

"El (Dis)placer de Perderlo Todo: Un Estudio sobre la Atracción Psicológica y Social hacia los Juegos de Azar"

Nombre de Autores/as: Alejandro Valenzuela Soto
Nombre Profesor/a guía: Nelson Beyer Cárdenas.

Artículo para optar al grado de Licenciado en psicología y Título Profesional de Psicólogo.

Santiago de Chile, 2024

Resumen:

La atracción a los juegos de azar es un fenómeno que a nivel individual y socio-familiar ha despertado un creciente interés, la cual puede ser analizada desde una perspectiva psicológica para comprender las causas y conductas asociadas. Por ello que este estudio en su desarrollo explora los factores psicológicos se conjugan y que impactos acarrearán, así como vislumbrar que factores psíquicos generan en el individuo.

Palabras claves: Ansiedad, atracción, adicción, bienestar, deseo, autonomía, autodeterminación.

Abstract

The attraction to gambling is a phenomenon that at an individual and socio-family level has aroused growing interest, which can be analyzed from a psychological perspective to understand the causes and associated behaviors. For this reason, this study in its development explores the psychological factors that come together and that impact they carry, as well as glimpse what psychological factors they generate in the individual.

Keywords: Anxiety, attraction, addiction, well-being, desire, autonomy, self-determination.

Índice

Resumen:	2
Introducción:	4
Identificación del problema:	5
Pregunta de investigación relevantes:	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
Antecedentes teóricos y psicológicos	6
Marco teórico:	10
Marco Metodológico: Atracción a los Juegos de Azar	14
Preguntas tipo para la entrevista:	18
Análisis Temático y Teórico: Síntesis y Reflexión	18
Análisis conjunto de entrevistas	22
Conclusión Final: Desentrañando la Atracción a los Juegos de Azar	26
Bibliografía :	28
Citas de análisis de entrevistas:	29
Transcripción entrevista:	31

Introducción:

Los juegos de azar, en todas sus formas, han sido una práctica constante en la historia de la humanidad, proporcionando entretenimiento, emoción y, en ocasiones, recompensas financieras. Sin embargo, detrás de esta diversión aparentemente inocua, se esconde un fenómeno complejo que ha captado la atención de investigadores, profesionales de la salud y la sociedad en general. En efecto, desde una perspectiva psicológica, es posible sostener que los juegos de azar generan en algunos individuos un impacto profundo en su psique, involucrando factores cognitivos, emocionales y conductuales en su desarrollo y perpetuación.

La atracción que ejercen los juegos de azar es innegable. La promesa de una recompensa inminente, la emoción de la incertidumbre y la sensación de control sobre el resultado son elementos que atraen a muchas personas hacia esta forma de entretenimiento. En un primer examen, participar en un juego de azar puede parecer una actividad ocasional e inofensiva, pero para algunos individuos, puede impactar con profundas implicaciones en su psiquis y entorno social. Por ello que relacionar los factores psicológicos que pueden influir en su participación y como la atracción de los juegos de azar llegasen a generar una dependencia o vinculación del sujeto, por otro lado, comprender las aristas que intervienen al sujeto, tanto motivaciones externas, como también propias del individuo.

Identificación del problema:

La presente investigación se centra en la atracción a los juegos de azar, un fenómeno que mantiene profundas implicaciones tanto a nivel individual como social. Desde una perspectiva psicológica, se busca comprender por qué algunas personas se adentran en una atracción excesiva al juego de azar. Además, se pretende analizar las acciones y razones psicológicas y sociales, que dan cuenta de un juego excesivo. que esto puede generar.

Pregunta de investigación relevantes:

"¿Cuáles son las implicación de la excesiva atracción a los juegos de azar, a nivel social y psíquico?"

Objetivo General.

- Describir que factores psicológicos puestos en juego abordan la atracción a los juegos de azar, con el fin de comprender las causas subyacentes que pueden iniciar la excesiva atracción.

Objetivos Específicos.

- Analizar los factores psicológicos a la atracción a los juegos de azar.
- Caracterizar los factores emocionales que desempeñan un papel en la atracción a los juegos de azar.

Antecedentes teóricos y psicológicos

La atracción hacia los juegos de azar ha fascinado a la humanidad durante siglos, desentrañando un enigma psicológico tan antiguo como el propio acto de apostar. Este fenómeno, en apariencia simple, se revela como un tapiz complejo de motivaciones, impulsos y reacciones que han intrigado a filósofos, psicólogos y sociólogos a lo largo de la historia. En la búsqueda de comprender este intrincado tejido, este trabajo se sumerge en las profundidades del comportamiento humano, explorando tanto las raíces teóricas como los matices psicológicos que subyacen a la atracción hacia los juegos de azar.

Desde las antiguas civilizaciones hasta la sociedad moderna, los juegos de azar han sido una constante en la experiencia humana. Ya sea en las tabernas de la antigua Roma, los salones de juego de Montecarlo o los casinos en línea del siglo XXI, la atracción hacia la incertidumbre y el riesgo ha persistido a lo largo del tiempo, atrayendo a individuos de todas las culturas y estratos sociales. Pero ¿qué impulsa este fervor incesante por desafiar a la fortuna? ¿Cuáles son los mecanismos psicológicos que subyacen a este comportamiento aparentemente irracional?

Para comprender plenamente la complejidad de la atracción hacia los juegos de azar, es necesario adentrarse en el mundo de la teoría y la investigación psicológica. Desde las primeras formulaciones de la teoría de la motivación hasta los enfoques contemporáneos en neurociencia cognitiva, una variedad de marcos teóricos ha intentado arrojar luz sobre este fenómeno intrigante. En este sentido, este trabajo se sumerge en los antecedentes teóricos, explorando las contribuciones de figuras influyentes como Sigmund Freud, B.F. Skinner y Daniel Kahneman, entre otros, para trazar un mapa comprehensivo de las fuerzas que impulsan la atracción hacia los juegos de azar.

Sin embargo, más allá de los debates teóricos, la verdadera esencia de la atracción hacia los juegos de azar reside en la experiencia individual y subjetiva de quienes participan en ellos. Aquí es donde la psicología toma el centro del escenario, desentrañando los mecanismos

cognitivos y emocionales que influyen en el comportamiento del jugador. Desde la emoción del riesgo hasta la ilusión de control, pasando por la excitación de la anticipación y la euforia de la victoria, un vasto espectro de procesos psicológicos opera en la mente del jugador, moldeando sus decisiones y sus percepciones del juego.

Este trabajo se propone explorar estos aspectos psicológicos con detenimiento, analizando cómo factores como la cognición, la emoción, la personalidad y el contexto social interactúan para dar forma a la atracción hacia los juegos de azar.

La atracción a los juegos de azar, desde un punto de vista cognitivo, está significativamente influida por la percepción de control sobre los resultados. A pesar de la aleatoriedad inherente de muchos juegos, los jugadores a menudo creen que sus habilidades y decisiones pueden influir en el resultado. Esta percepción no solo aumenta la excitación, sino que también puede llevar a un juego más persistente al minimizar el papel del azar. En este sentido, la profesora Ellen Langer en su trabajo sobre la ilusión de control y la percepción subjetiva de la realidad proporciona una perspectiva valiosa para comprender la percepción de control en los juegos de azar. Langer identificó “cuatro elementos clave como factores favorecedores de la ilusión de control: la familiaridad con los diferentes elementos del juego, la implicación del sujeto en dicho juego, la competición que podía establecerse con otros sujetos y el conocimiento previo que tenían sobre los resultados” (Langer E., 1975).

Los factores emocionales son igualmente cruciales en la atracción a los juegos de azar. La búsqueda de emociones intensas es un motivador fundamental. La incertidumbre del resultado crea anticipación, ofreciendo un escape emocionante para aquellos que buscan emoción en sus vidas cotidianas. Las ilusiones cognitivas y emocionales, como la creencia en la suerte, también contribuyen a mantener a las personas en el ciclo del juego. La esperanza constante de una gran victoria genera emoción, incluso en medio de pérdidas sostenidas.

