría cubierta con un mito de cuatro hélices que no sólo se fabricó para los jugadores de los casinos, sino, ahora busca un público más amplio y argumenta, actualmente, que desde niños el problema del juego se comienza a desarrollar, por lo que se argumentó en el 1º Congreso Estatal y Calidad del Paciente organizado por el Hospital Mental Villa Ocaranza con el eslogan *#TodosSomosPacientes*, buscar llegar a los cerebros vulnerables o desorden bioquímico cerebral para poder medicar, esto, claro para implantar la ideología de la psiquiatría moderna; *todos somos pacientes, la vida en sí es un problema mental y todos necesitan medicamentos*. Por lo tanto puede argumentarse que aunque los modelos figuracionales de las enfermedades mentales, específicamente la ludopatía<sup>173</sup>, sean un mito no se niega las figuraciones que ocurren de tras del rotulo aunque no de manera patológica sino bajo la óptica de problemas de la vida por conflictos de compromiso.

---

<sup>173</sup> Aclaremos que hablamos sólo de ludopatía, empero, con un modelo de transferencia se puede hacer frente no sólo a las enfermedades mentales fabricadas por la psiquiatría y sus colusiones sino a la psiquiatría misma.

## ***Post scriptum: una perspectiva sociológica para viejas formas de pensar***

*Homines sunt, humani nihil a se alienum putant*

Howard P. Becker

*Ex Umbra In Solem*

*En teoría cualquier discurso, cualquiera que sea su carácter, debe resultar de cierta importancia para la profesión, aunque sólo sea una importancia pobre*

Erving Goffman

Hasta el momento se ha argumentado el interés de esta investigación, resumida de la siguiente manera: la posición teórica del interaccionismo situacional, *modus vivendi* interaccional en los límites fijos del casino, interacción hablada, interacción ritual en el casino y el mito de la ludopatía, en otras palabras nos interesó la estructura en primer y segundo orden de las situaciones de interacción cada vez que los humanos se ponen en contacto unos con otros en presencia física infinitamente recíproca en intercambio de efectos<sup>174</sup> en un establecimiento llamado casino y la supuesta enfermedad que se imputa a las prácticas de dicho establecimiento.

He sugerido, desde el comienzo de esta investigación, que el estudio de los casinos tiene una pluralidad de ser mirado, optando aquí, por la orientación sociológica del interaccionismo situacional lo que implica pasar del sujeto y su psicología a las interacciones y situaciones a los momentos y sus hombres, es decir, buscar la subjetividad de las personas tal cual la experimentan ellas mismas en las situaciones reales. Se habló de no dar por hecho la visión que auto justifica a las personas así como tampoco la visión prejuiciada de grupos especializados que imputan a los grupos estudiados. Todo lo hasta aquí descrito pertenece al orden de interacción y situación teniendo como tarea investigar el proceso de la interacción entre las personas así como consecuentemente las formas y/o figuraciones sociales, en relación con Goffman, Elias, Becker y Simmel, que se presentan con un ritmo de vida cotidiana en los límites fijos del casino y más allá de ellos hasta las clínicas psiquiátricas privadas, públicas y el quehacer cotidiano como televisión, spots, internet y el habla informal acerca de la ludopatía. Todo lo que sucede en un contacto cara a cara y sus marcos por los cuales organizan su experiencia es de lo que se ha encargado esta investigación, así como de no limitarse a la palestra cara a cara en un segundo orden.

Así que, añadiré que las conclusiones más allá de corroborar o no una hipótesis o dar fin a una investigación se transforman en un *post scriptum* el cual explicará algunos detalles que pudiesen haber faltado en el cuerpo de la presente pesquisa o abonar un poco más. El o la lectora ya sabrán que

---

<sup>174</sup> Agradezco este concepto del libro traducido de Simmel por Leonel Lewkow en Simmel Georg, *Sobre la diferenciación social. Investigaciones sociológicas y psicológicas* (Barcelona, España: Editorial Gedisa, 2017). Así como a los talleres de la Doctora Olga Sabido Ramos los días 25 y 26 de mayo de 2017 en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.



conclusiones tiene la investigación: el mundo de vida de un casino tiene un ritmo de normalidad, significativa y racional cuando se mira de cerca, tiene de dos a tres aspectos de la realidad desde lo que se mira a simple vista, los engaños que existen entre los jugadores y personal, hasta una transformación de los marcos para mirar convivencias entre los casinos y otras organizaciones o los estafadores con estratagemas creativos. De igual manera el rotulo que imputan los psicólogos y psiquiatras a dichas prácticas es un mito ya que sus premisas no se sostienen ante una observación minuciosa del fenómeno.

Así que este estudio trató de interacciones asimétricas en una naturaleza de realidad llamada *Bluff*, por tanto las conclusiones serían innecesarias bajo una óptica repetitiva de lo que ya se ha dicho, más sin en cambio, un *post scriptum* nos permite la apertura de indagación del fenómeno social no sólo en esta investigación sino posibilidad en otras más, por ejemplo, en enfermedades mentales como la esquizofrenia, la paranoia o en los síndromes de hiperactividad o el autismo así como la reivindicación a la interacción comunicativa, la comunidad de sordomudos entre otras más. En este caso abordaremos tres aspectos del fenómeno que parten del interaccionismo situacional. Es decir, mirar las interacciones desde una nueva forma de pensar, aquella que piensa que hasta el más mínimo arqueado de cejas es una imagen histórica que se toma prestada del reservorio socio histórico de la sociedad y de cierta manera se tiene que regresar sin tantos daños. Por lo tanto el objetivo del *post scriptum* es rastrear la carrera social de símbolos de status de tres figuras del casino: grupo de servidores, grupo de curadores y casinistas<sup>175</sup>.

Hemos insistido desde el comienzo que todo lo que hacen las personas es gracias a eso llamado social, entendido como cooperación recíproca, un intercambio de efectos por lo tanto partimos de una epistemológica diferente a la monádica, en ella se llega a establecer una naturaleza humana innata al individuo y su pregunta es directa ¿Qué hay en el individuo que lo hace social? En este estudio se descarta semejante partida ya que el individuo no tiene una naturaleza que le precede sin en cambio un postulado de organización biológica no se niega, es decir, un organismo que desde el *homo sapiens* se ha estipulado, empero, eso no nos dice nada de las configuraciones sociales, en principio no hay nada en el individuo que lo haga social y que ello mismo le permita la convivencia humana, en otras palabras partimos de la idea de historia contingente de los humanos por lo social más que de naturaleza humana. De hecho, llamaremos al igual que Goffman figura natural por su estructura biológica a un ente vivo con repetición anatómica humanoide y figura social a todas las incrustaciones de grupos y sus símbolos hacia con el ente biológico por lo tanto la pregunta queda desbaratada ante nuestra postura ontológica, el individuo es síntesis de lo social, se forma de fragmentos de otros más en específico de sus situaciones de primer orden. Es por ello que lo social se encuentra en todos lados y su más cercana parentela es la historia que hacen los propios individuos en consecuencia de cooperar juntos, lo social son cooperaciones y la historia el desarrollo social, otra parentela más cercana es la cultura con dichos símbolos significantes que acentúan lo diferente<sup>176</sup>.

