

Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad.
N°37. Año 13. Diciembre 2021-Marzo 2022. Argentina. ISSN 1852-8759. pp. 51-64.

Conviviendo con la Ludopatía: adicción a los juegos de azar en salas de juego. Una mirada desde la Sociología de las emociones

Living with Gambling: addiction to games of chance in gambling halls. A look from the Sociology of emotions

Olortegui Saldaña, Anamelva*

Universidad Nacional Federico Villarreal, Perú.
ana.olorteguis@gmail.com

Resumen

Esta investigación analiza y describe la convivencia que tienen muchas personas adultas silenciosamente con la adicción a los juegos de azar en salas de juego, en la ciudad de Lima Metropolitana. Mediante entrevistas a personas con esta problemática, a especialistas en estos casos, además de los testimonios de personas que laboran en salas de juego; se ha podido conocer de cerca la realidad de la convivencia con la adicción desde la propia mirada a sus emociones y desde la de los otros. Los datos analizados muestran que esta adicción se centra básicamente en un estado de quietud, de un mundo paralelo o una vida en otra dimensión y a su vez constituye una respuesta para no seguir en este estado. En este artículo se plasma uno de los aspectos claves que contribuye sea al ingreso, mantención, o salida del estado de dependencia a la ludopatía, este aspecto engloba la “carga emocional” del individuo respecto a sus motivaciones basadas en la percepción de la interacción con los otros (relaciones).

Palabras claves: Ludopatía; Salas de juego; Soledad; Emociones; Sociología.

Abstract

This research analyzes and describes the coexistence that many adults have silently with the addiction to games of chance in gambling halls, in the city of Metropolitan Lima. Through interviews with people with this problem, specialists in these cases, in addition to the testimonies of people who work in gambling halls; It has been possible to learn about the reality of living with addiction from the perspective of their own emotions and from that of others. The analyzed data shows that this addiction basically focuses on a state of stillness, of a parallel world or a life in another dimension and in turn constitutes a response to not continue in this state. In this article, one of the key aspects that contributes to entering, maintaining, or leaving the state of addiction to gambling is captured. This aspect encompasses the “emotional burden” of the individual regarding their motivations based on the perception of interaction with the others (relationships).

Key words: Gambling ; Game rooms ; Loneliness ; Emotions ; Sociology.

* Licenciada en Sociología por la Universidad Nacional Federico Villarreal, Perú.

Conviviendo con la Ludopatía: adicción a los juegos de azar en salas de juego. Una mirada desde la Sociología de las emociones

El *ludus* está presente desde el inicio de la historia de la humanidad, posee el poder de “sacar a la luz” la angustia y el dolor que experimentamos durante la vida en sociedad, es decir; cumple una función. Tiene un rol importante en todas las culturas y sociedades ya que ocupa casi toda la etapa infantil en el proceso de socialización y durante la etapa adulta está presente mediante actividades de ocio, al margen de la vida cotidiana.

En el siglo XXI, caracterizado por el uso de la tecnología, el juego ha pasado de crear procesos de sociabilidad a crear procesos de fragmentación individualista o autismo social, debido a que la dinámica social tiene componentes ligados al “disfrute de la vida u obtención del placer”, y *el juego* está asociado a la realización inmediata de ello. La industria del juego por su parte, cada día es más innovadora, propia de una economía neoliberal, por ello, no sorprende que actualmente se realicen torneos a nivel mundial en casi todas sus categorías.

El presente estudio se centró en la dinámica que tienen los visitantes con los juegos de azar en las salas de juegos. En esta categoría tenemos: loterías, bingos, carreras de caballos, casinos, apuestas deportivas, máquinas tragamonedas, juegos de mesa, naipes, entre otros; los cuales suelen ser presentados como una opción de distracción, un sistema de recompensas, un modo de tentar a la suerte e incluso como un estilo de vida; y las motivaciones para relacionarse con ellos pueden ser diversas, sea como fin o como medio.

El desarrollo de esta industria, ha puesto de manifiesto el incremento de casos de ludopatía; concepto que según la Organización Mundial de la Salud (OMS) es catalogado como una “adicción no convencional” dentro de los trastornos de los hábitos y del control de los impulsos, que resulta en la pérdida de la *libertad emocional*. Esta dimensión problemática del juego ha pasado a formar parte de una nueva realidad social, que al igual que otras adicciones genera cambios en la conducta del individuo y en su

forma de relacionarse con otros (vínculos). Debido a ello, es importante explorar en la dinámica de la relación que establecen las personas con los juegos de azar a fin de comprender las sensaciones y el simbolismo que le atribuyen a estos, durante sus visitas a los establecimientos, desde una perspectiva sociológica enfocada en las emociones.

El juego y la ludopatía

El juego, en *Las reglas del método sociológico* para Durkheim (Vásquez, 2012) es “un hecho social y cultural” porque configura una “forma de sentir, pensar y obrar de una colectividad”. Así mismo, Caillois (en Barroso, 2003) sostiene que todas las manifestaciones importantes de la cultura están representadas en el juego, pudiendo asumir que los juegos se ajustarían a las características de cada sociedad y se adaptarían a la configuración de los modos de comportamiento colectivo de la misma.

Los Juegos de azar: según Choliz (2006) son “azarosos” ya que sus resultados no dependen de alguna estrategia, ni habilidad, sino que se basan en las leyes de la “probabilidad”, son impredecibles y percibidos como una posibilidad de cambiar mágicamente el futuro o un escape de la realidad (Barroso, 2003).

El Juego Patológico: DSM-V. American Psychiatric Association (2014) lo define como un trastorno del control de los impulsos; un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente. Presenta por lo menos cinco o (más) de las siguientes características: a) Necesidad de apostar cada vez cantidades mayores de dinero para conseguir la excitación deseada, b) Nervios e irritación cuando se intenta reducir o abandonar el juego, c) Esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego siempre sin éxito, d) Tener la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo experiencias de apuestas pasadas, planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar), e) A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej.

desamparo, culpa, ansiedad, depresión), f) Después de perder dinero en las apuestas suele volver otro día para intentar ganar (recuperar lo perdido, g) Miente para ocultar su grado de implicación en el juego, h) Ha puesto en peligro o ha perdido alguna relación importante a causa del juego (p. ej. empleo, carrera profesional).

Etimológicamente la palabra adicto proviene del latín *addictus* que significa *esclavo*. En esta condición, el individuo gradualmente presenta pérdida de autoconciencia y voluntad, así como el cese de la libertad y de la sensibilidad, llegando a tener inconciencia de su enfermedad (Nizama, 2014). Por su parte, Echeburúa y Báez (en Barroso, 2003) señalan al juego patológico como un trastorno altamente incapacitante, o una adicción comportamental que conlleva de forma progresiva un deterioro individual, familiar y social; sostienen que el jugador pasa por cuatro fases que describen la problemática:

La primera, denominada como “la luna de miel” o fase ganadora, donde el jugador gana todos los juegos;

La segunda, es la “fase perdedora”, aquí el sujeto pierde, pero sigue jugando por la estimulación al juego;

La tercera, es la “fase de desesperación” o desesperanza, aquí el jugador vuelve apostar lo que gana hasta perder y seguir perdiendo sin pagar las deudas que adquiere; La última fase, es la “de darse por vencido”, es la más peligrosa ya que el jugador cae en quiebra económica, problemas familiares y/o legales; aquí la persona se aísla de su familia y vive en su mundo.