La seguidilla de expectativas de ganancia y control que se puede ejercer en el juego se ve reforzada por la ilusión de la suerte, otro componente cognitivo crucial. Los jugadores pueden desarrollar supersticiones, creyendo que ciertas acciones o rituales afectarán los resultados

del juego. Esta ilusión refuerza la atracción hacia los juegos de azar, impulsando comportamientos compulsivos. Daniel Kahneman, en sus investigaciones sobre la psicología de las decisiones y las heurísticas, ofrece una visión profunda sobre cómo las interpretaciones de pérdidas y ganancias afectan el comportamiento de juego. Kahneman sugiere que los jugadores persisten mientras creen que están cerca de ganar, aunque hayan experimentado pérdidas significativas. La asociación de ganancias intermitentes con la acción de jugar refuerza el comportamiento, creando un ciclo difícil de romper. Kahneman manifestó que “la gente se basa en un número limitado de principios heurísticos que reducen la compleja tarea de valorar probabilidades y predecir valores a operaciones de juicio mucho más sencillas. En general, estas heurísticas son muy útiles, pero a veces llevan a errores severos y sistemáticos” (Tversky y Kahneman, 1974, p. 1124).

B.F. Skinner, en sus estudios sobre el condicionamiento operante y el refuerzo, es fundamental para entender cómo las recompensas en el juego refuerzan el comportamiento. Las expectativas y el reforzamiento son poderosos motivadores en el juego. "Se reforzaron todas las respuestas a la palanca. Los tres primeros refuerzos fueron en apariencia ineficaces. Al cuarto siguió un rápido incremento de la tasa" (Skinner, 1938/1975, pág. 84). La sobrevaloración de las posibilidades de ganar impulsa a los jugadores a seguir participando, ya que las recompensas refuerzan la liberación de dopamina en el cerebro, creando un ciclo de gratificación instantánea con un impacto emocional significativo. Las recompensas monetarias o tangibles estimulan el centro de recompensa del cerebro, liberando dopamina y reforzando el comportamiento de juego. Esta gratificación refuerza la repetición del juego en busca de experiencias placenteras y de un mecanismo de afrontamiento, también juega un papel importante, especialmente en situaciones de estrés y problemas emocionales. Para algunas personas, el juego proporciona un escape temporal de las tensiones diarias, aunque a menudo resulta en problemas financieros y mayores niveles de estrés a largo plazo.

Considerando el punto más excesivo de los juegos de azar, no podemos dejar de señalar la adicción como el término más extremo al que llegan los individuos en los juegos de azar. La teoría de Autodeterminación desarrollada por Edward L. Deci y Richard M. Ryan proporciona una lente interesante para comprender los factores psicológicos subyacentes a

esta problemática. La teoría postula que la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación influye en la motivación intrínseca y el bienestar psicológico. Aplicar esta teoría a la atracción a los juegos de azar puede arrojar luz sobre cómo los aspectos motivacionales y emocionales contribuyen a esta conducta.

A diferencia de la mayoría de las teorías históricas y contemporáneas, que entendieron la motivación como un constructo unitario, las hipótesis de la TAD (teoría de la autodeterminación) afirman que, si bien el monto total de motivación resulta importante, su tipo o cualidad lo es más (Deci & Ryan, 1985). En este sentido, el concepto de motivación presenta una estructura jerárquica con tres niveles de generalización: global, contextual y situacional (Vallerand, 1997). El primero se caracteriza por una orientación general del individuo, de carácter estable y relacionado con la personalidad. En el nivel contextual se distinguen esferas específicas de la actividad humana -educación, recreación, trabajo, entre otras- en las que los factores sociales del entorno ejercen gran influencia.

Por su lado, la necesidad de autonomía, según la Teoría de Autodeterminación, se refiere a la sensación de elección y autodirección en la vida. En el contexto de los juegos de azar, algunos individuos pueden verse atraídos por la sensación de control aparente que brindan estos juegos. La autodeterminación podría interpretarse como la búsqueda de satisfacción personal y la toma de decisiones en un ambiente donde los resultados son inciertos. Sin embargo, para algunos jugadores, esta necesidad podría distorsionarse, llevándolos a una búsqueda constante de elecciones aparentes en el mundo del azar.

Mientras que la necesidad de competencia se relaciona con la búsqueda de desafíos y la sensación de dominio en actividades. En el contexto de los juegos de azar, los jugadores pueden experimentar un aumento temporal de la autoestima y la competencia cuando ganan, lo que refuerza su motivación para seguir jugando. La sensación de control y logro que se experimenta al ganar puede generar un ciclo de búsqueda constante de esa sensación, incluso cuando las pérdidas superan a las ganancias. Esto puede llevar a una pérdida de perspectiva sobre las probabilidades reales y la magnitud de las pérdidas.

Marco teórico:

En el contexto de un estudio sobre juegos de azar, la teoría lacaniana del "goce idiota" ofrece una perspectiva intrigante para analizar las complejidades del comportamiento humano en relación con el juego. Lacan introdujo el concepto de "goce idiota" para describir un tipo de placer efímero y autoerótico que no está necesariamente vinculado a la realidad objetiva, sino más bien a la satisfacción inmediata y a menudo fugaz. Esta noción puede arrojar luz sobre varios aspectos del mundo de los juegos de azar y cómo las personas se involucran en ellos.

En los juegos de azar, especialmente en las máquinas tragamonedas y otros juegos electrónicos, los jugadores a menudo experimentan un placer instantáneo cuando ganan, aunque esta victoria no siempre se traduzca en ganancias materiales significativas. Este placer momentáneo se asemeja al concepto de "goce idiota", ya que está desvinculado de la realidad objetiva y se asemeja a la gratificación instantánea que se obtiene de la masturbación. Los jugadores buscan este tipo de goce inmediato, que proporciona un escape temporal de sus preocupaciones cotidianas y ofrece una experiencia de placer autónoma y autocontenida. En este sentido, el ideal de felicidad para este "self mínimo", tal como señala C. Lasch, es más la búsqueda de una paz interior que exterior, entendiendo ambas como profundamente desligadas. El "minimalismo moral" y el "supervivencialismo" aluden a una emocionalidad indiferente, egocéntrica y desenfocada (esta idea de placer inmediato). Pero el autor postula explícitamente que no es el retiro voluntario al ámbito privado o la perversión de éste lo que debemos criticar y condenar, sino la devastación-regulación de la vida personal por extensión de lo público (Llombart, 2023). Por tanto, el "goce idiota" también puede interpretarse como un mecanismo de escape de la realidad. Las personas pueden recurrir a los juegos de azar como una forma de evadir problemas, preocupaciones y responsabilidades en sus vidas diarias. Al sumergirse en el mundo del juego, encuentran un alivio momentáneo de las tensiones y el estrés que enfrentan en su entorno social y económico. Este tipo de placer se asemeja al goce fálico, que se desvincula del Otro y se convierte en una experiencia individual y autónoma. "El primer nombre, el goce del idiota, es planteado en el seminario 20 partiendo de una definición clásica del falo a la que se conecta como inevitable conclusión la función de goce que aporta. "Con Φ designamos ese falo que preciso diciendo que es el

significante que no tiene significado, aquel cuyo soporte es, en el hombre, el goce fálico” (Queipo, 2017).

En el contexto de los juegos de azar, el falo podría considerarse un obstáculo para la relación directa con el objeto de deseo, que en este caso serían las ganancias monetarias. La búsqueda del placer a través del juego puede convertirse en un obstáculo que impide a las personas establecer relaciones más saludables con el dinero y su bienestar financiero. La naturaleza aleatoria de los juegos de azar, donde la suerte juega un papel importante en los resultados, también se puede entender en términos de "goce idiota". Los jugadores se entregan a la suerte y al azar, encontrando placer en la incertidumbre y la imprevisibilidad de los resultados, lo cual se asemeja a la idea de un goce que no se relaciona con el Otro y que está más allá del principio del placer: “se acabó el culto al self-made man y al enriquecimiento como signo de progreso individual y social, ahora el ‘éxito’ sólo tiene un significado psicológico: ‘La búsqueda de la riqueza no tiene más objeto que excitar la admiración y la envidia’ (Lipovetsky, 2000).

Además, para algunas personas, los juegos de azar pueden llenar un vacío emocional o existencial en sus vidas. El placer que obtienen del juego puede considerarse como una forma de sustituir la falta o el vacío en sus vidas, similar a cómo el goce idiota sustituye lo sexual que falta en la relación sexual que no existe. Por ello, Lacan señalara que “el goce fálico es el obstáculo por el cual el hombre no llega, diría yo, a gozar del cuerpo de la mujer, precisamente porque de lo que goza es del goce del órgano (Lacan, 2006). Esta búsqueda de placer puede convertirse en una forma de escapar de las ansiedades y las tensiones emocionales, ofreciendo una experiencia momentánea de satisfacción y gratificación.