El estudio sociológico de las interacciones con enfoque situacional propone mirar en esas interacciones por más pequeñas que sean como un apretón de manos o un arqueado de cejas o la respiración configuraciones socio-históricas centrándose en las situaciones y en los individuos no en singular sino en plural, por lo que presentaremos un *post scriptum* relacionado con el casino y el yo

---

<sup>175</sup> El o la lectora ya se habrá dado cuenta de la harta referencia a Goffman y Elias, en otras cosas, trató de, en el segundo orden, un estudio de largo plazo no estructural en sí sino de la figura estructurada en el orden de interacción y situación con referente a los encuentros sociales.

<sup>176</sup> En el estudio del interaccionismo situacional las otras tres esferas: económica, política y religiosa las dejamos en segundo orden como consecuencia de la triada social, historia y cultura.

en sus configuraciones históricas, empero, como sólo es un *post scriptum* nos limitaremos al casino<sup>177</sup> y a tres actividades históricas dentro del casino: los casinistas, grupos curadores y los grupos servidores. Me gustaría aclarar que esto es un estudio en tanto a la organización histórica del casino, estrictamente como investigación sociológica más no interpretándose como investigación histórica. Permítaseme aclarar algunos puntos de la historia. No la contemplamos como una disciplina –para esta investigación-, es decir, no partimos de análisis de la historia desde la academia sino más bien de como las personas en sus situaciones configuradas tienen sus maneras de hacer historia. La historia no como ciencia sino como construcción de los individuos. Otro punto es que pensamos igual que el profesor Norbert Elias la historia son procesos de configuración del desarrollo social no como amontonamiento de acciones particulares o de registros lineales sino como procesos del presente pasado consecuencia de lo social, no mira a personas en particular sino en plural tampoco son hechos irrepetibles y únicos, discusión que trabajó Elias en extenso en *La sociedad cortesana*, empero, discrepamos de una parte.

Las figuraciones históricas<sup>178</sup> siempre se presentan en un presente pasado, de lo que se hace en conjunto a lo que hizo en conjunto, el punto, argumenta Elias es que eso que se hace en conjunto es por periodos largos de tiempo en comparación con la vida humana en particular, así la configuración actual de cualquier época -dirá Elias- se traspasa por un saber social repitiendo dicha configuración para así pasar a un eterno retorno de lo idéntico. Esto nos lleva a la estructura de esas configuraciones situacionales de manera lineal y las transformaciones de dichas configuraciones se ven en demasía lentas a tal grado de que parezca que están estáticas, no negamos que las configuraciones sean lentas en su transformación en tanto a las actuales y las pasadas pero aludirlas como repetidas es volver hacer idénticamente lo mismo. Más sin embargo vemos no repeticiones sino recurrencias de configuraciones podemos observar esos pequeños cambios a los que Elias se le aparecían como casi inamovibles, es decir, la recurrencia permite acudir a una figura ya establecida pero no de manera repetida sino improvisada, innovada reaparecer de manera contingente, una posición social por ejemplo la de un Rey necesita de individuos pero no en su peculiaridad sino sólo necesita poseer dicha posición así si muere Luis XIV (el Rey sol) un sucesor por redes sociales que lo ponen en ocupante de dicho status -sucesor- demostrará toda la posesión que requiere dicha posición. Bajo un ojo sociológico del interaccionismo situacional en apariencia se dirá que es repetir la configuración de Rey pero repetir indica volverlo hacer de manera idéntica, empero, es en apariencia ya que si vemos que la configuración actual es recurrir a la configuración presente pasada no necesariamente se tiene que tomar el rumbo del eterno retorno de lo idéntico sino de la recurrencia, esto vuelve más dinámica la configuración.

Sería sencillo plantear una repetición del mismo acto pero se complica cuando se recurre al acto ya que hay apertura de improvisación, por tanto, si el Rey sol muere el sucesor figura social construida por todos los participantes envueltos en la escena, recurrirá a la configuración pasada presente no obligándole a repetir de manera idéntica la configuración anterior. No negamos que las figuras históricas sean repetibles *sensu stricto* –cosa que si negamos con lo único e irrepetible- sino que podemos mencionar que las figuraciones históricas tienen doble naturaleza a) la repetición que

---

<sup>177</sup> No a un casino en específico sino a las actividades dentro de ellos, es decir, lo que argumentamos es una actividad *sensu stricto* dentro de los límites fijos del casino.

<sup>178</sup> Me gustaría aclarar que el concepto configuración lo retomo de Elias y Goffman exclusivamente refiriéndome al orden de interacción y situación. Véase Goffman Erving, *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia* (Madrid, España: Editorial Siglo XXI, 2006) Y Elias Norbert, *La sociedad cortesana* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1996)

envuelve en un eterno retorno a lo idéntico que reproduciría la configuración por periodos largos de tiempo y b) la recurrencia que permite que se vuelva al acto pero no de manera idéntica sino similar esto nos daría el carácter ambivalente de la historia lo que está dado y lo que se está dando o en otras palabras el primer y segundo orden de situación. Así podemos observar porque por ejemplo un director de alguna escuela se presenta con una configuración militar ortodoxa mientras que cuando está fuera de dicha posición social por cumplir periodo estipulado o destituido en fin, el sucesor al tomar posesión de la posición también estará en una configuración similar pero no idéntica porque al recurrir se tornarán cambios que no detonará el retorno de lo idéntico sino la repetición innovada o improvisada a la configuración anterior, esto nos habla del carácter dual -repetición y recurrencia- y dinámico de la configuración.

Podemos decir, ahora, siguiendo a Elias que la transformación de una configuración no sólo es por la posibilidad de que experiencias que ha tenido una generación transmita ese saber social de la configuración pasada para su existencia ya que la transformación se presenta por carácter dual a) ese saber social transmitido en tanto repetición de retorno de lo idéntico y b) la recurrencia de dicha configuración similar pero no idéntica. Así la configuración con carácter repetitivo y recurrente al transmitirse aunque parezca idéntica tendrá pequeños cambios debido a su *status nacens*. En este sentido hablamos del casino como un establecimiento social configurado desde el siglo XVII que hasta el siglo XXI ha trabajado con repeticiones y recurrencias que permiten el cambio social del mismo y de sus actividades. Ya en este punto distinguimos tres aspectos, la configuración del casino no es la misma que la de las apuestas y esta no es lo mismo que la configuración de los juegos ni mucho menos que la del mito de la ludopatía, las cuatro tienen órdenes diferentes de entenderse, por ahora sólo nos remitiremos al casino.

La configuración del establecimiento casino, por etimología proviene del italiano que significa casa de apuestas o casa pequeña lujosa de apuestas, en la *Revista de Historia.es* se hace referencia a pequeñas villas para la clase alta de la vieja Italia en el siglo XVII. En este punto me gustaría aclarar que los juegos de azar como las cartas no se presentaban para la clase alta sino al contrario, pero lo que hizo esta pequeña casa de apuestas era una configuración para terratenientes que combinaba el juego de cartas de la corte francesa Black Jack pero que era jugado en las calles de Sevilla del siglo XVII, es decir, la corte francesa implanto el decoro de las cartas en esas pequeñas villas. Aunque no es sino hasta el siglo XVIII cuando se comienzan a llamar casinos como tal pero refiriéndose a grupos específicos para su ingreso como los nobiliarios. En el siglo XIX se implantan los casinos en EU gracias a los franceses tal es el caso de Eleanor Dumont, y, en 1931 en Nevada Las Vegas se legaliza el juego convirtiendo a Las Vegas en la ciudad casino.