Desde la Sociología de las emociones:

Este enfoque sociológico explica que muchos de los fenómenos sociales tienen base en las emociones del ser humano, ya que son estas las que transforman el sentido inmediato de las relaciones sociales, mediante la construcción de nuevas formas de relacionamiento o no, con otros. Theodore Kemper (1978) reconoce la naturaleza biológica de las emociones y en su teoría Interrelacional señala que estas se nutren de sentido, en el marco de las relaciones sociales. La soledad, miedo, vergüenza, nostalgia, orgullo, resentimiento, venganza, odio, tristeza, envidia, alegría, rabia, frustración y muchas más emociones corresponden a situaciones sociales específicas. Gran parte de los tipos de emociones que existen son resultado de acciones reales, imaginadas o anticipadas durante la interacción; y los estados emocionales que experimentan los individuos depende de su posicionamiento en la dimensión de la sociabilidad, afirmando que existe un vínculo

necesario entre la subjetividad afectiva y situación social objetiva. El modelo relacional de Kemper (1978), sostiene que los individuos separados entre sí constituyen fuentes recíprocas de refuerzos positivos o negativos, de premios o castigos, de recompensas o privaciones; y dicho intercambio se basa en la lógica del dar y recibir, resaltando la mediación “del otro” como condición instrumental para el balance de gratificaciones. Su planteamiento teórico sostiene: a) la relación entre los individuos se lleva a cabo en la base a dos dimensiones: la del poder y la del status, b) pueden ocurrir cuatro cambios relacionales de manera consecutiva o simultánea en la interrelación de los sujetos: inicio, mantenimiento, ruptura y daño, c) los cambios relacionales se valoran en términos de pérdida o ganancia, d) el sujeto es responsable de algunos cambios en sus relaciones con el otro, e) el sujeto puede ser la misma persona, otro o un tercero, f) el sujeto puede sentir diversas emociones hacia sí mismo, hacia otro, o un tercero como producto de su historia relacional (Reidl et al, 2002).

Por su parte Thomas Sheff (1990) en su teoría sociológica de la Vergüenza sostiene que el mantenimiento de los lazos o vínculos sociales es el más importante de los motivos humanos. Mediante las relaciones sociales los individuos se enfrentan a situaciones en las que su vínculo social con el otro es construido, mantenido, reparado o dañado. Sostiene, que la vergüenza y el orgullo son las emociones sociales básicas porque ambas señalan al individuo, el estado del vínculo social; por ejemplo, sentimos orgullo cuando nuestra relación con el otro no corre riesgo de perderse o fallar (es segura) existe tranquilidad y confianza; por otro lado, es posible que el sujeto sienta vergüenza cuando el vínculo es inseguro debido al rechazo de otros, o cuando mengua la valoración de sí mismo.

La interacción social se da entre dos a más personas o entes; produciendo, manteniendo o modificando vínculos que contienen un componente de carga emocional (individual) dinamizando la reproducción de fenómenos sociales. La sociología de las emociones pretende explicar que fenómenos como la ludopatía tiene un punto de inicio desde el “sentir” de los individuos y desde la construcción de su Yo en relación con otros.

Aspectos metodológicos:

A fin de comprender la convivencia con la adicción a los juegos de azar en salas de juegos, se optó por una investigación cualitativa ya que esta metodología produce datos descriptivos en base a las percepciones del actor (sujeto de estudio), toma en cuenta también información de su pasado y de

situaciones en la que este se encuentra inmerso (Taylor y Bogdan, 2000).

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014) este enfoque se basa “en métodos de recolección de datos *no* estandarizados ni predeterminados, para obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes” (p.8) del estudio (emociones, experiencias, preferencias, significaciones y otros aspectos subjetivos) en su interacción social; por ello “el investigador se concentra en la vivencia de los mismos” (p.8), como son o fueron sentidas.

Para esta investigación, el sujeto de estudio está conformado por 03 personas adultas que viven en situación de dependencia entre 03 a 30 años con los juegos de azar. Cabe mencionar que, de acuerdo a los especialistas en el tema, los casos más frecuentes se dan en hombres mayores de 20 y mujeres mayores de 30 años; sin embargo, se dio relevancia el tiempo de convivencia con la adicción. Contribuyeron también con el estudio, 02 especialistas en adicciones y 01 persona con 07 años de labor en salas de juegos.

Los informantes se ofrecieron voluntariamente motivados por exponer sus experiencias individuales, para lo cual se utilizó la técnica de entrevista a profundidad, que constituye un encuentro cara a cara entre el investigador y las personas que conforman el sujeto de estudio, dirigido hacia la comprensión de sus experiencias o percepciones que tienen sobre sus vidas a través del discurso expresado por ellos (Alonso, 1994), facilitando así el proceso de entrar a su mundo emocional y sus expectativas.

Para tener un panorama más completo del entorno del sujeto de estudio, se vio por conveniente realizar visitas a las salas de juegos, para conocer y comprender la dinámica al interior de las mismas. Se utilizó la observación participante como técnica, ya que de acuerdo con Restrepo (2016), “apela a la experiencia directa del investigador con el fenómeno de estudio para la generación de información en el marco del trabajo de campo” (p. 39), la cual fue registrada en una guía de observación, teniendo en cuenta criterios referidos al ambiente físico y aspectos resaltantes de estos establecimientos, en dinámica de los visitantes con el juego.

La persona, constituye el sujeto principal del estudio, razón por la cual el método fenomenológico-hermenéutico se ajusta con la naturaleza e intención de esta investigación, porque se centra en el *estudio del mundo de la vida* de los participantes (experiencias inmediatas) que se vale de métodos de reflexión y escritura para acceder a sus subjetividades (Van Manen, 2003).

La información recabada pasó por un proceso

de transcripción, codificación, categorización y sistematización; que mediante la técnica de *análisis del discurso* fue posible identificar patrones cargados de significados, etiquetar temas y desarrollar un sistema de categorías (Fernández, 2006). Las unidades de análisis fueron de tipo semántico referidos a áreas conceptuales, en el nivel autónomo, cuyos criterios obedecen a los objetivos de la investigación segmentados en temas. Los datos han sido validados mediante la triangulación metodológica, cuyos resultados explican el fenómeno estudiado, es decir reflejan una imagen cercana, clara y representativa de la convivencia con los juegos de azar en las salas de juegos (Martínez, 2006).

Tomando en cuenta el principio de confidencialidad que amerita el estudio, se utiliza códigos referenciales a los informantes. El primer caso corresponde a una mujer de 70 años, educadora, de clase media alta, madre de tres hijas, abuela, divorciada y en proceso de rehabilitación de la adicción tras una convivencia de más de 03 años (EPM1). El segundo caso corresponde a otra mujer de 72 años, de clase alta, jubilada, viuda, con tres hijos y varios nietos; quien convive con la adicción por casi 30 años (EPM2). El tercer caso corresponde a un joven de 22 años, estudiante de Mercadotecnia, padre de un niño, trabajador independiente y convive con la adicción casi 05 años (EPV1). Así mismo, participaron 02 especialistas en adicciones y 01 trabajador de salas de juegos.

Principales resultados:

Contexto peruano desde los años 90. Juegos de azar y salas de Juego:

Un aspecto resaltante desde esos años, fue la adopción del principio de libre mercado con la firma de del Consenso de Washigton delineado especialmente para países en vías del desarrollo como el Perú. Esta situación dio pie a inversión extranjera y con ello la industria del entretenimiento en el rubro de los juegos de azar en salas de juegos incrementó su presencia. Actualmente, los casinos y salas tragamonedas forman parte del paisaje urbano de Lima Metropolitana; es común visualizar en las principales avenidas establecimientos luminosos y pomposos con nombres como Fiesta, La Hacienda, Miami, New York, Atlantic City, Majestic, Liberty, Silver Moon, Copa Cabana, entre otros, que sugieren conceptos asociados a la celebración, magia, modernidad y abundancia; invitando a descubrir un mundo paralelo, a tentar al azar o distraerse de la rutina de la vida cotidiana.

a) *El ambiente en las salas de juego:* mediante la observación participante y el testimonio

recogido de los informantes se evidencio que tanto la infraestructura, luminaria, así como el trato que reciben los visitantes al interior de estos establecimientos cumplen una función.