En resumen, la teoría del "goce idiota" de Lacan proporciona una lente a través de la cual podemos analizar los comportamientos y las motivaciones de las personas en el contexto de los juegos de azar. Este enfoque teórico nos permite comprender por qué algunas personas se sienten atraídas por los juegos de azar y cómo este tipo de placer se relaciona con la satisfacción inmediata y la evasión de la realidad. La búsqueda del "goce idiota" en el mundo

de los juegos de azar revela las complejidades de la psicología humana y ofrece una comprensión más profunda de los motivos detrás de la participación en estas actividades.

Mientras que, por otro lado, el texto de Georges Bataille, la “noción de gasto”, explora el concepto de gasto improductivo en contraposición al principio clásico de utilidad. Bataille argumenta que la actividad humana no se puede reducir únicamente a procesos de producción y conservación, sino que también incluye formas de gasto improductivo, pero aun así “cualesquiera que sean estas atenuaciones, el rango social está ligado a la posesión de una fortuna, pero aun con la condición de que la fortuna sea parcialmente sacrificada a los gastos sociales improductivos tales como las fiestas, los espectáculos y los juegos”. (Bataille, 1987). Este gasto se refiere a actividades como el lujo, los duelos, las guerras, la construcción de monumentos suntuarios, los juegos, los espectáculos, las artes y la actividad sexual perversa, que no tienen como objetivo la adquisición o conservación de bienes, sino que representan una pérdida en sí misma.

Bataille sostiene que este principio de pérdida, o gasto incondicional, es fundamental para comprender ciertas actividades humanas que están más allá de la lógica utilitaria. Por ejemplo, menciona que las joyas no son valiosas solo por su belleza, sino también por el sacrificio económico que representan. Los cultos religiosos implican la destrucción de hombres y animales de sacrificio, lo cual también se traduce en una pérdida. Los deportes, las competiciones y los espectáculos públicos implican grandes gastos y, a menudo, riesgos para la vida, lo que demuestra una atracción inherente hacia la pérdida.

En cuanto a las producciones artísticas, Bataille las divide en dos categorías. La primera incluye la arquitectura, la música y la danza, que implican gastos reales. La segunda categoría está compuesta por la literatura y el teatro, que provocan emociones como la angustia, el horror o la risa a través de representaciones simbólicas de la pérdida.

Bataille, por su parte, puede ser repensado sobre el concepto que señala como gasto improductivo puede relacionarse con los juegos de azar de varias maneras. Naturaleza del Gasto Improductivo: Bataille sostiene que el gasto improductivo implica la pérdida y la destrucción, y en ciertas culturas primitivas, como se describe en el texto, se manifiesta a través de prácticas como el potlatch, donde los individuos destruyen riquezas para humillar y desafiar a sus rivales. Los juegos de azar también implican un gasto improductivo, donde los jugadores arriesgan dinero con la posibilidad de perderlo todo. Esta conexión radica en el concepto de pérdida como parte inherente del gasto improductivo. Competencia y Desafío: Tanto en el potlatch como en los juegos de azar, existe una competencia y desafío inherentes. En los juegos de azar, los jugadores compiten entre sí para ganar dinero, y la naturaleza incierta del resultado agrega un elemento de desafío similar al potlatch donde los participantes se desafían unos a otros a través de la destrucción de riqueza. Exhibición de Riqueza y Status: En el texto, Bataille menciona cómo el gasto improductivo, en las sociedades primitivas, estaba vinculado a la exhibición de riqueza y status social. De manera similar, en algunos contextos, los juegos de azar se han asociado con la exhibición de riqueza, donde las personas apuestan grandes sumas de dinero para mostrar su status o para participar en círculos sociales selectos.

Adrenalina y Emoción: Tanto el gasto improductivo en el contexto del potlatch como los juegos de azar están vinculados a emociones intensas. La adrenalina y la emoción de la posibilidad de ganar o perder grandes sumas de dinero son características comunes de los juegos de azar. De manera similar, el potlatch implicaba emociones intensas, ya que los participantes se desafiaban y competían en un ambiente cargado de emoción.

Hipocresía y Sociedad Moderna: Bataille critica la hipocresía de la sociedad burguesa moderna en relación con el gasto improductivo. En el contexto de los juegos de azar, esta crítica puede extenderse a la sociedad moderna, donde los juegos de azar están a menudo estigmatizados como una forma de gasto irresponsable, a pesar de que la sociedad participa en otras formas de gasto improductivo de manera más aceptada, como las

Marco Metodológico: Atracción a los Juegos de Azar

Diseño de Investigación:

La investigación sobre la atracción hacia los juegos de azar requiere un enfoque cualitativo para abordar los aspectos complejos del fenómeno.

Justificación del Enfoque Cualitativo:

El enfoque cualitativo es fundamental para explorar la atracción hacia los juegos de azar debido a su complejidad.

Profundidad y Comprensión Contextual: Los métodos cualitativos permiten explorar en profundidad las experiencias, motivaciones y percepciones de los individuos respecto a los juegos de azar. A través de entrevistas en profundidad y análisis de contenido, se puede captar la riqueza y complejidad de los significados que los participantes atribuyen a sus interacciones con el juego. Esta comprensión contextual es esencial para obtener una visión holística del fenómeno.

Flexibilidad y Adaptabilidad: El enfoque cualitativo ofrece flexibilidad para adaptarse a las particularidades del objeto de estudio. Permite explorar nuevas líneas de indagación emergentes y profundizar en aspectos específicos identificados durante la investigación. Esta capacidad de adaptación es crucial en el campo de los juegos de azar.

Exploración de la Subjetividad: Los métodos cualitativos permiten acceder a la subjetividad de los participantes, es decir, a sus percepciones, creencias, valores y emociones relacionadas con el juego. Esta exploración es fundamental para comprender las motivaciones individuales detrás de la atracción hacia los juegos de azar y para identificar posibles factores desencadenantes y mecanismos de afrontamiento.

Generación de Teoría Fundamentada: El enfoque cualitativo facilita la generación de teoría fundamentada en los datos recopilados. A través de un análisis riguroso y sistemático de las experiencias de los participantes, se pueden identificar patrones y relaciones emergentes que contribuyan al desarrollo de nuevas perspectivas teóricas sobre la atracción hacia los juegos de azar.

Metodología de Entrevistas Cualitativas:

Para este estudio, se utilizó la metodología de entrevistas cualitativas siguiendo las recomendaciones de Kvale (2006). Este enfoque es esencial para comprender cómo los individuos experimentan y entienden su mundo, permitiendo obtener descripciones ricas y detalladas de sus vivencias y percepciones. Las entrevistas cualitativas ofrecen una ventana única a las experiencias personales y subjetivas de los entrevistados, lo cual es esencial para entender los factores psicológicos y sociales que influyen en la atracción hacia los juegos de azar.

Fundamentos y Proceso de la Entrevista Cualitativa:

Las entrevistas cualitativas permiten a los entrevistados expresar sus experiencias y opiniones en sus propias palabras, proporcionando un acceso directo a su mundo vivido. Según Kvale (2006), una entrevista cualitativa bien estructurada facilita la exploración profunda de fenómenos complejos desde la perspectiva del sujeto. Este tipo de entrevista es particularmente útil en estudios que buscan capturar la complejidad y riqueza de las experiencias humanas.

El proceso de entrevista, según Kvale (2006), incluye siete etapas clave:

Tematización: Formular el propósito de la investigación y describir el concepto del tema a investigar. En nuestro estudio, el propósito es entender los factores psicológicos y sociales que influyen en la atracción hacia los juegos de azar.

Diseño: Planificar el estudio teniendo en cuenta todos los factores metodológicos y éticos. Esto incluye la selección de los entrevistados, la preparación de las preguntas y la consideración de aspectos éticos como la confidencialidad y el consentimiento informado.

Entrevista: Conducir la entrevista de manera que se obtengan descripciones ricas y detalladas del tema. Las entrevistas en este estudio fueron diseñadas para explorar en profundidad las experiencias personales y las motivaciones de los entrevistados.

Transcripción: Convertir las entrevistas orales en texto escrito. La transcripción precisa es fundamental para el análisis posterior, ya que permite capturar todas las sutilezas y matices de las respuestas de los entrevistados.