Aunque en México no es sino hasta principios de 1996 que se da la apertura legal a los casinos<sup>179</sup>. La referencia figuracional se encuentra en coyuntura en 1907 cuando Porfirio Díaz firma el decreto de los juegos de azar tales como Casino de La Selva en Cuernavaca, Casino Caliente en Tijuana, el Foreign Club en los límites de la Ciudad de México entre otros<sup>180</sup>. Aunque posteriormente el presidente en turno Lázaro Cárdenas expidió la prohibición de todos los juegos de azar con apuestas en establecimientos sociales, no es sino hasta 1947 que Miguel Alemán Valdés retira la prohibición expidiendo la Ley Federal de juegos y sorteos que rige actualmente, aunque esto no permitía la

---

<sup>179</sup> Rueda Érika, (2010) "¿CASINOS EN MÉXICO? ANALISIS SOBRE SU APERTURA" en Mora Cecilia, *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria* (México D.F.: Editorial Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Ciencias Jurídicas, 2010) Pp. 67

<sup>180</sup> Rueda, Érika, "¿CASINOS EN MÉXICO? ANALISIS SOBRE SU APERTURA", Pp. 71

apertura de casinos sino de las apuestas en otros establecimientos como las cantinas, salones de café, billares. No nos interesan las políticas de los casinos ni los lugares de ubicación desde la Ley ni mucho menos una acumulación de datos lineal sino sólo contextualizarlo. El casino comienza con una figuración de pequeñas casas o villas donde se podía apostar, quien apostaba en ese tiempo era quien tuviera status y posición social y económica. Desde finales del siglo XVII y principios del siglo XVIII encontramos la apertura del Casino Madrid en 1836, he ahí, por nuestro contexto de sociedad mexicana de donde partiremos.

El casino de Madrid se estableció al igual que en Italia del siglo XVII como un lugar para apostar aunque se diferenciaba de la villas porque ya era un establecimiento para que no sólo apostaran sino para que *pasaran tiempo*. Dentro de este establecimiento se encontraban dos figuraciones que son las que nos interesan a) los casinistas y b) grupos de servidores. Los primeros eran la más alta nobleza de España desde Nobiliarios, Nobles, Marqueses, Condes, Duques, Vizconde y de rango militar<sup>181</sup>, por el otro lado se encontraba, de acuerdo a Zozaya, la servidumbre de rango bajo divididos en dos: curadores y servidores. En 1839-40 el grupo servidor comienza a utilizar vestimenta de servicio para hacer pareja a la ostentación nobiliaria, en hombres era servicio de planta y en mujeres servicio de medio tiempo a lo que llamaremos grupos de curadores de empleados de planta. Esto implicaba para el grupo de servidores un rango social elevado, es decir, servir a la élite nobiliaria modificaba la estructura social del grupo, de hecho ya para 1900 los salarios del grupo de servidores eran similares o superiores a grupos profesionales.

A esto le llamamos la configuración del *Ancien régime* del *modus vivendi* interaccional del pasado del casino. Actualmente encontramos una estructura más compleja dentro del casino, aunque no dudamos de estafas en el *Ancien régime* del casino de Madrid no las tocaremos. Nos centraremos en esos dos equipos para analizar el segundo y primer orden de la situación. La coyuntura histórica de la configuración nos llevó hasta 1800 en Europa donde encontramos tres grupos que se destacan por símbolos de status clasificados en posición de escala de prestigio, dicha clasificación es por actividad cooperativa que se queda registrada a través del tiempo. Veamos. El grupo de servidores se dividía en dos a) servidor directo y b) curadores de servidores, que en la escala de prestigio son los que se encuentran más abajo, para exhibir su posición ante la nobleza española tenían que ocupar y transmitir símbolos. El medio transmisor inmediato era la vestimenta compuesta de casaca, chaleco y pantalones<sup>182</sup> con distintivos de paño verde –hablando sólo del casino de Madrid-, empero dentro del grupo de servidores de planta también se distinguían con uniformes a conserjes, mozos, porteros y meseros no se diga más al grupo de curadores de servidores.

Esto permitía una ambivalencia distinguirse de la posición anterior al casino en tanto rango social pero minimizarse como categoría social ante los casinistas, así los servidores en una misma posición tendían a poseer un patrón similar de comportamiento ya que cualquier rasgo de su presencia ante otros era señal de que o bien sigue con la línea establecida de sus derechos y deberes o se ha salido de ella<sup>183</sup>, por lo tanto los símbolos que el ocupante servidor ostentaba lo hacía de manera profesional ya que le aseguraba un rango social en la escala de símbolos de status de su tiempo, así si el servidor realizaba sus tareas de manera puntual y sin fallas los juicios sociales de los casinistas tanto como de

---

<sup>181</sup> Zozaya María, “EL CASINO DE MADRID: OCIO, SOCIABILIDAD, IDENTIDAD Y REPRESENTACIÓN SOCIAL” (Tesis de Doctorado, Madrid, España, Departamento de Historia Contemporánea, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID, 2008). Pp. 37-75

<sup>182</sup> Zozaya, María, “EL CASINO DE MADRID”, Pp. 594

<sup>183</sup> Ya desde este periodo podemos abducir que cualquier miembro de los servidores que no pudiese mantener sus símbolos en ecuanimidad con lo que expresan se hablaría de fraudulento.

los contratistas no ponían en duda su ostentación del símbolo. Hasta ahora podemos observar que en la configuración actual del casino el grupo de servidores portan pantalón negro de vestir, chaleco con su nombre –dependiendo el casino dependiendo la distinción de color, de igual forma, los chalecos de los servidores son distintos entre ellos para distinguir a meseros o *crupieres* etc.- y camisa o en otras palabras el decoro de la fachada. Es decir, el decoro de la fachada en la configuración actual cuando se entra en contacto cara a cara con el grupo de servidores se observa una elegancia eso en el primer orden de situación pero podemos decir con lo antes expuesto es que esa figura social del decoro se encuentra en el segundo orden de situación y que se recurre a esa repetición de la vestimenta uniformada pero innovándola. Hoy en día el casino no otorga ese rango social de clase que en la España de 1800 pero sigue dando nivel económico a su grupo de servidores ya que sus ingresos llegan a superar a los de los profesionistas o burócratas.

Siguiendo en este análisis de segundo orden, podemos decir que el decoro de los servidores del casino se encuentra en una doble naturaleza, una en la figura pasada –segundo orden y otra en la figura social actual-primer orden-cara a cara. Ahora bien, en el casino la figura actual de los grupos servidores es de manera aparentemente amable dirigiéndose al usuario del casino –antes casinistas- como si fuese alguien de rango elevado, esto se puede ver en el segundo orden figuracional ya que en 1800 trataban con la nobleza española y cualquier fallo podía costar no sólo el trabajo sino la posición y posesión como ocupante de símbolos de status, es decir, descender del rango social, por lo tanto hablamos de restricciones morales al ocupar símbolos de servidores<sup>184</sup>. En este punto los servidores del casino Madrid tenían que inhibir las representaciones en dos direcciones a) sentido del lugar de uno y b) ostentar la profesionalización del símbolo servidor, en tanto al primero era enmarcar el lugar ambivalente en el que se encontraba el ocupante, es decir, por un lado podía ostentar glosa exagerada con los grupos a los que pertenecía antes de ingresar al casino y por otro inhibirse ante los casinistas no mirarlos directamente, esperar a sus indicaciones para cualquier servicio aunque en este punto también destacan las restricciones propias del símbolo de status de posición ante los grupos a que pertenece el servidor fuera del casino, como dice Goffman, simbolizamos nuestro poder ejerciéndolo, nuestra riqueza exhibiéndola y nuestra destreza ejercitándola<sup>185</sup>, esto hacia que el servidor al salir del casino limitara sus símbolos minimizando el posición de los otros que no tenían dicho rango. En tanto a la restricción moral propia del símbolo del servidor se pedía su profesionalización, es decir, sino podía cumplir con la exigencia de dicho símbolo podía ser despedido –en la configuración actual hablamos de símbolos de status maestro y auxiliares- por ejemplo si tocaba la comida con las manos descubiertas, sino sabía los juegos propios del casino, sino sabía servir la bebida de manera de etiqueta como el vino servirlo con la mano izquierda por detrás de la espalda y la mano derecha por enfrente del abdomen con guantes tomando el vino con la yema de los dedos y acercando la boquilla del vino sin tocar a la copa y servirlo a un cuarto de ella.