Se pudo observar que la modernidad de las maquinas variaba según los distritos; en zonas de estratos altos a medios las salas de casinos además de máquinas tragamonedas manejan redes o sistemas de juegos como ruletas, blackjack, apuestas a carreras de caballos virtuales y bingo; mientras que en distritos populosos abundan solo las primeras.

La invitación a permanecer dentro del establecimiento y participar en sorteos o “premio mayor” es constante por parte de los anfitriones, a lo que se suma la publicidad visual desde la puerta de entrada hasta las paredes de los servicios higiénicos.

Así mismo, durante las visitas se pudo evidenciar que mujeres en edad adulta constituían el público mayoritario.

La industria del juego desarrolla estrategias para “seducir y retener” al visitante; de acuerdo con las vivencias evocadas por los informantes, la ambientación al interior de estos establecimientos está orientada a la “experimentación de nuevas emociones”; por ejemplo, el primer contacto en este proceso es visual, ya que la persona inicia una relación con el juego con la expectativa de salir del mundo real, o con un deseo de perder la noción del tiempo, lo cual se cumple de manera literal.

-La decoración y luminaria interna cumplen la función de “acoger al visitante”, los colores predominantes son el rojo, verde, amarillo, dorado y en algunos establecimientos el azul. Según Valero (2013) los colores influyen en el comportamiento y conducta humana, actuando de triple manera: a) impresiona al que lo percibe llamando su atención; b) provoca una reacción o emoción; y c) es capaz de comunicar una idea, ya que cada color posee un significado al que se le atribuye un valor.

El predominio del color rojo y su gama cromática están relacionados con el poder, la violencia y el sexo; por ello, en combinación con luz tenue crean un ambiente cálido en la sala del casino, brindando una falsa sensación de confianza en el jugador, que pierde la noción del tiempo y no percibe estar en un espacio sin ventanas ni relojes.

Por otro lado, el amarillo es el color del optimismo ya que posee una valoración positiva asociado a la luz, fuerza, calidez, alegría y diversión; el verde está relacionado con la fertilidad, el medio ambiente y esperanza; otro color predominante es el oro asociado al dinero y al lujo. Como podemos notar, esta industria saca provecho de las percepciones universales que le atribuye el individuo a los colores,

y la utiliza como una herramienta de seducción.

La implementación de servicios al interior del establecimiento configura un sistema elaborado para la retención del cliente; jugando un papel trascendental porque se encarga de lograr una primera impresión contemplada en el paquete de “venta de sensaciones nuevas”. En este propósito, la industria del juego no solo ha modernizado sus máquinas con la tecnología de punta, sino que se vale también de estrategias de marketing que motiven a la competencia; entre los que destacan: sorteos de autos, premios gordos, shows artísticos, etc.

(...) había ventanas que por estrategia se decidió taparlas, entonces, el cliente no tenía noción de si afuera era de día o de noche. (...), eso funcionaba porque algunos clientes se amanecían, solo iban a sus casas a comer y luego regresaban. (...). Maquinas modernas, servicios higiénicos limpios, comidas y bocaditos como cortesías, promociones exclusivas que no se encuentran en otros casinos, a través de puntos acumulados (...) están pensados en el cliente”. (*Trabajador de salas de juego*).

La preparación del personal obedece a políticas de “atención al cliente”, que tiene como propósito la comodidad durante su estancia. Sin embargo, esta misma política tiende a categorizar, disgregar y separar a los clientes de acuerdo al monto que juegan... (vip, súper vip, etc), “a más monto jugado, mejor atendidos están”; observándose un trato diferenciado de las personas según su estatus; trasladándose así, al interior de estas salas, la misma dinámica que opera en el mundo real, donde el poder y la influencia también son determinantes.

E: ¿Y cómo aprendiste esto de las maquinas?

- Al comienzo no sabía, y bueno las chicas muy cariñosas se acercan, porque te ven mayor; ellas enseñan; entonces puedes pasar allí muchas horas concentrada (...) con mi máquina ¡ganaba!, porque si ganaba (*EPM1*).

E: ¿Cómo te tratan en el casino?

- Bien, pero obviamente tienen más prioridad con personas que van más seguido (...). Cuando voy con mi primo pido lo que sea; pero cuando voy solo y pido lo mismo, me dicen que no me pueden dar.

E: ¿te dicen textualmente “no te puedo dar”?

- Sí..., ahora; si mi primo lo pide, le dan (...), es que hay cosas que son para personas que invierten más (...) pero sándwiches, gaseosas, tragos, eso sí (*EPV1*).

b) *Proceso de involucramiento y motivación*: los informantes concuerdan que los principales móviles

son: la diversión, ocupar el tiempo, una oportunidad para hacer nuevos amigos, una forma de hacer negocios o una estrategia para mitigar la soledad.

- *Etapa de enamoramiento y luna de miel*: de acuerdo con las experiencias, existe un hilo conductor mencionado de manera literal por los informantes, señalan a “*la curiosidad*” como el móvil para el inicio del involucramiento con el mundo de los juegos de azar, ya que las expectativas que genera esta industria en un primer momento es el disfrute, alegría y experimentar emociones y sensaciones novedosas; que por acontecimientos particulares en “*esos momentos de sus vidas pueden parecer atractivas*”. Teniendo en cuenta ello, es posible relacionar que el interés por los juegos de azar en salas de juego obedece a una forma de suplir carencias de índole afectiva; constituyéndose estos establecimientos, en primera instancia como una opción de acogida, o un mecanismo de evasión de su realidad inmediata debido a sus expectativas de querer “*pasarla bien*”, las cuales son suplidas favorablemente.

Ya trabajadora no era, madre tampoco porque mis hijas estaban mayores, la pareja que tenía no era conveniente para mí porque tenía problemas y terminamos (...). Yo nunca había pisado los casinos, entonces estaba sola y tenía una prima que también vivía sola... la cosa empezó así: ¡vamos allá!, ¡vamos un rato a relajarnos!; al comienzo iba con ella y después iba sola (EPM1).

- *Desequilibrio en el esquema de valoración interna*: los acontecimientos ocurridos en la historia de vida de los informantes ligados a cambios de situación en sus vínculos relacionales (Kemper, 1978) pueden ser un determinante para la convivencia con la problemática en cuestión. De acuerdo con una especialista, la adicción a los juegos de azar en salas de juegos “*se dá como una respuesta en las personas que atraviesan una faceta de depresión en sus vidas*”. De acuerdo con San Molina y Arranz (2010) esta enfermedad afecta la mente, conlleva decaimiento anímico, baja autoestima, pérdida de interés por todo lo que antes era de importancia, y disminución de las funciones psíquicas por periodos prolongados, pudiendo ser diversas sus causas.