Análisis: Determinar el enfoque de análisis y trabajar sobre los textos transcritos. En nuestro estudio, el análisis cualitativo se centró en identificar temas y patrones recurrentes relacionados con la atracción a los juegos de azar.

Verificación: Comprobar la validez, fiabilidad y generalizabilidad de los hallazgos. Esto implica revisar y corroborar los datos recogidos para asegurar que sean precisos y representativos.

Reporte: Presentar los hallazgos del estudio de manera clara y comprensible. Los resultados de las entrevistas se integraron en el estudio para proporcionar una comprensión profunda de los factores que influyen en el comportamiento de los jugadores.

Aspectos Metodológicos y Éticos:

Kvale (2006) destaca la importancia de abordar los problemas epistemológicos y éticos en las entrevistas de investigación. La relación entre el entrevistador y el entrevistado suele estar marcada por una asimetría de poder, y es crucial que el entrevistador cree un ambiente donde el sujeto se sienta seguro para compartir información personal. En nuestro estudio, se tomó especial cuidado en asegurar que los entrevistados comprendieran el propósito de la

investigación y se sintieran cómodos al compartir sus experiencias. Se garantizó la confidencialidad de la información proporcionada y se obtuvo el consentimiento informado de todos los participantes.

Aplicación Práctica en Este Estudio:

Se realizaron entrevistas cualitativas con cuatro individuos:

Se realizaron entrevistas cualitativas con cuatro individuos:

- Entrevistado 1: Una señora de 68 años que trabaja como asesora del hogar y recibe una pensión garantizada universal.
- Entrevistado 2: Una mujer de 50 años que se mantiene con una pensión de invalidez y realiza trabajos esporádicos vendiendo artículos de aseo.
- Entrevistado 3: El dueño de un almacén en Viña del Mar, que lleva una relación de 35 años con su esposa y disfruta del juego en el casino.
- Entrevistado 4: Una señora de 72 años, pensionada y abogada, que disfruta de su jubilación en Viña del Mar y frecuenta el casino.

Las entrevistas se llevaron a cabo de manera respetuosa y ética, asegurando que los entrevistados se sintieran cómodos y dispuestos a compartir sus historias. Estas entrevistas se transcribieron y analizaron cuidadosamente para identificar patrones y temas recurrentes relacionados con la atracción a los juegos de azar. A través de este enfoque metodológico, se buscó comprender los factores psicológicos y sociales que influyen en el comportamiento de los jugadores y cómo estos factores se manifiestan en sus experiencias personales.

Las entrevistas cualitativas, según la metodología de Kvale (2006), proporcionaron una base para entender las motivaciones y experiencias de los entrevistados, permitiendo una exploración del fenómeno de la atracción hacia los juegos de azar. Los hallazgos de estas entrevistas se presentan a continuación, proporcionando una comprensión de los factores que influyen en este comportamiento.

Preguntas tipo para la entrevista:

- 1.-¿Cuál es tu experiencia personal con los juegos de azar en casinos y máquinas tragamonedas de barrio?
- 2.-¿Qué te lleva a participar en este tipo de juegos de manera regular?
- 3.-¿Cómo describirías tu relación con los juegos de azar en términos emocionales?
- 4.-¿Has experimentado alguna vez dificultades debido a tu participación en juegos de azar?
¿Podrías compartir algunos ejemplos?
- 5.-¿Qué factores crees que influyen en el desarrollo de un gusto por los juegos de azar?

Análisis Temático y Teórico: Síntesis y Reflexión

1. Relación Amor-Odio: La relación de amor-odio hacia los juegos de azar es una constante en las entrevistas. Los participantes experimentan una atracción intensa hacia el juego debido a la emoción y la posibilidad de ganar, pero también sienten frustración y culpa por las pérdidas económicas.

Interpretación Sintetizada: La dualidad en la relación con los juegos de azar se manifiesta en la alegría y adrenalina de jugar, contrarrestadas por la desesperación y arrepentimiento cuando se pierden grandes sumas de dinero. Esta relación ambivalente se observa en todos los entrevistados, quienes describen la experiencia como una montaña rusa emocional.

Articulación con la Teoría: El reforzamiento intermitente y la ilusión de control explican esta relación compleja. La expectativa de ganar ocasionalmente, aunque sea rara vez, refuerza el comportamiento de seguir jugando, manteniendo a los individuos en un ciclo de esperanza y desesperación. La teoría de la autodeterminación también aporta al explicar cómo las necesidades psicológicas de autonomía y competencia se ven satisfechas a través del juego, a pesar de las consecuencias negativas.

Citas Relevantes:

- "Es como un amor-odio, ¿me entendí? Sentís que necesitái jugar, pero también sabís que te hace mal." (Entrevista N°1)
- "Es como una montaña rusa de emociones, ¿cachai? Te subís y bajás constantemente." (Entrevista N°2)

2. Percepción de Control: La percepción de control sobre los resultados del juego es un factor clave que motiva la participación continua en los juegos de azar.

Interpretación Sintetizada: Los entrevistados a menudo creen que sus habilidades y decisiones pueden influir en el resultado del juego, lo que aumenta su compromiso y persistencia. Esta percepción, aunque ilusoria, les proporciona una sensación de competencia y autonomía.

Articulación con la Teoría: La ilusión de control es un componente fundamental en la teoría del comportamiento del juego. Los jugadores sienten que pueden afectar el resultado a través de sus acciones, lo que refuerza su comportamiento. La teoría de la autodeterminación destaca cómo esta percepción de control satisface las necesidades básicas de competencia y autonomía, manteniendo el interés en el juego.

Citas Relevantes:

- "La emoción de ver las lucecitas y escuchar esos sonidos cuando ganai un poquito es súper adictivo." (Entrevista N°1 y Entrevista N°2)
- "Nos gusta ir al casino de Viña, es un lugar que conocemos bien. Lo pasamos la raja, disfrutamos de la compañía mutua y de la emoción del juego." (Entrevista N°3)

3. Búsqueda de Emociones: La búsqueda de emociones intensas es una motivación central para los jugadores.

Interpretación Sintetizada: Los entrevistados describen el juego como una fuente de adrenalina y emoción, que les permite escapar de la rutina diaria y experimentar sensaciones fuertes. Esta búsqueda de emociones se relaciona con la necesidad de excitación y estímulo.

Articulación con la Teoría: La motivación intrínseca se ve reforzada por la excitación y la emoción del juego. La teoría del refuerzo positivo explica cómo las experiencias emocionantes actúan como refuerzos que promueven la repetición del comportamiento de juego.

Citas Relevantes:

- "Me encanta la emoción de las tragamonedas. Un día gané \$13,000,000, ¿puede creerlo? Fue maravilloso." (Entrevista N°4)
- "La emoción de ver las lucecitas y escuchar esos sonidos cuando ganai un poquito es súper adictivo." (Entrevista N°1 y Entrevista N°2)

4. Escape de la Realidad: El juego se utiliza como un medio para evadir problemas y tensiones diarias.

Interpretación Sintetizada: Los entrevistados recurren a los juegos de azar para escapar de sus problemas personales, financieros y de salud. Esta actividad les proporciona un alivio temporal y un refugio de las preocupaciones cotidianas.

Articulación con la Teoría: La teoría de la autodeterminación explica cómo el juego satisface las necesidades psicológicas básicas al proporcionar una forma de escape y control en un ambiente estructurado. La interacción social en el contexto del juego también contribuye a esta sensación de escape y pertenencia.

Citas Relevantes:

- "A veces uno se siente sola y va a las maquinitas a encontrarse con la gente del barrio, compartir un rato." (Entrevista N°1)
- "Cuando invito a amigas o familiares, los llevo al tiro a comer o a ver un show en el casino. No todo es juego, también disfruto de los espectáculos y la buena comida." (Entrevista N°4)

5. Impacto Social: El juego en comunidad proporciona un sentido de pertenencia y apoyo social.

Interpretación Sintetizada: Los entrevistados mencionan la importancia de la interacción social en el contexto del juego. El casino y las máquinas tragamonedas se convierten en espacios de socialización, donde los jugadores establecen relaciones y encuentran un sentido de comunidad.

Articulación con la Teoría: La teoría del comportamiento social destaca cómo la interacción con otros refuerza el comportamiento de juego. La percepción de pertenencia y apoyo social satisface las necesidades de relación y conexión, promoviendo la participación continua en el juego.