En la configuración actual, recuérdese el cambio es por la recurrencia y la repetición, se alude a restricciones morales semejantes, ya que, a los usuarios del casino se les atiende de la misma manera restringiendo ciertas caras, maneras, posturas o palabras anti sonantes, esto debido a que el casino

---

<sup>184</sup> Por tomar un concepto de Goffman, así como mencionar que este post scriptum está dedicado a su obra. Véase Goffman Erving, “Símbolos de status de clase”, editorial Universidad de Sonora, 1951, consultado en [http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKewiW3KLj-cPOAhVEax4KHT0nBeEQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.sociologia.uson.mx%2Fdocs%2Fpublicaciones%2Fcuadernodetrabajo%2F4simbolosdeestatusdeclase.pdf&usg=AFQjCNHhImNf-MDfQLr\\_qe-DdUD-z4emzg&bvm=bv.129422649,d.eWE](http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKewiW3KLj-cPOAhVEax4KHT0nBeEQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.sociologia.uson.mx%2Fdocs%2Fpublicaciones%2Fcuadernodetrabajo%2F4simbolosdeestatusdeclase.pdf&usg=AFQjCNHhImNf-MDfQLr_qe-DdUD-z4emzg&bvm=bv.129422649,d.eWE)

<sup>185</sup> Goffman, “Símbolos de status de clase”, Pp. 6

pierde usuarios. En la configuración del *Ancien régime* el casino podría perder no sólo un casinista sino los símbolos de prestigio del establecimiento. Por eso en el primer orden de situación, la interacción cara a cara, observamos que a los usuarios del casino se dirigen con respeto recurriendo a la configuración pasada de los casinistas aunque ahora ese respeto se dirige no por la elevación de rango social sino por la recepción de propina que deja el usuario. De igual forma podemos observar en la configuración actual lo que llamamos símbolos auxiliares que pueden ayudar o perjudicar al ocupante, en el *Ancien régime* el servidor para poder ostentar dicho símbolo pasaba por una prueba de refinamiento, es decir, aunque se solicitaba a la servidumbre para ocupar dicha posición tenía que poseer ese refinamiento o etiqueta –no que ya lo poseyera sino que se socializaba para poseerlo- esto implicaba una servidumbre que pudiese socializarse más aún que fuera gobernable, disciplinado, contemplación de color de piel, manos limpias, cabello limpio, compostura ante la exposición del símbolo.

Las personas en la misma posición de servidores se conducían de muchas maneras, sólo se contemplaron las maneras de servir a los casinistas, de la fachada de etiqueta y sus posiciones sociales, que, ahora podemos decirlo por nuestro contexto, son configuraciones del *Ancien régime* del casino que están alojadas en el segundo orden de situación y que ahora el grupo del personal del casino recurre a ellas en el primer orden.

Ahora pasaremos al grupo de los curadores de servidores, que en el casino Madrid su configuración se dirigía al servicio de medio tiempo no hacía con los casinistas sino con los servidores de planta. Como hemos dicho el grupo de servidores de planta se dirigía a servir a los casinistas pero como los primeros ya estaban bien establecidos en su posición se creó un grupo de curadores<sup>186</sup> para dar servicio a toda la maquinaria de status de los servidores, desde alimentarlos, reparar vestimenta y su característica es que en la escala de status del casino se reclutaban a personas que tenían mucho menor prestigio que los servidores. En la configuración actual los curadores se dividieron en dos a) el personal mismo y b) curadores expertos. En el *Ancien régime* los curadores eran principalmente mujeres que estaban medio tiempo en el casino, en la actualidad por ejemplo para alimentarse el personal o se atiende el mismo u otros miembros del mismo personal le atienden, es decir, los curadores del *Ancien régime* tuvieron un movimiento circular dentro del mismo casino de manera descendente ya que se transfiguraron a los servidores ahora ya no se paga a alguien que vaya a darles de comer a los servidores o que arregle sus uniformes sino que entre ellos curan sus símbolos de status. Por otro lado están los curadores externos que son los que se encargan de diseñar la vestimenta -sastres-, los que se encargan del decoro de interiores como los diseñadores arquitectos, los que restauran las maquinarias, los encargados de abastecer al casino de bebidas y alimentos. Por lo que cuando una configuración se transfigura de esta manera hablamos de circulación descendente o ascendente que se aleja de lo que era para transfigurarse en figuras cercanas o cuando la figura cambia en su totalidad que sólo quedan vestigios de ella.

Finalmente tenemos a los casinistas que eran toda la nobleza española que se dedicaban a las apuestas o a pasar tiempo de ocio de etiqueta con bebidas o alimentos, por lo tanto los casinistas se presentaban como figura de elite, no hablamos de un espacio privado sino público y selecto. Los casinistas eran esa figura de elite similar al club, eso representaba un quehacer de su membresía de su posición social. Esta figura pasada a diferencia de las dos anteriores es la que más ha tenido repeticiones y recurrencias lentas ya que podemos observar que la vestimenta para asistir al casino ya no es de casinistas sino de etiqueta o de moda –al igual que Simmel, toda moda es moda de clase-

---

<sup>186</sup> Goffman, “Símbolos de status de clase”, Pp. 14

partiendo de esta cuestión la vestimenta de los casinistas representa la posición más alta en la escala de status del casino y es por ello que su cambio es más lento ya que la etiqueta se superpone en términos de clase en el casino Madrid, en la configuración actual ha sido incrustada por los símbolos de expresiones comerciales o el segundo orden del ritual, el hiperritual, que escenifica la escena de la escena, que exalta esa figura de elite. Aunque a diferencia de la configuración pasada los casinistas asistían al casino por ser parte del quehacer de su membresía o marbete ahora no es parte del quehacer de la posición social del usuario sino por espacio de ocio.

Estas figuras del *Ancien régime* nos pueden mostrar el análisis más puntual del primer y segundo orden de situación del modus vivendi interaccional dentro de los límites fijos del casino. Es similar a la distinción forma y contenido de Simmel es sólo que el contenido en él no es considerado social y para nosotros si ya que el segundo orden o configuraciones situacionales pasadas son los tableros históricos con los que se mueven las personas en las configuraciones cara a cara de primer orden. En otros términos también podría hacerse mención de Mead en tanto su yo y su mí, el primero representaría al primer orden cara a cara y el segundo las configuraciones históricas, es sólo que en Mead, el yo y el mí parecen estar dentro del individuo al igual que el otro generalizado y nosotros en el interaccionismo situacional pensamos que las cosas suelen estar fuera del individuo: "las cosas suelen pasar fuera de nosotros, en la situación social... y en nuestro pasado inmediato, pues cada "yo" anterior se queda en el marco establecido en su momento"<sup>187</sup>.