Desde el enfoque sociológico para este estudio, las emociones son el reflejo que señala el estado del vínculo social. De acuerdo con Kemper (1978) quien sostiene que las relaciones sociales se basan en dos dimensiones: poder y status; *la depresión* (entendida como un tipo ideal de sentimiento) *resulta de un déficit de estatus*, por insuficiencia de recompensas y gratificaciones otorgadas voluntariamente por otros, mostrando así que los cambios relacionales afectan la

relación con uno mismo. Por otro lado, Sheff (1990) sustenta la comprensión de las relaciones sociales en dos dimensiones emocionales: la vergüenza y orgullo; y sostiene que *la depresión se vincula con la vergüenza en uno de sus grados*, facilitando el enganche con la adicción, debido a que el estado de vergüenza es un sentimiento que regula los lazos sociales ya que *esta surge de la supervisión de las propias acciones, pero vista desde la perspectiva de los otros*. Según la especialista: en el caso de las mujeres, esta faceta de depresión se relaciona con el término nido vacío (...) ya que, al crecer los hijos, ella siente que pierde el rol que tenía y por ese abandono emocional busca actividades para sentirse acompañada (EPE1).

La concepción de sí mismos basada en la concepción de los otros, afecta su esquema de valoración dando inicio a un proceso de sentimiento de inutilidad, de pérdida de status, de vacío existencial que debe ser cubierto para ocupar su lugar en el mundo. Mediante esta nueva actividad, los juegos de azar en las salas de juego, la persona busca simbólicamente recuperar su valía y aunque puede que pierdan literalmente en el juego, ellos “*igual ganan*”; compañía, sensaciones de vida y emociones.

La permanencia en estos establecimientos se asemeja a un refugio a donde ir por cobijo para mitigar soledad y tristeza que sienten debido a los cambios de situación en sus relaciones y al desequilibrio en su esquema valorativo. En ese contexto, la persona traslada su necesidad de afecto a objetos inanimados, dándoles vida mediante la interacción directa y estableciendo nuevas relaciones, en este caso con la máquina.

Una experiencia de soledad (...) cuando muere mi esposo, yo me encuentro tan sola, tan sola, que lo único que puedo hacer para distraerme y olvidarme de mis penas era meterme al casino, hasta que me di cuenta de que toda la plata se me estaba yendo en eso; (...) pero igual voy. (EPM2).

- *Enganche con las estrategias de seducción y retención*: uno de los indicadores relacionados a las adicciones, es la frecuencia; según los informantes es esencial mantenerse ocupados “*para no pensar*” en su aquí y ahora, o en la condición que han adquirido desde de la percepción de los otros (Sheff, 1990).

De acuerdo con lo mencionado en líneas anteriores, la industria del juego propicia situaciones para asegurar la permanencia de sus clientes, brindando la posibilidad de experimentar nuevas sensaciones que pueden ser seductoras para las personas que estén atravesando algún cuestionamiento interno (componente emotivo), originando así micro interacciones o vínculos sociales que replantean sus estilos de vida. La relación

que entabla la persona con el juego, tiene como principal *agente de socialización a la máquina*; en estos espacios los jugadores experimentan un vaivén emocional que oscila entre polos extremos, pasando de feliz a triste y viceversa. Una función que cumplen estas estrategias, es el descontrol del tiempo que se da de manera literal, cabe mencionar que el nivel de enganche con los juegos de azar depende del tipo de personalidad que cada individuo.

- Mi mamá y mi abuela son ludópatas, todos los días iban y a veces me llevaban. Y bueno, allí a las personas que van seguido las tratan con beneficios, y yo también era parte de esos beneficios; entonces me empezó a gustar y ahora voy con regularidad (EPV1).

- Voy diario; entro feliz, pero cuando salgo... salgo tristonza, porque he perdido (...) voy, y ya no puedo salir (...).

E: ¿Y cuando sales?

- A veces me he dormido encima de la máquina, ¿puedes creer?, salgo a las diez u once, al último; desde las tres o cuatro de la tarde. Todo el tiempo que puedo voy, cuando no tengo plata me niego un poco, pero... nunca he podido ir y decir a las cinco me voy (EPM2).

- *Las expectativas de los otros y los propios sentimientos*: Goffman (1970) señala que un sentimiento predominante en el adicto a los juegos de azar con relación a la familia, es la vergüenza: "parece no existir encuentro social que no pueda llegar a ser más embarazoso para uno (...) los actores desde esta perspectiva andan siempre ocupados en la tarea de salvar la cara" (pp. 11-25). El término *cara* podría definirse como el valor social positivo que una persona espera y reclama para sí, "*la imagen del individuo*" delineada en términos de atributos sociales aprobados en merito a una línea de comportamientos a lo largo de su vida basados en la expectativa de los otros; por ello, se entiende la inquietud constante que acompaña a una informante, ante la posibilidad de "*perder su imagen como madre*".

Este sentimiento de vergüenza, da inicio y mantenimiento a una relación que establece la *persona con el juego a través de la máquina*, aislada de su entorno y duradera. Para mantener su relación con el juego, la persona desarrolla su creatividad en la elaboración de esquemas, coartadas, actividades y discursos para conseguir su objetivo; y lo hacen sin afectar sus actividades principales, como una especie de vida paralela.

E: ¿tus hijos se enteraban?

- Al comienzo no, porque jamás me quedaba hasta tarde, tenía temor a que si gano me vayan a seguir

para asaltarme (...). Yo salía en las tardes después de hacer mis cosas, por eso al comienzo mi familia no se dio cuenta y regresaba máximo a las 7 de la noche. Les decía: *me voy donde una amiga...*, juno aprende a mentir e inventar a dónde vas! (...). No era difícil de creer, porque si iba donde mis amigas... pero también al casino. Allí, me sentaba solita, no fumaba, pero llegaba apestando a cigarro; no me daba cuenta porque mi mente estaba en una concentración increíble con la máquina. (EPM1).

c) *Dimensión emocional de los adictos a los juegos de azar en salas de juego*: Referida al mundo de las sensibilidades; para lo cual, es necesario precisar conceptos como sentimientos y emoción.

Los sentimientos: son el resultado de las emociones en el tiempo, son estados afectivos de baja intensidad y larga duración, que se dan en la esfera privada del individuo; un ejemplo de ello, son sentimientos de amor, dolor o sufrimiento que suelen durar años.

Las emociones: son reacciones subjetivas ante un suceso sobresaliente, caracterizadas por cambios fisiológicos y estados mentales para adaptarse a estímulos provocados por terceros (personas, animales o cosas). La emoción está asociada con el temperamento, la personalidad y la motivación de las personas; los estados emocionales son causados por la liberación de hormonas y neurotransmisores, que con el tiempo pueden convertirse en sentimientos. Según Pallarés (2010), las emociones se producen a partir de ideas, deseos, recuerdos, pasiones, sentimientos; tienen *menor duración, pero mayor intensidad* a diferencia de los sentimientos; también se cree, que son las que impulsan a las personas a actuar y reaccionar de manera notoria en público. Por su parte, Denzin (en Bericat, 2012) la define como "una vivencia corporal y veraz, que situada en el flujo de la conciencia; es capaz de sumir a la persona en una realidad nueva y transformada" (p.1).

Las emociones no tienen moralidad en sí mismos, simplemente son reacciones involuntarias; sin embargo, develan el mundo interno con respecto a la satisfacción o insatisfacción de las necesidades o deseos. Por ello, es necesario analizar esta dimensión desde dos miradas (externa e interna).

- *Las emociones de los adictos a los juegos de azar - desde la mirada de los otros*: Conocer la percepción de lo que sienten los adictos a los juegos de azar en las salas de juego mientras realizan esta actividad, desde el observador, es revelador. En base al testimonio de informantes que interactúan con ellos ya sea en los propios espacios de juego, u otros; se ha podido construir una ruta emocional, la cual inicia desde la emoción más favorable que viene a ser "*la*

esperanza” por “sentirse ganador¹” o “afortunado²”.