Citas Relevantes:

- "En la feria uno habla con la gente, pero en las maquinitas es distinto, es como una comunidad. Todos nos conocemos, conversamos, y se hace más llevadero el día a día." (Entrevista N°2)
- "Este tiempo juntos, compartiendo una actividad que nos gusta, fortalece nuestra relación. Es algo muy personal, no es para compartir con nadie más, es nuestro momento especial como pareja." (Entrevista N°3)

6. Consecuencias Personales: Las consecuencias personales del juego incluyen tanto impactos positivos como negativos.

Interpretación Sintetizada: Mientras que algunos entrevistados disfrutaban del juego como una forma de entretenimiento controlado, otros enfrentan serias dificultades financieras y emocionales debido a su participación en los juegos de azar. La culpa y el estrés financiero son comunes entre aquellos con problemas de juego más severos.

Articulación con la Teoría: La teoría del comportamiento problemático del juego explica cómo las consecuencias negativas, como las pérdidas financieras, pueden superar las recompensas percibidas, llevando a un ciclo de juego compulsivo. La percepción de control

y la motivación intrínseca pueden, en algunos casos, ayudar a mitigar estos efectos, permitiendo una participación más saludable y equilibrada en el juego.

Citas Relevantes:

- "Una vez, no tuve pa' pagar el gas, y tuvimos que pasar unos días bien fríos hasta que pude juntar lo suficiente." (Entrevista N°2)
- "Es más una forma de disfrutar la vida, de pasar buenos momentos, ya que a esta edad uno tiene que disfrutar, no estar preocupada por tonteras." (Entrevista N°4)

Análisis conjunto de entrevistas

Como estudiante de psicología finalizando mi tesis, he tenido la oportunidad de entrevistar a cuatro individuos cuyas experiencias con los juegos de azar proporcionan una perspectiva variada sobre este fenómeno. Las entrevistas revelan una complejidad multifacética en la relación que las personas tienen con los juegos de azar, influenciada por factores psicológicos, sociales y económicos. A continuación, presentaré un análisis comparativo y teórico de estas entrevistas, resaltando las similitudes y diferencias en sus experiencias y cómo se relacionan con las teorías psicológicas pertinentes.

Todos los entrevistados mencionan la emoción y la adrenalina como factores clave que los atraen a los juegos de azar. Sin embargo, sus motivaciones específicas varían significativamente. El entrevistado 1 se siente atraído por la posibilidad de escapar de la rutina diaria y los problemas personales, utilizando el juego como un mecanismo de afrontamiento para su estrés y soledad. El entrevistado 2, por otro lado, encuentra en las máquinas tragamonedas una forma de distraerse del dolor físico y las preocupaciones económicas. La comunidad en torno a las máquinas también proporciona un sentido de pertenencia para él. En contraste, el entrevistado 3 ve el juego en el casino como una actividad recreativa que fortalece su relación con su esposa, disfrutando de la emoción del juego y del ambiente elegante del casino. Por su parte, el entrevistado 4 utiliza el casino no solo para

jugar, sino también como un espacio para socializar y disfrutar de espectáculos y buena comida.

La teoría de la autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan (1985), sugiere que la motivación intrínseca se ve reforzada cuando las actividades satisfacen las necesidades básicas de autonomía, competencia y relación. Para el entrevistado 1 y el entrevistado 2, el juego satisface sus necesidades de autonomía y competencia, mientras que, para el entrevistado 3 y el entrevistado 4, el aspecto de relación es crucial, fortaleciendo sus vínculos personales y sociales. Además, Lacan aporta una perspectiva sobre el "goce idiota", describiendo un tipo de placer efímero y autoerótico desvinculado de la realidad objetiva. Este goce inmediato se observa en las experiencias del entrevistado 1 y el entrevistado 2, quienes encuentran en el juego una forma de escape y satisfacción inmediata.

Las experiencias financieras de los entrevistados con los juegos de azar también varían considerablemente. El entrevistado 1 y el entrevistado 2 han experimentado dificultades financieras significativas debido a su participación en los juegos de azar. El entrevistado 1 ha tenido que pedir dinero prestado a su hija, mientras que el entrevistado 2 ha tenido problemas para pagar las cuentas del hogar. En contraste, el entrevistado 3 y el entrevistado 4 mantienen un control financiero estricto, asignando un presupuesto fijo para el juego y no enfrentando dificultades económicas debido a su participación en el casino. Lesieur y Rosenthal (1991) identifican que los problemas financieros son una consecuencia común del juego patológico, donde la necesidad de seguir jugando supera las consideraciones económicas racionales. Esto es evidente en las experiencias del entrevistado 1 y el entrevistado 2, quienes han enfrentado dificultades debido a la falta de control financiero.

La relación emocional con los juegos de azar también muestra variaciones entre los entrevistados. El entrevistado 1 y el entrevistado 2 describen una relación de amor-odio con el juego, experimentando alegría y emoción, pero también frustración y culpa por las pérdidas financieras. En contraste, el entrevistado 3 y el entrevistado 4 tienen una relación más equilibrada y positiva con el juego. Para ellos, el juego es una fuente de entretenimiento y no una causa de estrés significativo. Skinner (1953) y Ferster y Skinner (1957) señalan que el

reforzamiento intermitente mantiene el comportamiento de juego debido a la expectativa de una posible ganancia futura. Esto es evidente en las experiencias del entrevistado 1 y el entrevistado 2, quienes continúan jugando a pesar de las pérdidas debido a la expectativa de ganar eventualmente. En contraste, el entrevistado 3 y el entrevistado 4 juegan por el disfrute de la actividad en sí, no por la expectativa de ganancias.

El reforzamiento positivo es fundamental para la repetición de comportamientos deseados. Todos los entrevistados mencionan la emoción y la posibilidad de ganar como factores que refuerzan su comportamiento de juego. La motivación intrínseca, como plantea Csikszentmihalyi (1990), proviene del disfrute de la actividad en sí misma. Esto es particularmente evidente en el entrevistado 3 y el entrevistado 4, quienes disfrutan del juego por la experiencia y la emoción, no necesariamente por las ganancias. Bandura (1986) y Baumeister y Leary (1995) destacan la importancia de la interacción social y el apoyo de los pares en la participación continua en actividades. Para el entrevistado 1 y el entrevistado 2, la comunidad en torno a las máquinas tragamonedas proporciona un sentido de pertenencia y apoyo social. El entrevistado 3 y el entrevistado 4 también valoran el aspecto social del juego, utilizando el casino como un espacio para socializar y disfrutar de actividades con amigos y familiares.

Ajzen (1991) sugiere que el control percibido sobre el comportamiento influye en la intención de realizarlo. El entrevistado 3 y el entrevistado 4 muestran un alto grado de control sobre su participación en el juego, lo que les permite disfrutar de manera segura y controlada. En contraste, el entrevistado 1 y el entrevistado 2 tienen menos control financiero y emocional sobre su comportamiento de juego, lo que resulta en consecuencias negativas.

El análisis comparativo de las entrevistas revela que la relación con los juegos de azar es multifacética y está influenciada por diversos factores psicológicos, sociales y económicos. Las motivaciones intrínsecas, el reforzamiento positivo, la interacción social y el control percibido son elementos clave que afectan la participación en los juegos de azar. A pesar de las diferencias, todos los entrevistados experimentan emoción y adrenalina como factores clave que los atraen a los juegos de azar. La interacción social y el ambiente del juego son

importantes para todos, aunque con diferentes enfoques: comunidad en las máquinas tragamonedas para el entrevistado 1 y el entrevistado 2, y socialización en el casino para el entrevistado 3 y el entrevistado 4. Sin embargo, las diferencias son notables en términos de impacto financiero y relación emocional con el juego. El entrevistado 1 y el entrevistado 2 enfrentan dificultades financieras significativas, mientras que el entrevistado 3 y el entrevistado 4 mantienen un control financiero estricto. Además, la relación emocional con el juego varía, siendo más conflictiva en el entrevistado 1 y el entrevistado 2, y más equilibrada en el entrevistado 3 y el entrevistado 4.

Desde una perspectiva teórica, la teoría de la autodeterminación, el reforzamiento positivo y la motivación intrínseca son relevantes para entender por qué las personas participan en juegos de azar y cómo esta participación afecta su bienestar psicológico. La interacción social y el apoyo de los pares son cruciales para la participación continua en los juegos de azar, proporcionando un sentido de comunidad y pertenencia. El control percibido sobre el comportamiento es un factor determinante en la capacidad de los individuos para participar en los juegos de azar de manera segura y controlada.