Ahora bien, podemos con este análisis esbozar un punto más el cual es el movimiento de la configuración. Cuando la configuración pasada y la actual se repiten y recurren hablamos de cambios tan pequeños, de yos tan efímeros que suelen ser difíciles de captar, pero también podemos ver los movimientos figuracionales, es decir, cuando la figura pasada y la presente se repiten y recurren se presenta la nueva figura similar pero no igual, en el caso del casino fue el uso de sector público y selecto de la elite nobleza a las figuras de clase media en la actualidad. Este movimiento suele darse no por los casinistas sino por los grupos servidores.

La posición de los grupos servidores toman los símbolos de status para ocuparlos, así que, tenemos dos direcciones la primera son los que originan esos símbolos, contratistas y casinistas, y la segunda dirección es la apropiación de los símbolos tanto de servidores como de casinistas para construir un estilo social o idoneidad del *así debe de ser*. Es decir, cuando se socializa a los grupos de servidores la manera de servir a los casinistas aquellos apropian dichos símbolos para ocuparlos fuera del casino a excepción de algunas restricciones como la de no portar la vestimenta del casino por ejemplo, aunque toman particularidades de dichos símbolos como la manera de beber o comer en tanto figura de etiqueta, la manera de jugar y lo traspasan a situaciones de las que no son exclusivas, hablamos de mutaciones de símbolos cuando los grupos de servidores toman particularidades de dichos símbolos tanto de los que ocupan como de los casinistas y los trasfiguran a otras situaciones es por ello que el movimiento situacional figuracional nos permite ver porque en los casinos los usuarios pasaron de ser de rango alto a clase media, tal es el caso de Eleanor Dumont que en 1850 en EU conoció los símbolos de status de la escala de posiciones dentro del casino que le permitió abrir salones de juego en el este de EU. Por lo tanto el movimiento figuracional conlleva una carga de símbolos que se transfiguran a otras situaciones ya que pueden manipular los símbolos porque se vuelven competentes al observar a los que originan esos símbolos y sus restricciones por lo que se construyen fuentes de distorsión. Por ejemplo un miembro del grupo de servidores del casino puede

---

<sup>187</sup> Collins Randall, *Cuatro tradiciones sociológicas* (México D.F.: Editorial casa abierta al tiempo Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa, 1996) Pp. 300

en otra situación, por ejemplo en casa, simular un casino o un juego de casino en esos momentos transfigura los símbolos para clasificar en escala de prestigio los yo presentados y la idoneidad del *así debe de ser*.

Tomaré otro ejemplo. Una actividad básica del casino es con el grupo de *crupieres* ya que es saber ritualizar las cartas, aunque aclaro el ritual con las cartas es otra cosa que va más allá del casino, sino más bien es el ritual del *crupier* lo que le da su lugar en el casino. Hasta 1965 los *crupieres* jugaban con mazos de cartas que colocaban del lado izquierdo de la mesa desde su visión, posteriormente repartían las cartas y cuando terminaba el juego de Black Jack las cartas usadas pasaban al lado derecho de la mesa así cuando se terminaba todo el mazo de cartas que se encontraba del lado izquierdo se volvían a coger –que ahora estaban en el lado derecho- para volver a barajar y repetir la secuencia. El equipo Ida Summers –del que se habló en el segundo capítulo- construyó un estratagema interaccional para distraer al *crupier* y cambiar una sola carta que se ocultaba en el cabello o los guantes, de este modo esa carta oculta podría ser con un número alto así por ejemplo si tenía un K y un que el *crupier* le había lanzado, Ida tenía una carta escondida de número alto, por ejemplo una Q, en el primer par de cartas su numeración era 12 –muy lejos de 21 y con riesgo a que si pide otra carta salga un 10 y pasarse de 21- y cambiando la carta 2 por la Q su numeración es 20 más –cerca de 21- lo que le podía asegurar la partida ganada.

Posteriormente, Ida y su esposo buscaron reclutar más gente para cambiar más cartas y repartirse el dinero, empero, generaron una estratagema más amplia, cambiar todo el mazo de la mesa. El equipo construyó una connivencia con el *crupier* de la mesa de Black Jack para que así todo el juego estuviera maquinado, el *crupier* podría decir en qué momento había menos vigilancia para poder hacer el cambio de todas las cartas, así de esta manera el equipo Summers obtendría ganancias muy altas ya que todo el dinero de la mesa sería para dicho equipo. Hoy día el uso de mazos de cartas se maneja con un artilugio llamado zapato que es una especie de contenedor de mazos de cartas por lo que es difícil cambiar las cartas inclusive existe un zapato electrónico donde conforme las cartas se van desocupando se meten en dicho aparato que él mismo las baraja. Es decir, el ritual del *crupier* con las cartas y uso de zapato es por una configuración pasada de estafa de 1960, configuración en un pasado temprano, por lo tanto sucede lo mismo que con los grupos de servidores y casinistas.

Por el momento sólo aludimos a algunos equipos del casino en términos de segundo orden de situación, es decir, a diferencia de Blumer si pensamos que las interacciones están estructuradas y ampliando a Goffman conocer de las interacciones eso que ya queda establecido en el segundo orden de situación. Debido al *post scriptum* que nos permite tocar de manera puntual algunos ejes como los protagonistas –casinistas, grupo de servidores y grupo de curadores- que nos llevó hasta 1800 y los antagonistas del casino en términos de estafas que son muy recientes, puntualmente desde la segunda mitad del siglo XX esto debido a que en 1931 se da legalidad a los casinos en Las Vegas. Los estafadores a diferencia de los protagonistas son los que permiten otra configuración que no va dirigida a la distorsión y mutación de los símbolos de status de clase sino al cambio interno del casino. Pero se ruega que se realicen estudios teórico-empíricos para rastrear la carrera de los símbolos de status en su segundo orden y que se observan en el primer orden de situación, no sólo en el casino sino en cualquier estudio de interacciones situadas.



## **Anexo: sobre un acercamiento a la cuestión metodológica**

\*\*\*

*Sobre la estrategia metodológica:* ya puntualizado el modelo teórico interaccional que se utilizó a lo largo de la investigación ahora pasaremos a describir nuestra estrategia metodológica. Básicamente parto del método inductivo situacional con observación participante no sistemática naturalista de franja etnográfica. Pienso al igual que Didier Fassin<sup>1</sup>, que hacer una etnografía no es sólo observar lo que hacen las personas sino comprender el sentido de lo que hacen, una especie de ojo sociológico al igual que Hughes u ojo del observador de Watzlawick. También, al igual que Goffman, pienso que una manera de comprender ese sentido del hacer guiado de las personas es someterse personalmente a dicho mundo con las personas involucradas a la rutina diaria de las menudas contingencias<sup>2</sup> a la que ellos mismos están sujetos. Comprendemos que la inducción depende del acercamiento a las experiencias rutinarias de las personas, como argumentaba Peirce, enfatizando siempre en los símbolos que utilizan que sean más o menos de manera estable y contemplando la historia como contingente –similar a Joas o Simmel-. La deducción y la abducción quedan secundarias para la investigación.