Desde la mirada de los otros, la emoción de “sentirse ganador/a o afortunado/a”, es la más anhelada porque constituye el móvil y la mayor razón de sus visitas a estos establecimientos; también perciben o atribuyen emociones consecutivas de connotación desfavorable iniciando por cólera, enfado, frustración, disconformidad hasta derrota (*sentirse perdedor*).

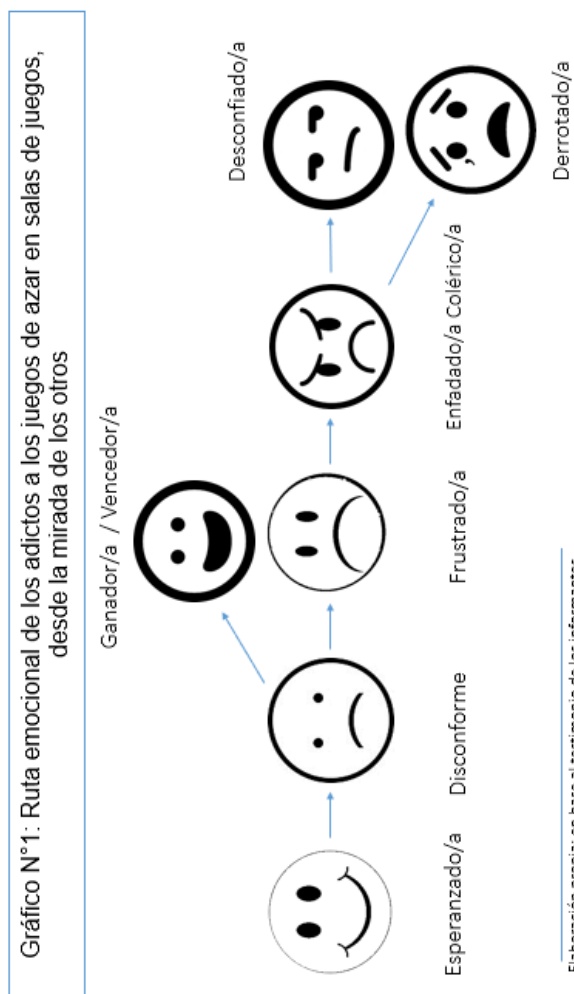


Gráfico N°1: Ruta emocional de los adictos a los juegos de azar en salas de juegos, desde la mirada de los otros

Elaboración propia: en base al testimonio de los informantes.

La ruta emocional en escenario a): Esperanzado/a – disconforme – frustrado/a – enfadado/a – disconforme o derrotado/a; en escenario b): Esperanzado/a – disconforme – ganador/a.

De acuerdo con Pallares (2010) las emociones crean o fortalecen sentimientos profundos que perduran en el tiempo. Episodios de frustración, enfado, derrota son representativos en la situación de convivencia para la mayoría de los adictos a los juegos de azar en las salas de juego. Sumidos en estos estadios, ellos regresan a casa para interactuar

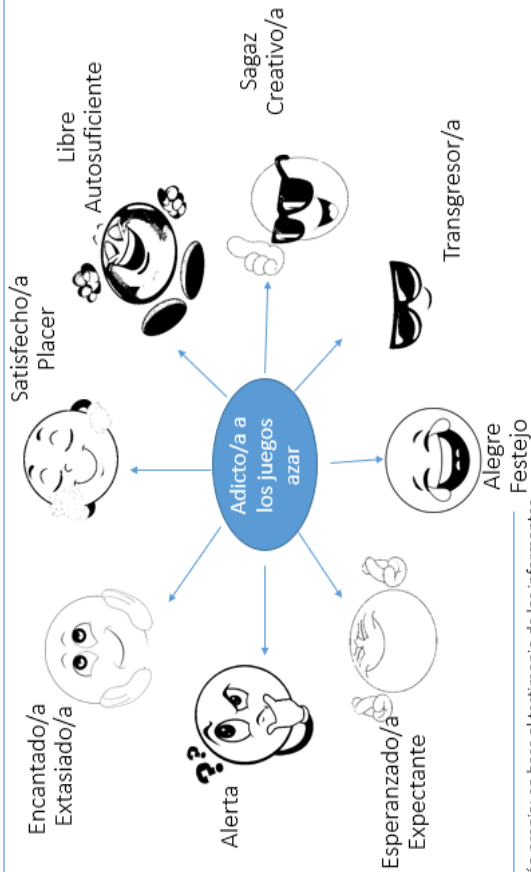
con su círculo más cercano que es la familia, ¿con que calidad se forman o alimentan los lazos acompañados de estos sentimientos que son constantes para ellos?

Desde la óptica de la sociología de las emociones, la derrota estaría enmarcado en la dimensión del status que de acuerdo con Kemper (en Bericat, 2000:153) es “un modo de relación social donde existe un comportamiento voluntario orientado a la satisfacción de deseos, demandas, carencias y necesidades de los otros”; para este caso esta satisfacción de los deseos y demandas recae en la relación que la persona crea con el juego, la cual no está condicionada a la voluntad de nadie, sino más bien a una situación programada donde el azar y las probabilidades establecen las reglas que no se otorgan por voluntad a todos. En el marco de esta situación de carencia (derrota-des fortunio) se forman, mantienen o alimentan los vínculos o fenómenos de interacción social que a su vez dan origen a otros; que en conjunto devela el estado emocional de las sociedades.

-Las emociones de los adictos a los juegos de azar - desde su propia mirada: Con el propósito de tener un acercamiento a lo que significa vivir con esta adicción, los informantes evocaron vivencias del pasado que para algunos de los casos aun forman parte de su presente. Las emociones mencionadas fueron plasmadas en un esquema o ruta emocional y clasificadas en dos grupos: las emociones de connotación favorable y las no favorable, vividas de acuerdo a los resultados de las interacciones en su relación con el juego. Para este caso la ruta emocional tiene varios orígenes con diferentes destinos, aproximándonos a la idea de cómo es la convivencia con esta adicción.

Las emociones evocadas por los informantes en su mayoría son las que tienen connotaciones favorables que desfavorables, pero en menor tiempo de permanencia, es decir que son picos que se pueden producir o no durante su relación con el juego; y puesto que es efímera es muy ansiada; aunque ellos prefieren hacer eco de que “siempre ganas, aunque pierdas”.

Gráfico N°2: Ruta emocional de los adictos a los juegos de azar en salas de juegos - desde su propia mirada – con connotaciones favorables



Elaboración propia: en base al testimonio de los informantes.

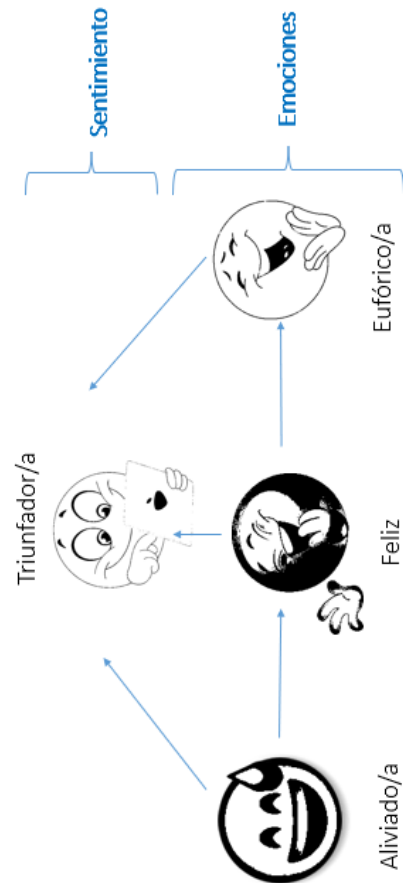
Es natural en el ser humano el deseo de vivir sensaciones de felicidad y satisfacción plena; para el caso de los informantes la búsqueda de estos episodios es constante. Desde la sociología de las emociones, cada actor social (individuo) puede recibir recompensas como resultado de una interacción y paralelamente produce nuevos sistemas de recompensas con otros.