En conclusión, este análisis general proporciona una visión integral de las experiencias de los entrevistados, destacando las complejidades y matices en su relación con los juegos de azar. Las teorías psicológicas relevantes ayudan a contextualizar y entender estas experiencias, proporcionando un marco para futuras investigaciones y posibles intervenciones en el campo del juego patológico.

Conclusión Final: Desentrañando la Atracción a los Juegos de Azar

La atracción hacia los juegos de azar constituye un fenómeno de gran complejidad, imbricado profundamente en las experiencias humanas y manifestándose a través de múltiples dimensiones psicológicas y sociales. Este trabajo, fundamentado en teorías consolidadas y complementado con un análisis cualitativo, ofrece una comprensión integral de los factores que motivan y perpetúan la participación en juegos de azar.

En primer lugar, la emoción y la adrenalina emergen como elementos centrales que capturan la atención y el interés de los jugadores. Esta atracción está vinculada al concepto de reforzamiento intermitente, propuesto por B.F. Skinner, donde las recompensas esporádicas y la expectativa de una ganancia potencialmente inminente refuerzan la conducta de juego. Este mecanismo se entrelaza con la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan, que subraya cómo las actividades que satisfacen necesidades básicas de autonomía, competencia y relación fomentan una motivación intrínseca sostenida.

Asimismo, la investigación revela la importancia del entorno social y la interacción comunitaria en el contexto de los juegos de azar. La participación en estas actividades no solo satisface las necesidades de relación y pertenencia, sino que también proporciona un espacio donde las personas pueden experimentar un sentido de comunidad y apoyo social. Esta dimensión social del juego, destacada por autores como Bandura, es crucial para entender por qué las personas continúan participando en los juegos de azar a pesar de las consecuencias negativas.

El análisis cualitativo de las entrevistas con los participantes ha permitido identificar variaciones significativas en las experiencias individuales, lo que resalta la necesidad de considerar tanto los factores personales como contextuales en el estudio de los juegos de azar. Mientras algunos individuos experimentan el juego como una forma de entretenimiento controlada, otros enfrentan dificultades financieras y emocionales severas. Este hallazgo se alinea con el modelo de comportamiento problemático del juego de Lesieur y Rosenthal, que

señala cómo la falta de control financiero puede llevar a consecuencias devastadoras para los jugadores.

Además, la relación emocional con los juegos de azar presenta una dualidad marcada. Para algunos, el juego es una fuente de placer y emoción, mientras que para otros, es una causa de frustración y culpa. Esta ambivalencia puede explicarse mediante la teoría del goce idiota de Lacan, que describe un tipo de placer efímero y autoerótico, desvinculado de la realidad objetiva y centrado en la satisfacción inmediata.

Desde una perspectiva teórica, los hallazgos de esta investigación subrayan la relevancia de integrar diversas teorías psicológicas para comprender el fenómeno de los juegos de azar. Las teorías de la autodeterminación, el reforzamiento positivo y la motivación intrínseca ofrecen marcos valiosos para analizar las motivaciones subyacentes y las dinámicas de comportamiento en el juego. La percepción de control, aunque a menudo ilusoria, desempeña un papel fundamental en la persistencia del comportamiento de juego, y debe ser cuidadosamente considerada en cualquier análisis.

En conclusión, esta investigación proporciona una visión rica y matizada de las complejidades de la atracción hacia los juegos de azar. Al integrar perspectivas teóricas y análisis cualitativos, se ha logrado una comprensión profunda de los factores que subyacen a este comportamiento, destacando la necesidad de un enfoque interdisciplinario para abordar este fenómeno. Los hallazgos no solo amplían nuestro conocimiento teórico, sino que también enfatizan la importancia de considerar la individualidad de las experiencias y el contexto social en el que se desarrollan las conductas de juego. Este trabajo, por lo tanto, contribuye significativamente al campo de la psicología del juego y proporciona una base sólida para futuras investigaciones, con el objetivo final de entender mejor y abordar de manera efectiva las dinámicas de los juegos de azar.

Bibliografía :

- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985). Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano. New York: Plenum Press.
- Vallerand, R. J. (1997). Hacia un modelo jerárquico de motivación intrínseca y extrínseca. *Avances en Psicología Experimental y Social*, 29, 271-360.
- -Bell, D. (1989). *Las Contradicciones Culturales del Capitalismo*. Alianza Editorial.
- -Queipo, Rodrigo y Surmani, Florencia (2017). Sobre el falo y el goce fálico en la última enseñanza de Lacan. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología - XXIV Jornadas de Investigación de la Facultad de Psicología - XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- -Lacan, J. (1972-73): El seminario. Libro 20: “Aun”, Buenos Aires, Paidós, 2006.
- -Georges Bataille la noción de gasto En “La parte maldita”, págs. 25-43, Ed. Icaria, Barcelona, 1987.
- Ochoa, E. y Labrador, F.J. (1994): *El juego patológico*, Barcelona, Plaza & Janes.
- Langer, E.J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- -Tversky, A. y Kahneman, D. (1974): “Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases”, *Science*, vol. 185, nº 4157, enero, pp. 1124-1131
- Skinner, B.F. (1938|1975). *La conducta de los organismos: Un análisis experimental*. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Lipovetsky, G. (2000). *La era del vacío. Ensayo sobre el individualismo*. Barcelona: Ed. Anagrama S.A.

Citas de análisis de entrevistas:

- Bandura, A. (1977). *Teoría del Aprendizaje Social*. Prentice Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano*. Plenum Press.
- Lesieur, H. R., & Rosenthal, R. J. (1991). Juego patológico: una revisión de la literatura. *Revista de Estudios de Juegos de Azar*, 7(1), 5-39.
- Skinner, B. F. (1953). *Ciencia y Comportamiento Humano*. Macmillan.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del Aprendizaje Social*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Fundamentos Sociales del Pensamiento y la Acción: Una Teoría Cognitiva Social*. Prentice Hall.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). *Un modelo de vías de juego problemático y patológico*. *Adicción*, 97(5), 487-499.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano*. Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *El "qué" y el "por qué" de la búsqueda de metas: las necesidades humanas y la autodeterminación del comportamiento*. *Investigación Psicológica*, 11(4), 227-268.
- Ferster, C. B., & Skinner, B. F. (1957). *Cronogramas de refuerzo*. Appleton-Century-Crofts.
- Lesieur, H. R., & Rosenthal, R. J. (1991). *Juego patológico: una revisión de la literatura*. *Revista de Estudios de Juegos de Azar*, 7(1), 5-39.
- Skinner, B. F. (1953). *Ciencia y Comportamiento Humano*. Macmillan.
- Ajzen, I. (1991). *La teoría de la conducta planificada*. *Comportamiento Organizacional y Procesos de Decisión Humana*, 50(2), 179-211.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flujo: La Psicología de la Experiencia Óptima*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano*. Plenum Press.
- Skinner, B. F. (1953). *Ciencia y Comportamiento Humano*. Macmillan.

- Ajzen, I. (1985). *De las intenciones a las acciones: Una teoría de la conducta planificada*. En J. Kuhl y J. Beckmann (Eds.), *Control de acción: de la cognición a la conducta* (pp. 11-39). Salmer.
- Ajzen, I. (1991). *La teoría de la conducta planificada*. *Comportamiento Organizacional y Procesos de Decisión Humana*, 50(2), 179-211.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del Aprendizaje Social*. Prentice Hall.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). *La necesidad de pertenecer: El deseo de vínculos interpersonales como motivación humana fundamental*. *Boletín Psicológico*, 117(3), 497-529.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *El "qué" y el "por qué" de la búsqueda de metas: las necesidades humanas y la autodeterminación del comportamiento*. *Investigación Psicológica*, 11(4), 227-268.
- Skinner, B. F. (1953). *Ciencia y Comportamiento Humano*. Macmillan.
- Skinner, B. F. (1969). *Contingencias de refuerzo: un análisis teórico*. Appleton-Century-Crofts.

Transcripción entrevista:

Presentación de la Entrevista N°1
Entrevistador: Alejandro Valenzuela Soto.
Perfil: Estudiante de Psicología de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
Entrevistada: E1
Edad: 68 años. Ocupación: Asesora del hogar en forma particular, pensionada a través de la Pensión Garantizada Universal (PGU). Contexto: Vive en un barrio popular de Santiago de Chile, frecuenta los almacenes del barrio donde hay máquinas tragamonedas.