La observación participante no sistemática naturalista, saliente de la visión goffmaniana, no trabaja con entrevistas estructuradas o semiestructuradas ya que en cierto grado y de cierta manera están dirigidas a lo que el investigador desea escuchar, es decir, llegar a imputar intenciones aún con los cuidados metodológicos digamos que es inherente a su diseño, aclarando que no se pone en duda la credibilidad de las entrevistas pero para el fenómeno que se analizó por ejemplo las cámaras de video, grabadoras se mostraban prohibidas en el lugar más sin en cambio se utilizó el *recurso seguro* que permite acercarse de manera natural a las personas en su propio mundo, Taylor y Bogdan<sup>3</sup> aluden a este *entrar natural* de dos maneras, la anunciada y la espía, a lo que Atkinson y Hammersley llaman abierta o encubierta. La primera refiere el anunciamiento completo o parcial de los objetivos de la investigación mientras que el segundo corresponde a no indicar lo que se está haciendo en el lugar, ninguna de las dos corresponde a problemas éticos ya que lo que se busca es el sentido de lo que hacen sin arremeter contra los derechos humanos de los participantes. Un ejemplo de este entrar anunciado se puede observar en los escritos del sociólogo Víctor Alejandro Payá de la UNAM mientras que por el espía se pueden observar los escritos de Erving Goffman.

---

<sup>1</sup> Fassin Didier, *La fuerza del orden, una etnografía del accionar policial en las periferias urbanas* (Buenos Aires, Argentina: Editorial siglo XXI, 2016) Pp. 41

<sup>2</sup> Goffman Erving, *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales* (Buenos Aires, Argentina: 1ª edición, 3ª reimpresión, Editorial Amorrortu, 2001) Pp. 9

<sup>3</sup> Taylor S. J. y Bogdan R., *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (España: Editorial Paidós, 1984)

Ahora bien mi posición metodológica no es nueva ya que tiene una larga data entre naturalismo y positivismo<sup>4</sup>, éste busca(ba) lógica y experimentación, leyes universales, buscaban causas, se despojaban de todo juicio de valor y observación central que con el método científico se verificaba teorías bajo hipótesis controladas mientras que el naturalismo proponía contingencias, ver el mundo tal cual se presentaba en su naturalidad que no fuese contaminado por el investigador donde su objetivo no es verificar teorías sino describir el lugar, las interacciones con otros y su contexto, no buscaban causas sino significados, sus prejuicios los utilizaban para imaginarios del fenómeno más no se despojaban de ellos, los métodos no eran rígidos sino flexibles, no buscaban leyes para no caer en realismos ingenuos ni creaciones de realidades sintéticas. El naturalismo busca neutralidad afectiva entre los juicios de hecho y los de valor nunca negando el lado en el que estamos que, claro, carga políticamente las investigaciones querámoslo o no.

En este sentido el método ocupa dos estrategias que Becker<sup>5</sup> dilucida en Goffman: a) la estrategia del lenguaje y b) la estrategia comparativa. La primera alude a no dar por hecho el lenguaje convencional (especialistas) pero tampoco de los juicios de valor (la manera en como la gente define sus situaciones) sino un lenguaje neutral entre ambos (para hacerlo Goffman se fio demasiado de analogías teatrales y cinematográficas), mientras la estrategia comparativa permite definir y clasificar el fenómeno, es decir, el casino en términos de mundo y, clasificar que tipos de casino existen. Como ejemplo, Goffman definió la institución propiamente dicha y la institución total, luego la clasificó en cinco grupos. Esta estrategia metodológica es la que se ocupó a lo largo de este ejercicio de investigación. De igual forma para analizar las *Relaciones en público* Goffman trabajó con la observación participante [no sistemática] naturalista, es decir, un tipo de “espía sociológico” o como se presenta en la obra *Los momentos y sus hombres* (1991) de Winkin y Goffman “ojo sociológico”. De igual forma nos apoyamos de los esquemas de la Teoría fundamentada desarrollada por Anselm Strauss, Barney G. Glaser y Juliet Corbin<sup>6</sup> para vincular lo empírico con en el análisis social, así este método entra dentro de lo cualitativo, al hablar sobre análisis cualitativo podemos referimos, no a la cuantificación de los datos por procesos matemáticos o estadísticos, sino a un proceso de interpretación y codificación de los datos obtenidos en las situaciones sociales a partir de la exploración e inspección (inducción) que tanto utilizan los análisis interaccionistas.

Podemos observar que el investigador necesita estar en la situación social que se desea estudiar, y ser consciente del rol que se asume para no modificar de manera tajante la realidad social. Esta postura situacional es retomada por Taylor y Bogdan (1987), principalmente de los estudios de E. Goffman y H. Garfinkel, Becker, Blumer, Hughes. De acuerdo con Taylor y Bogdan encontramos los siguientes puntos que implican la importancia de estar dentro del grupo que se analiza: a) las personas están constantemente interpretando y definiendo a medida que pasan a través de situaciones diferentes, b) una segunda razón que hace que las personas actúen de modo diferente reside en que ellas se hallan en situaciones diferentes y c) el proceso de interpretación es un proceso dinámico, me gustaría añadir el d) que un investigador asume un rol dual, por un lado el de investigador observador

---

<sup>4</sup> Hammersley Martyn y Atkinson Paul, *Etnografía. Métodos de investigación* (Barcelona, España Editorial Paidós Básica, 2014)

<sup>5</sup> Becker Howard, *Para hablar de la sociedad la sociología no basta* (Buenos Aires, Argentina: Edit. Siglo XXI 2015) Pp. 255-271

<sup>6</sup> Strauss Anselm y Corbin Juliet, *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada* (Universidad de Antioquia: Publicado por acuerdo con Saga Publications, Inc., 2002)

y por otro lado su ser parte del grupo a estudiar. La manera en que una persona interprete algo dependerá de los significados de que se disponga de cómo se aprecie una situación<sup>7</sup>.

En otras cuestiones nos valemos puntualmente de la inducción para buscar subjetividades, símbolos, experiencias, interacciones y situaciones. Los datos recopilados son a partir de observaciones etnográficas aunque no de manera descriptiva ya que ciertamente no se puede llegar al problema que se pretende abordar a ciegas, sin teoría, por lo que la etnografía que ocupamos es de corte interpretativa. La observación es una mirada de corte naturalista, es decir, sometiéndose a la rutina del propio grupo para tener un acercamiento a la subjetividad, por tanto se habla de la observación participante no sistemática naturalista. Un punto crucial en este tipo de observación que se diferencia de otras como la participante es que en ésta sólo se busca comprender la subjetividad corriendo el riesgo de subjetivarla, más en la observación naturalista no sólo busca en sí la subjetividad sino que es comprendida y compartida por el propio investigador ya que se inmiscuye en todas las actividades rutinarias del propio grupo. El riesgo que se corre sino se tiene compromiso y distanciamiento en esta observación es la creencia total de todos los marcos del grupo, es decir, cambiar el objetivo de investigar por el de ser parte de la comunidad estudiada. Resumamos, el método que se ocupa es el inductivo situacional, es decir, ver experiencias situadas, así como el método etnográfico interpretativo para conocer símbolos, la técnica es la observación participante no sistemática naturalista la cual busca participar en la dinámica del grupo para conocer su mundo auto justificado de manera normal, razonable y significativa para definir sus situaciones, no es sistemática porque no ocupa entrevistas estructuradas o semiestructuradas sino recursos seguros los cuales son buscar un dialogo natural, no forzado, con los participantes acerca de su propio mundo para comprender el modus vivendi interaccional dentro de los limites fijos del casino.