El origen de las emociones es diverso, pueden provenir de la internalización de normas sociales, pensamientos, recuerdos, sentimientos dados el proceso de socialización durante el curso de la vida o incluso de una mala interpretación de actos en alguna situación vivida (Pallarés, 2010). Para el caso de los adictos a los juegos de azar en salas de juego, la interacción se da con juego, es decir “*el otro es el juego*”. Y de acuerdo con la teoría relacional de Kemper (en Bericat, 2000), si durante la interacción el sujeto se siente con un adecuado nivel de poder y/o status, da lugar a emociones de connotación favorable como la seguridad o la satisfacción; semejantes a las que hemos observado según lo evocado por los informantes, aunque sean efímeras debido al factor

“azar” que es impredecible. La vivencia de emociones favorables en estas personas, están condicionadas al resultado del juego, es decir, si es que ganan, lo cual es muy esporádico; aunque suficiente para mantener la motivación de volver al establecimiento al día siguiente. Casualmente, la primera emoción evocada de manera general por los informantes *cuando ganan en el juego* fue “alivio”, seguida de “triumfo”, “feliz” y “euforia”; lo cual devela un estado de convivencia permanente en una situación distinta.

El “alivio” como soporte a mucha presión y angustia da lugar a picos emocionales extremos como la euforia o felicidad, y la sensación de un sentimiento más duradero que es la *de “triumfo”*; es decir que su sistema de recompensa interno sobrevalora su valía por medio de este resultado. Para ellos, el hecho de ganar no se centra en la obtención del monto, sino en el hecho de *conquista*, ya que en la mayoría de las veces que ganan vuelven a apostar el dinero, lo cual les es más emocionante, porque sienten que *no pierden*.

Gráfico N°3: Emociones de los adictos a los juegos de azar en salas de juegos – cuando ganan



Elaboración propia: en base al testimonio de los informantes.

De acuerdo con Stryker (en Bericat 2012) las emociones funcionan como un mensajero para el Yo (señal), útiles en el largo plazo para la evolución del ser humano y en el corto plazo para la interacción. Además de ello, las emociones también causan impacto y dejan marca que condicionan las futuras interacciones del sujeto.

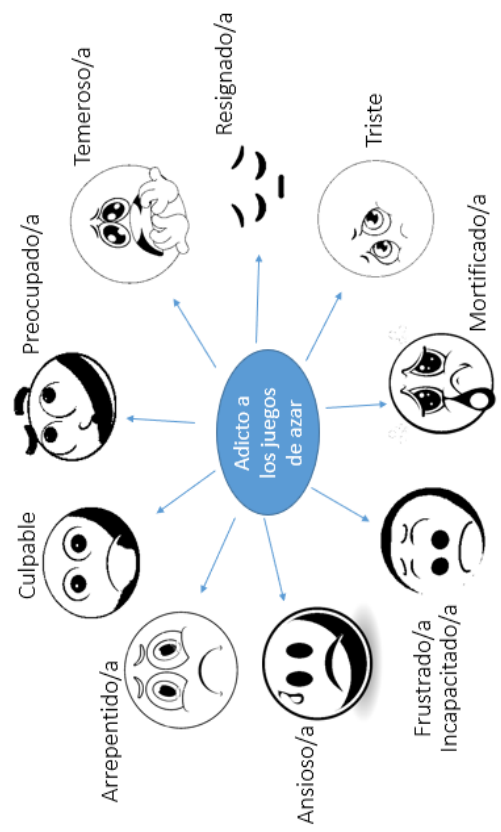
Paralelamente, los informantes evocaron menos emociones con connotación no favorable, pero con intensidad más duradera, lo cual constituye la existencia de una situación casi permanente. Según Kemper (en Bericat, 2000) los resultados de exceso o insuficiencia sea de poder o status se consideran producto de situaciones alejadas del punto de equilibrio que dan lugar a emociones fuertes y dolorosas como la culpa, vergüenza, miedo, ansiedad y depresión constituyéndose como una forma de vida, a diferencia de las otras (las favorables) que son picos.

De acuerdo con la sociología de las emociones, el sentimiento de *culpa* emerge como resultado de *la percepción que tiene el sujeto sobre sí mismo* por haber ejercido poder excesivo sobre el otro (el juego), se deriva de la transgresión de los estándares morales e implica una autoevaluación negativa del sujeto; para el caso del adicto a los juegos de azar, la mengua de su economía y de los suyos es lo que constituye las consecuencias de este exceso. Generalmente suele estar acompañado de remordimiento y arrepentimiento ya que la persona siente que es ella quien contribuye a menguar su valía. Históricamente la culpa está relacionada al castigo, es decir se pretende expiarla con ello; según el discurso, los informantes mencionaron que se *“mortifican”*, se autocastigan o tienen esa necesidad de hacerlo a fin de sentirse mejor (menos culpables), sobre todo, con resultados negativos en el juego.

Una emoción asociada a la culpa es la *“ansiedad”* relacionada con enfermedades cardíacas (Don Colbert, 2006); otra emoción manifestada por los informantes fue *“arrepentimiento”* que generalmente va acompañado de vergüenza, la cual puede desencadenar en acciones de defensa; es decir pudiera hacer que el sujeto proyecte hacia otros su propia responsabilidad externalizando emociones de frustración o ira contenida (explota), o aceptando y resignándose (guarda).

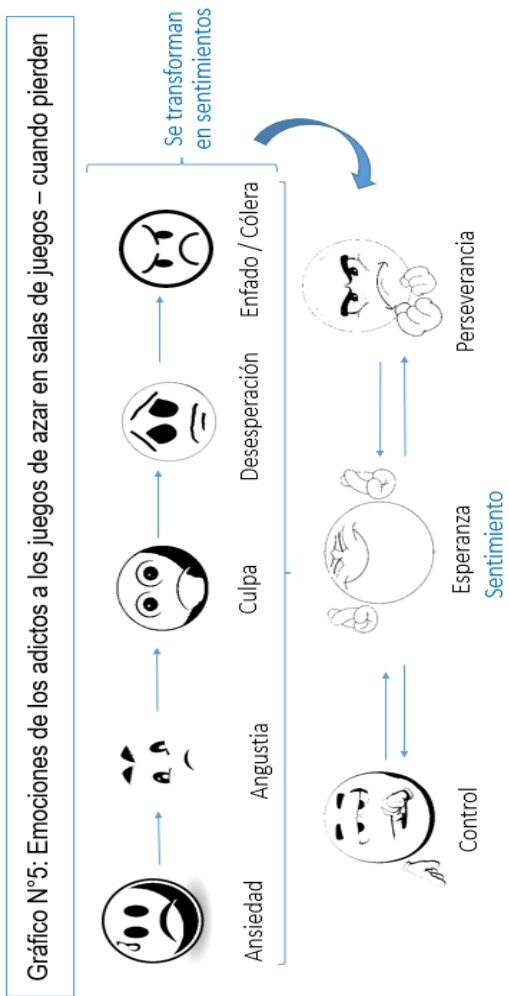
Lo común para ellos en las salas de juegos, es *perder* cantidades considerables de dinero, en ese contexto la incertidumbre que es un componente directo del azar toma posesión y control de la situación.