Alejandro Valenzuela Soto (AVS): Buenas tardes, señora E1. Gracias por aceptar participar en esta entrevista. Me gustaría comenzar preguntándole sobre su experiencia personal con los juegos de azar en casinos y máquinas tragamonedas de barrio.

Entrevista N°1 (E1): Buenas tardes, don Alejandro. No hay de qué. Mire, yo llevo años en esto. Empecé yendo a los casinos de vez en cuando, cuando salía con mis amigas, ¿se acuerda? Pero la cosa se puso más seria cuando las maquinitas empezaron a aparecer en los almacenes de barrio, ahí mismo, a la vuelta de mi casa. Al principio era como un pasatiempo, ¿cachai? Iba a comprar el pan y echaba unas monedas. Pero de a poco me fui enganchando más y más. La emoción de ver las lucecitas y escuchar esos sonidos cuando ganai un poquito es súper adictivo, poh. Ahora, no paso un día sin ir a echarme unas luquitas a las maquinitas, ya es parte de mi rutina.

AVS: Entiendo. ¿Qué la lleva a participar en este tipo de juegos de manera regular?

E1: Mire, la verdad es que hay varias cosas. Por un lado, está la emoción, poh. Es como un escape de la rutina diaria, de los problemas, de todo. Uno se siente como en otro mundo, ¿me entendí? Además, siempre está la esperanza de pegarse el gran premio, esa ilusión de que en cualquier momento te podís llevar un buen billetón. Y bueno, también está el tema de la costumbre. Como te decía, ya es parte de mi día a día, es como el cafecito de la mañana. También, la verdad, a veces uno se siente sola y va a las maquinitas a encontrarse con la gente del barrio, compartir un rato, ¿cachai?

AVS: Eso suena bastante complejo. ¿Cómo describiría su relación con los juegos de azar en términos emocionales?

E1: Uy, es una relación súper complicada. Por un lado, está la adrenalina, la emoción de ver si ganai, esa sensación de que podís controlar la suerte, que si echai otra moneda capaz que ahora sí salga. Pero por otro lado, también hay mucha frustración y culpa. Cuando perdís más de lo que tenís pensado gastar, te sentís pésimo, pero igual seguí jugando, como que no podís parar. Es como un amor-odio, ¿me entendí? Sentís que necesitai jugar, pero también sabís que te hace mal.

AVS: Comprendo. ¿Ha experimentado alguna vez dificultades debido a su participación en juegos de azar? ¿Podría compartir algunos ejemplos?

E1: Sí, hartas dificultades, poh. Mire, una vez, justo a fin de mes, me quedé sin plata para pagar unas cuentas importantes porque me lo gasté todo en las maquinitas. Me dio una vergüenza tremenda tener que pedirle plata prestada a mi hija, pero no me quedaba de otra. Otro problema que he tenido es con mi pareja, porque no entiende por qué gasto tanto en esto. Hemos tenido varias peleas por el tema, porque claro, él ve cómo afecta el presupuesto de la casa y no le gusta nada. Y pa' qué decir de los días que ando de mal genio porque perdí más de lo que debía, esos días son súper duros.

AVS: Esos son ejemplos muy significativos, señora E1 Para finalizar, ¿qué factores cree que influyen en el desarrollo de un gusto por los juegos de azar?

E1: Mire, yo creo que hay varias cosas. Primero, la accesibilidad. Antes, tenías que ir a un casino, pero ahora con las maquinitas en los almacenes, está a la mano, po. También está la necesidad de escape, de desconectarse de los problemas, de la rutina diaria. Además, la ilusión de ganar, de cambiar tu suerte de un momento a otro, eso es muy poderoso. Y bueno, también influye mucho la comunidad, ver que otras personas del barrio también juegan, es como una actividad social. Y no puedo negar que también hay una cuestión de adicción, que uno se engancha y después es difícil parar.

Presentación de la Entrevista N°2
Entrevistador: Alejandro Valenzuela Soto
Perfil: Estudiante de Psicología de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
Entrevistada: E2
<p>Edad:50 años</p> <p>Ocupación: Pensionada por invalidez debido a artrosis y fibromialgia avanzada. Realiza trabajos esporádicos vendiendo artículos de aseo en ferias libres.</p> <p>Contexto: Madre de dos hijos; uno estudia en un instituto y el otro trabaja como vendedor en una tienda de retail. Conocida y respetada dirigente en su zona, extremadamente amable y cercana con sus vecinos.</p>

Alejandro Valenzuela Soto (AVS): Buenas tardes, señora E2. Muchas gracias por tomarse el tiempo para esta entrevista. Si quiere, podemos empezar.

Entrevistada (E2): ¡Hola, don Alejandro! No se preocupe, yo siempre tengo algo pa' ofrecer. ¿Un cafecito, un tecito, un pancito con mantequilla quizás? Me encanta recibir visitas y compartir un ratito. Bueno, partamos entonces.

AVS: Muchas gracias, muy amable. Empecemos por su experiencia personal con los juegos de azar en casinos y máquinas tragamonedas de barrio.

E2: Ay, don Alejandro, mire, la verdad es que nunca fui mucho de casinos, más que nada por falta de tiempo y plata, poh. Pero las maquinitas de barrio, esas sí que me agarraron fuerte. Todo empezó cuando me encontraba sin pega fija, con mi pensión que no alcanza pa' mucho, y vendiendo en la feria. Un día, una vecina me invitó a probar suerte en las maquinitas del almacén, y ahí quedé. La primera vez que gané algo, fue una emoción tremenda. De a poquito me fui metiendo más, hasta que ahora, cada vez que puedo, paso un rato echándole unas monedas.

AVS: Entiendo. ¿Qué la lleva a participar en este tipo de juegos de manera regular?

E2: Mire, don Alejandro, la verdad es que es una mezcla de cosas. Por un lado, está la adrenalina, esa sensación de que podés ganar algo de plata rápido. Además, es una manera de olvidarse un rato de los dolores, de los problemas, de la preocupación por los cabros y la casa. También es una manera de socializar, ¿me entendí? En la feria uno habla con la gente, pero en las maquinitas es distinto, es como una comunidad. Todos nos conocemos, conversamos, y se hace más llevadero el día a día.

AVS: ¿Cómo describiría su relación con los juegos de azar en términos emocionales?

E2: Uy, es una relación bien intensa, don Alejandro. Por un lado, está la emoción, la alegría cuando ganai algo, aunque sea poquito. Pero por otro lado, también hay mucha frustración y pena cuando perdís más de lo que podés gastar. A veces me siento culpable, porque sé que esa plata la podría haber usado en otra cosa, pero igual vuelvo a las maquinitas. Es como una montaña rusa de emociones, ¿cachai? Te subís y bajás constantemente.

AVS: Eso suena bastante complicado. ¿Ha experimentado alguna vez dificultades debido a su participación en juegos de azar? ¿Podría compartir algunos ejemplos?

E2: Sí, don Alejandro, he tenido varias dificultades. A veces, la plata de la feria no alcanza pa' todo, y si me he gastado más de lo que debía en las maquinitas, la cosa se pone difícil. Una vez, no tuve pa' pagar el gas, y tuvimos que pasar unos días bien fríos hasta que pude juntar lo suficiente. También ha habido peleas con mis hijos. Ellos ven que gasto plata en las maquinitas y me dicen que pare, que eso no me va a llevar a nada bueno. Y tienen razón, pero es difícil. La adicción te agarra fuerte.

AVS: Entiendo. Para finalizar, ¿qué factores cree que influyen en el desarrollo de un gusto por los juegos de azar?

E2: Mire, yo creo que es una combinación de varias cosas. Primero, la accesibilidad. Las maquinatas están en todos lados, en cada almacén del barrio. Después, la necesidad de distraerse, de escapar de la realidad un ratito. También la esperanza de ganar algo que te saque de apuros. Y por último, la costumbre, porque una vez que empezai, es difícil parar. Y claro, el ambiente, el hecho de que todos los vecinos juegan, es como una actividad social también. Todo eso se junta y hace que uno se enganche fácilmente.