\*\*\*

*Sobre la aplicación metodológica:* como se mencionó en la estrategia metodológica un aspecto es la clasificación en donde podemos encontrar algunas formas básicas del casino como: los legales en vivo y tienen una estructura visible ante la vida pública, los ilegales principalmente caracterizados por la mafia, los virtuales que responden a plataformas digitales de información y, los privados o juegos en casa y los casinos en los barcos. Los criterios para la selección fueron dos: I) cercanías para la viabilidad de adentrarse por el tiempo de entrega del documento y el periodo de investigación en los estudios de posgrado de dos años y II) que sean de fácil acceso, esto irremediamente nos llevaría a que estén contemplados por la ley de juegos y sorteos. Dichos criterios conllevan a la selección de la clasificación legal del casino. En estos momentos la investigación pudo tomar dos direcciones la primera es en tanto al caso y la segunda en tanto a lo multi simultaneo, en lo referente a un caso podríamos decir que en la ciudad de Pachuca Hidalgo sólo se encuentran dos casinos legales por lo que no sería fiable centrarse solamente en un casino sino estudiar los dos ya que ampliaría el estudio pero se enfocaría sólo a un caso específico; el caso de los casinos de Pachuca Hidalgo. Como argumenta Becker<sup>8</sup> el estudio de casos es muy enriquecedor pero tiene su manera puntual de ser

---

<sup>7</sup> Taylor S. J. y Bogdan R., *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (España: Editorial Paidós, 1984)

<sup>8</sup> Becker Howard, *Mozart, el asesinato y los límites del sentido común, cómo construir teoría a partir de casos* (Buenos Aires, Argentina: Editorial siglo XXI, 2016)

analizado, más sin en cambio no vemos el caso sino casos con etnografía multi-simultánea el estudio se enriquecería en demasía para estudiar nuestro fenómeno comparativamente e históricamente.

Por lo tanto reitero no es un análisis de un caso en específico sino en una visión simultánea ocupando casos de diferentes casinos para su análisis. Nuestro interés es siempre centrado en las personas -todas- que participan en dicho mundo en relación recíproca enfocadas en sus equipos o en otros términos nos interesa las interacciones en su mayoría asimétricas dentro del casino no importando el número de ellas ni sus participantes sino sus haceres dramáticos. La delimitación de los sujetos de estudio no es por sexo o raza sino por la propia delimitación configuracional del casino criterio de mayoría de edad dependiendo el país donde se encuentre. Por lo tanto hablamos de personas adultas independientemente de cualquier atributo para su escena siempre y cuando estén en el casino, lo que nos importa son las interacciones entre las personas en presencia física y respuestas infinitamente recíprocas, directas, indirectas, momentáneas o duraderas. Así es como estudiamos a las personas de dicha configuración situacional de manera interdependiente. Así se observó: personas con relación recíproca en el casino, el casino mismo, su *modus vivendi* interaccional (Visión auto justificada) y desmitificar la existencia de la ludopatía “en” las personas (Visión prejuiciada).

El espacio y tiempo de estudio se presentaron en un contexto de la modernidad en espacios fijos reconocidos por el estado. En este sentido el recorte histórico no es propio del investigador, ya que de acuerdo con Elias<sup>9</sup>, una configuración tiene sus propias coyunturas en la historia es por eso que el estudio del casino nos lleva hasta finales del siglo XVII y en el caso de la ludopatía hasta 1980. En otras palabras los fenómenos cambian con el tiempo y no es a voluntad del investigador. En un periodo de aproximadamente más de un año de septiembre de 2015 a enero de 2017 se asistió a diferentes casinos, en diferentes lugares a diferentes horas del día en diferentes días y fechas. Presentaremos seis áreas de la estrategia metodológica aplicada.

*Área I Técnicas de espía directas interactivas:* con ayuda de la observación participante no sistemática naturalista y triangulación con el sociólogo César Ángeles García y de datos se acudió a los casinos de manera de espía sociológico más puntualmente y periódicamente a los dos que se encuentran en la ciudad de Pachuca Hidalgo. Se asistió como un usuario más, jugando en los diferentes juegos desde máquinas tragamonedas hasta Black Jack, se hizo uso del recurso seguro para entablar diálogo con usuarios y personal de todo tipo para buscar sincronía interaccional fluida, aquí no importo el número de personas con las que se entablaba diálogo sino buscar saturación de muestreo. Al salir del casino se transcribía en un diario de campo lo visto y escuchado para posteriormente utilizarlo como datos, aquí podemos encontrar un error metodológico intrínseco al modelo ya que se transcribía lo que se escuchaba más no lo que la gente decía en su totalidad, se podrá decir que tiene tendencias inventivas a mi defensa diré que no importa tanto que jugador o personal lo dijo ni si lo dijo con tal acento o no sino sólo la posibilidad de decirlo -contingencia-, por ejemplo en el texto se alude a que los trabajadores de algún casino no pueden jugar nunca más en el casino que laboran, esto dicho más que importar quien lo dijo es uso cotidiano en el personal del casino, es decir, no importa mucho la persona sino la contingencia de lo dicho. En el capítulo tres por ejemplo se hace uso de esta reconstrucción de la palabra hablaba. De igual forma se registraba todo lo hecho por las personas desde el aseo al baño hasta los consumidores de cocaína en el baño, desde las comidas hasta las bebidas, desde los jugadores hasta el personal desde muy temprano hasta la madrugada. Se buscó conocer en primacía el punto de vista de los jugadores más que del personal aunque de este último también se habló.

---

<sup>9</sup> Véase Elias Norbert, *La sociedad cortesana* (México D.F.: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1996)

El recurso seguro se entablaba con indistintas personas adultos, jóvenes, ancianos, mujeres u hombres, así con el personal, desde los *crupieres*, los de limpieza, meseros, barman, bar-tender, seguridad y gerentes.

*Área II Técnicas de espía indirectas interactivas:* con ayuda de la etnografía multi-simultánea se acudió a otros casinos a las cercanías a Hidalgo como la Ciudad de México y Querétaro para dar más solidez a las constataciones de la configuración interaccional particular del casino, por lo tanto esta área es más allegada a la comparación y a la saturación de muestreo<sup>10</sup> sin caer en generalizaciones a partir de casos singulares o mucho menos generalizaciones absolutas. La etnografía multi-simultánea nos permite comparar el *modus vivendi* interaccional del casino hasta encontrar saturación de muestreo, es decir, cuando lo observado es repetido en términos de experiencia y símbolos. Con esto quiero decir, siguiendo a Didier Fassin, que las observaciones hechas en un lugar, propiamente el casino, pueden por lo tanto ser válidas en otro casino en otros lugares<sup>11</sup>. De igual forma del 4 al 9 de diciembre de 2017 tuve la oportunidad de estar en Uruguay como ponente en el congreso Asociación Latinoamericana de Sociología (ALAS), en esa estancia ingrese a dos casinos de la avenida principal 18 de julio, el casino Victoria plaza y casino Maroñas. A esas fechas ya había “cerrado” el trabajo de campo y el documento estaba en revisión, pero es adecuado proseguir con el trabajo de campo para construir más cosas sobre de ello, las observaciones hechas en los dos casinos de Uruguay eran para dar más solidez a los resultados obtenidos no pretendiendo realizar una generalidad estadística sino trabajar con el criterio de transferibilidad de análisis desde el diseño de investigación hasta la interpretación. Ese es el objetivo primario de la etnografía multi-simultánea conocer en profundidad una configuración, la vida organizada cara a cara en el casino. La etnografía multi-simultánea nos permite ver, escuchar y ser parte del fenómeno mismo estar en diferentes casinos y contextos permite comprender en profundidad la presentación de las personas en ese mundo, así como su propio mundo.