Gráfico N°4: Ruta emocional de los adictos a los juegos de azar en salas de juegos - desde su propia mirada - con connotaciones desfavorables



Elaboración propia: en base al testimonio de los informantes.

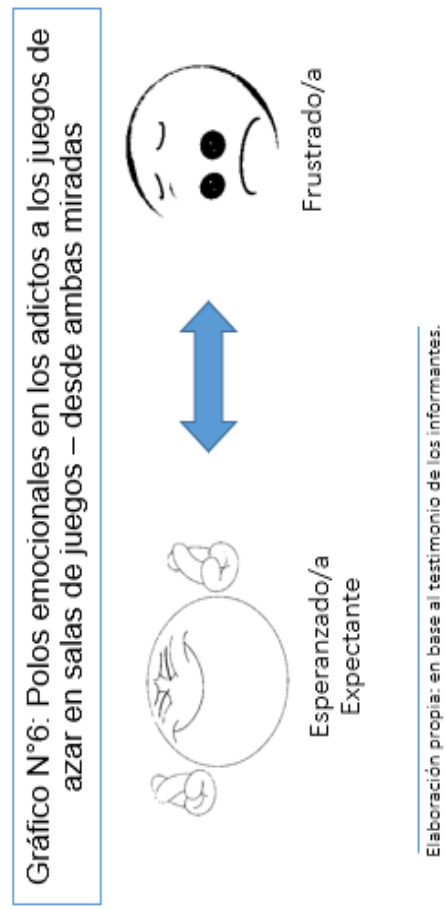
Un día llegue desesperada, con una angustia, una desesperación terrible, (...) ansiedad y remordimiento de conciencia porque estas botando el dinero (...) pero eso te da cuando ves que la plata se está acabando, y vas tocando fondo, porque antes no lo sientes (EPM1).



Elaboración propia: en base al testimonio de los informantes.

el remordimiento, la frustración, tristeza profunda, hasta miedo son *una constante*.

De las emociones enunciadas por parte de los informantes según sus experiencias, las únicas que coinciden con las enunciadas desde la percepción de los otros son: la esperanza (expectativas) y la frustración.



Elaboración propia: en base al testimonio de los informantes.

De acuerdo con los testimonios, la vivencia de derrota constante junto a emociones como ansiedad, angustia, culpa, desesperación, cólera, entre otras; es una característica en la realidad de los adictos a los juegos de azar; descansando en la *expectativa* y la *esperanza* de que su situación se torne positiva o la suerte se coloque de su lado. Según Kemper (en Bericat, 2000) el *sentimiento de derrota* es resultado del reconocimiento de la propia insuficiencia, proyectándose también a situaciones futuras, por ello la frase “*un día ganas, pero cien pierdes*”; es común en ellos.

Si el sentimiento de derrota es causado o atribuido por la misma persona, se genera miedo, angustia, sensaciones de impotencia y culpa; pero si la derrota es atribuida por otro (el juego) la respuesta sigue siendo miedo y angustia, pero con otras reacciones como cólera, desesperación y furia.

Desde la mirada y discurso de los otros las emociones con connotaciones desfavorables fueron: cólera, ira, frustración, agresividad; de acuerdo a *cómo se lee a través de los rotos y expresiones observables*; sin embargo, generalmente el estado anímico que impera en ellos es *más hacia adentro* donde la culpa,

d) *Las cosmovisiones de los adictos a los juegos de azar*: mediante el análisis de la expresión de sus pensamientos, es posible entender el mundo a través de sus ojos (el real y el paralelo), ¿Qué simboliza la interacción con el juego de azar para la persona que frecuenta las salas de juego?, ¿se es adicto al juego de azar o a las emociones que emanan de esta relación?

En la convivencia con los juegos de azar se “*espera que algo pase*”, durante esta interacción se suele evocar vivencias deseadas como la etapa feliz, y la maquina (ambientada con dibujos animados) es el agente que la hace posible; según los informantes es un regreso a la etapa más feliz de la vida (niñez), donde la única preocupación era jugar.

Tres conceptos claves: evasión, matar el tiempo y distracción fueron mencionados por los informantes. Respecto a *evasión*, desde la mirada del psicoanálisis está ligada a mecanismos de defensa

contra algún peligro, encajando con el retraimiento-aislamiento que consiste en el replegamiento sobre uno mismo y alejamiento de la realidad para refugiarse dentro del mundo de las fantasías; y la negación que es asumir que el hecho que causa dolor no paso, es afrontar el problema desde una renuncia a la lucha (Hales y Yudofsky, 2014); por su parte, el concepto *matar el tiempo*, constituye una metáfora de anularse, significa “no hacer nada”, ya que el tiempo es irrecuperable, es inacción voluntaria a esperar que algo mágicamente suceda o dejar que la vida se vaya. Finalmente, el concepto *diversión*, evoca a lo agradable, implica acción para salir de la rutina de la vida cotidiana, un escape con connotación alegre para compensar alguna carencia.

El mantenimiento de los vínculos sociales independientemente del tipo de relaciones que tenga el individuo (amical, familiar, profesional, laboral entre otros), es el eje que ordena muchos de los actos que este realiza o está dispuesto a realizar. En el mundo paralelo de la ludopatía, las emociones que brotan obedecen y luchan con la razón; el sujeto pretende ejercer el control de la situación y paralelamente es consiente que su relación con el juego lo está desnaturalizando, y aun así trata de preservar otros vínculos.

- una vez estaba jugando, y como estaba gastando, dije: “descanso un poco”, porque me vuelvo eléctrica apretando el dedito, cada dedito que aprietas es dinero....

(...) miré a una señora que estaba a lado mío, y le dije: “qué bonita su máquina” porque ella estaba ganando; y me contestó: “señora por favor, no me distraiga” “no quiero que mire mi maquina” o algo así. Entonces yo me sentí muy dolida y maltratada E: ... porque tú le hiciste un alago

- ¡Así es!, porque lo que quería es conversar, yo quisiera ir a distraerme, no a gastar tanto (EPM2).

- *La vida a través de sus ojos*: Según la teoría de la vergüenza de Sheff (en Bericat, 2000) *la ruptura de los vínculos sociales es lo que provoca conflictos en el individuo*, puesto que su afán es el mantenimiento de sus lazos sociales; en cada interacción con los otros se enfrenta a cuatro posibilidades respecto a los vínculos: construirlo, mantenerlo, repararlo o dañarlo.

- Siento que mi historia se congeló (...) es una soledad, un vacío en el alma que no me lo llena nada, y desde que murió mi marido alegrías habré tenido contadas con los dedos de mi mano (...) antes, yo era completamente feliz (EPM2).

- *Situación de encierro*: Su situación emocional es circular y mutiladora de su voluntad, sus rutinas, tiempos y sentimientos. Poco a poco la persona va

perdiendo su identidad y se va desnaturalizando al permitir que el juego pase de ser una actividad que le genera placer a una situación que genera malestar y aislamiento. Durante el tiempo que la persona permanece en convivencia con la adicción a los juegos de azar en las salas de juego, se está fijo en una situación de *estática emocional* donde los principales sentimientos que afloran son: culpa, desesperación, angustia, resignación, tristeza, mortificación, frustración y arrepentimiento, que conviven en total armonía fluctuando entre sí; y dependiendo la personalidad del individuo, algunas de estas se acentúan e intensifican más que otras.

Convivir es coexistir, compartir vivencias con alguien o algo; en el contexto del estudio, la persona termina encerrada en una burbuja adictiva que lo conduce a la pérdida de su capacidad de voluntad, seguido de daños emocionales y económicos que lo llevan al abandono de su persona. Existen muchas situaciones de encierro y la ludopatía es una de ellas, en esta adicción hay una ambivalencia porque el juego da goce y culpa a la vez, con aceptación de la derrota. La ruta emocional evocada por ellos expresa el conflicto que tiene su mundo interno todos los días y el rechazo de los otros funciona como reforzador para continuar en esta convivencia.

- (...) la ludopatía no es un diagnóstico que desaparezca, esta va a quedar para toda la vida, y eso es lo que a veces la familia no entiende (...). Inicialmente la familia trata de hablar con la persona, coaccionarlo, hacerle entender que está perdiendo tiempo y mucho dinero (...) van desde la conversación a la agresión y lo único que logran es que el ludópata tenga más horas en el casino; dicen: ¡me quedo más horas en el lugar donde me tratan bien!, (...). La familia piensa que hay una curación, lo que hay es una rehabilitación (*Especialista en Rehabilitación de adicciones*).

Conclusiones:

Los móviles que propician el contacto con la adicción a los juegos de azar tienen diversos matices, entre los encontrados figuran: la curiosidad, el deseo de diversión y tras el fondo la depresión.

El enganche con la adicción en la mayoría de los casos (para este estudio) va acorde con la necesidad de evasión de algún suceso u acontecimiento que este modificando sus vínculos afectivos y sociales de la persona.

Otro factor que favorece el enganche con la adicción a los juegos de azar en salas de juego, tiene como base la “imagen de sí mismo” que desarrolla la persona acerca de su posición en la sociedad. Esta imagen va acompañada de emociones que al

ponerse de manifiesto generan nuevas formas de relacionamiento o modifica las existentes, dañan o destruyen los vínculos afectivos y sociales.

La convivencia con la adicción a los juegos de azar en salas de juego, trae consigo rutas emocionales en el adicto, las cuales se instalan en la construcción y mantenimiento de la relación de la *persona con el juego*, emociones como esperanza, frustración, resignación, soledad, se configuran como un estilo de vida característico de esta nueva relación.

El hombre es de naturaleza social y en el afán de construcción de relaciones y vínculos para interactuar dota de virtudes a seres inertes como las máquinas, que para este caso son las máquinas tragamonedas, a quienes personifica en la interacción con esta, creando así un nuevo vínculo.

La convivencia con los juegos al azar adopta la premisa: “a veces se gana y a veces se pierde” como todo en la vida; pero aquí “*aunque pierdas, igual ganas*”. Esta dinámica representa su manera de ver la vida, racionalizada y con ilusión de que “*al día siguiente será mejor, porque hay la posibilidad de recuperar y ganar*”.

Referencias bibliográficas

- Alonso, L. (1994) *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Editorial Síntesis.
- American Psychiatric Association (2014) Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-V., p.316. <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- Barroso, C. (2003) *Las Bases Sociales de la Ludopatía*. Tesis Doctoral de Sociología, Universidad de Granada, España.
- Bericat, E. (2000) “La sociología de la emoción y la emoción en la Sociología” *Papers*, Universidad de Málaga, España, p.145-176.
- Bericat, E. (2012) “Emociones” *Revista Sociopedia*, Isa, Aricalo, p.1-13. Universidad de Sevilla, España.
- Choliz, M. (2006) Adicción al juego de azar. Universidad de Valencia. Disponible en: <http://www.uv.es/choliz>
- Don Colbert, (2006) Emociones que matan. Editorial Betania. EUA. https://books.google.com.pe/books?id=i_Y74u7marcC&pg=PA12&dq=enfermedades+relacionadas+a+las+emociones&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiqh6nEwafDAhV3FMKHU1JBf0Q6AEIJzA#v=onepage&q=enfermedades%20relacionadas%20a%20las%20emociones&f=false
- Fernández, L. (2006) “¿Cómo analizar datos cualitativos?” Ficha técnica de investigación. Butletí LaRecerca, Institut de ciències de l'Educació Universidad de Barcelona, p.1-13 Disponible en <https://evidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/analisis-datos-cualitativos.pdf>
- Goffman, E. (1970) *Ritual de la interacción*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Hales, E. y Yudofsky, S. (2014) *Tratado de psiquiatría clínica*. Barcelona: Masson. Disponible en: <https://books.google.com.pe/books?id=ditr18OsKnEC&pg=PA120&dq=mecanismos+de+defensa+Freud+Freud&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwibiYH#v=onepage&q&f=false>
- Hernández, R; Fernández, C. y Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación* (5ª Edición). Santiago de Chile: McGraw Hill.
- Kemper, TH.D. (1978) “Toward a Sociology of Emotions: some Problems and some Solutions” *The American Sociologist*, n 13, p. 30-41.
- Martínez, M. (2006) “Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa” *Paradigma*, Vol.27, Núm.2, p.07-33. Disponible en <https://revistas.upch.edu.pe/index.php/HON/article/view/2083>
- Martínez, M. (2006) “Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa” *Paradigma*, Vol.27, Núm.2, p.07-33. Disponible en http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S101122512006000200002&lng=es&tlng=es
- Nizama, M. (2014) “El esclavo feliz” *Hontanar*, Revista de la Universidad Cayetano Heredia, Peru, Vol.14, Núm.1, p.50-58. Disponible en <https://revistas.upch.edu.pe/index.php/HON/article/view/2083>
- Pallarés, M. (2010) *Emociones y sentimientos: donde se forman y como se transforman*. Barcelona: Editorial Marge Books. Disponible en <https://books.google.com.pe/books?id=vP5qbPfw88C&printsec=frontcover&dq=sentimientos+y+emociones&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiPy-jZ5KXdAhWEt8KHeVoAeUQ6AEIJzAA#v=onepage&q=sentimientos%20y%20emociones&f=false>
- Reidl, L; Guillen, R; Sierra, G. y Joya, L. (2002) *Celos*

y envidia: medición alternativa. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de psicología. Proyecto de investigación IN301799. Disponible en https://books.google.com.pe/books?id=8IHkksF7NSYC&pg=PA11&dq=teoria+interaccional+kemper&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwib_pfwiz3dAhVKh-AKHVKqBEYQ6AEINTAD#v=onepage&q=teoria%20interaccional%20kemper&f=false

- Restrepo, E. (2016) *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Departamento de Estudios culturales, Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá: Envió Editores.
- Taylor, S. y Bogdan R. (2000). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- San Molina, L. y Arranz, B (2010) *Comprender la depresión*. Barcelona: Amat editorial.
- Sheff Th. J (1990) *Microsociology. Discourse, Emotion, and Social Structure*. Chicago: The University of Chicago Pres.
- Valero, A. (2013) *Principios del color y holopintura*. Editorial Club Universitario.
- Van Manen, M. (2003) *Investigación educativa y experiencia vivida. Ciencia humana para una pedagogía de la acción y la sensibilidad*. Barcelona: Idea Books.
- Vásquez, J. (2012) "La concepción de hecho social en Durkheim. De la realidad material al mundo de las representaciones colectivas" *Política y Sociedad, Universidad Iberoamericana*, Vol. 49, Núm. 2, p. 331-351.

Citado. OLORTEGUI SALDAÑA, Anamelva "Conviviendo con la Ludopatía: adicción a los juegos de azar en salas de juego. Una mirada desde la Sociología de las emociones" en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad - RELACES*, N°37. Año 13. Diciembre 2021-Marzo 2022. Córdoba. ISSN 18528759. pp. 51-64. Disponible en: <http://www.relaces.com.ar/index.php/relaces/article/view/420>.

Plazos. Recibido: 11/01/2021. Aceptado: 30/06/2021