*Área III Técnicas indirectas no interactivas:* en este sentido se buscan cuadros tipificadores y calificadores posibles más no reales de casinos en cinematografías, documentales y literatura narrativa. Cabe aclarar que en esta área se encuentra otro error metodológico ya que las películas o documentales siempre tienen una intención: *siempre están de algún lado* y dar por hecho un elemento de ellas es aceptar a secas la intención del director. Más sin en cambio a mi defensa argumentaré que los documentales utilizados fueron de la cadena televisiva *History* que también conllevan una posición empero lo que ocupaba de ahí no era tanto el contenido del director sino las estrategias de los personajes para estafar al casino así sea que la hayan hiperritualizado en exceso o no. En el capítulo dos se hace uso de esta área. También se ocupó películas como *Casino*, *El apostador*, *Black Jack 21* y literatura como *Hamlet* o *Don Quijote de la mancha*, documentales de la Comisión de Ciudadanos por los Derechos Humanos. Así como la revista electrónica llamada *RevistadeHistoria.es* a la cual tengo acceso por correo electrónico. Finalmente se miró programas en internet de pláticas de psiquiatras que hablasen de la ludopatía tales como cooperativaFM de Chile del Dr. Daniel Martínez, Diálogos en confianza canal once tv.

*Área IIII Técnicas directas de espía en Hospital Mental Villa Ocaranza:* ya en esta área se inclina a observar cómo es posible la situación de la ludopatía, se realizó visitas al hospital mental como

---

<sup>10</sup> Strauss Anselm y Corbin Juliet, *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada* (Universidad de Antioquia: Publicado por acuerdo con Saga Publications, Inc., 2002)

<sup>11</sup> Fassin Didier, *La fuerza del orden, una etnografía del accionar policial en las periferias urbanas* (Buenos Aires, Argentina: Editorial siglo XXI, 2016) Pp. 24

estudiante de ciencias sociales con el pretexto de abordar un mejor tratamiento a los ludópatas, aunque no fuese cierto, con esto tuve acercamiento directo con el director en turno Dr. Octavio Ibarra de León y el departamento de enseñanza e investigación para comprender la manera de diagnosticar y dar tratamiento a la ludopatía. Se realizó visitas en un periodo de un mes preguntando acerca de la ludopatía y asistiendo a la conferencia #TodosSomosPacientes el 11 de mayo de 2017 en la ciudad de Pachuca de Soto Hidalgo.

*Área V Técnicas de espía directas interactivas en Centro de Atención Integral para las adicciones en Pachuca:* en este centro CEAIA primer modelo prototípico público de la República mexicana para el tratamiento a las adicciones en general, participe como tallerista de música de un periodo de febrero a mayo de 2017 ante jóvenes y adultos mayores para poder estar en la vida íntima de la institución y observar el tratamiento a las adicciones. En este punto me centraba en indagar el tratamiento de las adicciones tanto de sustancia como sin sustancia. Se acudía dos veces por semana en un promedio de cuatro a seis horas por los dos días teniendo acceso directo con los internos para pláticas de su experiencia en el internamiento como en las adicciones. El uso de la guitarra me ayudó a que los internos me contaran sus experiencias sin ser forzados a hacerlo por medio de algún cuestionario.

*Área VI Técnicas indirectas interactivas en centro Samadhi:* en esta área al ser el primer centro especializado en la ludopatía de carácter privado me hice pasar por un ludópata en donde me daban las consultas vía electrónica y vía telefónica para experimentar de primera mano el diagnóstico y tratamiento de la ludopatía. Este acercamiento me facilitó de primera mano información de tratamientos a ludópatas así como de sus costos, de igual forma se me explico el modelo psiquiátrico conjuntado con el de la doble AA para conocer más de dicha experiencia.

Un punto más en tanto a las observaciones realizadas en casinos físicos como en documentales, se utilizó matizaciones verbales, básicamente dos: a) frecuencia y b) distribución. La primera ayuda a no hacer generalizaciones absolutas ni estadísticas con esto no decimos que el modus vivendi interaccional se presenta así tal cual fue descrito en todos los casinos del mundo sino más bien son argumentos de prácticas rutinarias, a menudo o a veces que pueden ser transferibles a los casinos de otros países. La matización de distribución permite, como la palabra lo dice, distribuir la información; así ocupo “nuestra sociedad mexicana” o “la sociedad norteamericana” o “el occidente del siglo XVII” o “la Italia” o “la parte norte del país como Tijuana”... en fin distribuir los datos como ellos mismos son recogidos simplemente es para protegerse de hiper-generalizaciones y especificar los datos más no es conocer a fondo ese lugar. La distribución ayuda con ejemplos de otros lugares pero no deja ver si eso que se da es en una parcela del lugar, parte de, en su mayoría o en todo el lugar. La matización de distribución del fenómeno en otras sociedades no implica que se conozca el fenómeno en todos esos lugares así como el fenómeno en su totalidad, bastante imposible a mi juicio, son sólo ejemplos para la matización de la frecuencia.

Los descubrimientos de la investigación prevalecen en el trasfondo escénico de las practicas humanas en dicha figuración, la cual ya se sabrá, es en torno al secreto y la opacidad de la naturaleza de las relaciones sociales por lo que su dirección apuntaba a que es lo que se esconde de tras de las relaciones, por qué se esconde y quién lo esconde. Mi esquema de como analizar los datos fue principalmente con uso de tipologías construidas de Howard Becker y Erving Goffman por lo que no se manejó hipótesis debido a que el modelo teórico tampoco lo exige ya que no es tan sencillo contrastar las pautas de la vida social con un enunciado que puede llevar a la realidad sintética. Los criterios de calidad de la investigación están enfocados en: fiabilidad-audibilidad en tanto a los datos directos como indirectos, es decir, los datos fueron tomados de la realidad misma que pueden

contrastarlos, credibilidad-validez se interpretó lo que se miró con conceptos fundamentalmente goffmanianos aunque no lo pudo abarcar del todo y por eso se recurrió a otros apoyos teóricos como por ejemplo Thomas Szasz, triangulación de datos, teorías e investigadores, es decir, se triangulo datos en diferentes horarios, días, fechas y casinos, se contrasto datos con otro sociólogo y se triangulo teorías para enriquecer el interaccionismo situacional. Finalmente la investigación cumple con un criterio de transferibilidad para otras investigaciones, por ejemplo, se puede transferir a otros casinos como el caso de Uruguay o fenómenos muy diferentes como la comunidad de sordomudos o a los autistas, esquizofrénicos entre otros más.

Un punto final, al leer y estudiar este documento de investigación se tiene la finalidad de servir como un manual o especie de, para describir de forma detallada la vida social específicamente la forma organizada de ella en los contactos cara a cara en los límites físicos y fijos de un casino, un marco de referencia aplicable a cualquier establecimiento de casinos, librándonos de generalidades absolutas o estadísticas. Esperando que se amplíen o modifiquen los resultados obtenidos en otros casinos concretos.