Presentación de la Entrevista N°3
Entrevistador: Alejandro Valenzuela Soto
Perfil: Estudiante de Psicología de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
Entrevistado: E3
Edad: 70 años
Ocupación: Dueño de un almacén en Avenida San Martín, cerca del casino de Viña del Mar. Anteriormente trabajaba como contador auditor en el rubro de minería.
Contexto: Casado con la señora Viviana por 35 años, con una relación de 40 años. Mantiene una buena situación económica y es ordenado con sus finanzas. Junto a su esposa, asigna un fondo mensual de \$1,000,000 a \$2,000,000 para gastar en el casino, financiado por sus ganancias del negocio y sus pensiones de vejez.

Alejandro Valenzuela Soto (AVS): Buenas tardes, Entrevistado 3. Le agradezco mucho que me conceda esta entrevista. Si le parece bien, podemos comenzar.

Entrevistado 3 (E3): ¡Buenas tardes, don Alejandro! No se preocupe, para mí es un gusto conversar. Póngase cómodo, aquí siempre tenemos tiempo para una buena charla. Vamos adelante, nomás.

AVS: Muchas gracias. Empecemos entonces. ¿Cuál es su experiencia personal con los juegos de azar en casinos y máquinas tragamonedas de barrio?

E3: Mire, don Alejandro, la verdad es que siempre me ha gustado un poco la emoción del juego. Cuando trabajaba como contador auditor en el rubro de minería, no tenía mucho tiempo para estas cosas, pero siempre tuve la idea de volver a mi querida Viña del Mar. Aquí, con mi señora Viviana, encontramos una manera entretenida de pasar el tiempo. Nos gusta ir al casino de Viña, es un lugar que conocemos bien. Lo pasamos la raja, disfrutamos de la compañía mutua y de la emoción del juego. No somos de andar por los barrios con las

maquinitas, pero el casino es otra cosa, un ambiente más elegante, más acorde a nuestros gustos.

AVS: Entiendo, E3. ¿Qué lo lleva a participar en este tipo de juegos de manera regular?

E3: Bueno, la verdad es que hay varias razones, don Alejandro. Primero, es un pasatiempo que comparto con mi señora. Llevamos 35 años casados y 40 como pareja, y esto nos mantiene unidos, nos da algo en común para disfrutar. Además, gracias a que tenemos una situación económica estable y ordenada, podemos darnos estos lujos sin preocupaciones. Asignamos un fondo mensual para el casino, entre \$1,000,000 y \$2,000,000, porque nos lo podemos permitir. Además, después de tantos años de trabajo duro en la minería, es una forma de relajarnos y disfrutar de la vida. La emoción del juego, la adrenalina, es algo que disfrutamos muchísimo.

AVS: ¿Cómo describiría su relación con los juegos de azar en términos emocionales?

E3: Ah, eso sí que es interesante, don Alejandro. Mire, en términos emocionales, nuestra relación con el juego es muy positiva. Nos da alegría, emoción, nos permite desconectar de la rutina diaria del almacén. Además, no lo hacemos con la idea de ganar, sino de disfrutar el proceso. Si ganamos, mejor, pero si no, lo importante es la experiencia, lo bien que lo pasamos juntos. Es un escape, sí, pero uno controlado y dentro de nuestras posibilidades económicas. Nos hemos dado cuenta de que este tiempo juntos, compartiendo una actividad que nos gusta, fortalece nuestra relación. Es algo muy personal, no es para compartir con nadie más, es nuestro momento especial como pareja.

AVS: Es un enfoque muy equilibrado, don E3 ¿Ha experimentado alguna vez dificultades debido a su participación en juegos de azar? ¿Podría compartir algunos ejemplos?

E3: Fíjese, don Alejandro, que afortunadamente, no hemos tenido grandes dificultades. Como le decía, somos muy ordenados con nuestras finanzas. Siempre hemos tenido claro que esto es un entretenimiento, no una manera de ganar dinero. Claro, hay veces que hemos gastado más de lo que deberíamos en una noche, pero siempre dentro del presupuesto que

tenemos asignado. La clave está en ser disciplinado y saber cuándo parar. Y siempre tener claro que lo más importante es disfrutar y no perder la cabeza.

AVS: Eso es muy sabio. Finalmente, ¿qué factores cree que influyen en el desarrollo de un gusto por los juegos de azar?

E3: Mire, yo creo que es una combinación de varios factores. En nuestro caso, la posibilidad de hacerlo de manera controlada y dentro de nuestras posibilidades financieras es fundamental. También está la emoción y la adrenalina que mencionaba antes. Pero lo más importante para nosotros es que es un tiempo para nosotros dos, una actividad que disfrutamos juntos como pareja. No lo hacemos por la comunidad ni por socializar con otros, es nuestro momento especial. Este espacio nos permite desconectar y disfrutar de nuestra compañía mutua, fortaleciendo nuestra relación. La clave, como le decía, está en mantener todo bajo control y disfrutar sin excesos.

Presentación de la Entrevista N°4
Entrevistador: Alejandro Valenzuela Soto
Perfil: Estudiante de Psicología de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
Entrevistada: E4
Edad: 72 años
Ocupación: Pensionada, abogada que toma algunas causas particulares ocasionalmente.
Contexto: Vive en Viña del Mar en un departamento propio y tiene otro en el mismo edificio que arrienda. Recibe una pensión de \$1,500,000 y \$400,000 adicionales del arriendo. Disfruta de una vida cómoda, tiene una asesora del hogar y le gusta ir al casino frecuentemente.

Alejandro Valenzuela Soto (AVS): Buenas tardes, Entrevistada 4. Gracias por aceptar esta entrevista. Si le parece bien, podemos empezar.

Entrevistada 4 (E4): Buenas tardes, don Alejandro. No hay de qué, es un gusto conversar. Vamos adelante, nomás, y siéntase como en su casa.

AVS: Muchas gracias. Empecemos entonces. ¿Cuál es su experiencia personal con los juegos de azar en casinos y máquinas tragamonedas de barrio?

E4: Ay, don Alejandro, yo disfruto mucho del casino. Siempre me ha gustado. Antes, cuando trabajaba de abogada, no tenía tanto tiempo, pero ahora que estoy jubilada, puedo ir más seguido. Me encanta la emoción de las tragamonedas. Un día gané \$13,000,000, ¿puede creerlo? Fue maravilloso. Las maquinitas de barrio no me llaman la atención, prefiero el ambiente del casino, más elegante y seguro. Además, es parte de mi rutina social, cuando invito a amigas o familiares, los llevo al tiro a comer o a ver un show en el casino. No todo es juego, también disfruto de los espectáculos y la buena comida.

AVS: Entiendo, señora E4. ¿Qué la lleva a participar en este tipo de juegos de manera regular?

E4: Bueno, es que para mí es una forma de entretenerme, de pasar el rato. Tengo mi pensión y el arriendo del departamento, así que vivo más que bien, sin preocupaciones económicas. Cuando ando tincada, soy capaz de gastar toda la plata de mi pensión en el casino. Me encanta la emoción, la adrenalina. Además, me gusta invitar a mis amigas y familiares, y qué mejor lugar que el casino, donde no solo jugamos, también comemos rico y vemos buenos shows. Es una experiencia completa.

AVS: ¿Cómo describiría su relación con los juegos de azar en términos emocionales?

E4: Es una relación bien intensa, don Alejandro. Siento una gran emoción cada vez que voy al casino. Me da un subidón de adrenalina, me mantiene activa y feliz. Claro, también hay días en que pierdo, y eso puede ser frustrante, pero lo tomo como parte del juego. No me afecta tanto porque tengo mis ingresos asegurados y no dependo de las ganancias del casino. Es más una forma de disfrutar la vida, de pasar buenos momentos, ya que a esta edad uno tiene que disfrutar, no estar preocupada por tonteras.

AVS: Es un enfoque interesante. ¿Ha experimentado alguna vez dificultades debido a su participación en juegos de azar? ¿Podría compartir algunos ejemplos?

E4: Dificultades graves, no. Como le decía, tengo una situación económica cómoda, así que no me he visto en problemas financieros por ir al casino. Lo que sí, a veces he gastado más de lo que debía y he tenido que ajustarme el cinturón por el resto del mes, pero nada grave. Además, a veces me quedo hasta muy tarde en el casino, y eso puede ser un poco solitario, pero siento que es seguro y prefiero estar ahí que en la casa sola. Mi asesora del hogar se preocupa un poco, pero sabe que lo disfruto y que estoy bien.

AVS: Comprendo. Finalmente, ¿qué factores cree que influyen en el desarrollo de un gusto por los juegos de azar?

E4: Mire, yo creo que es una combinación de factores. Primero, la accesibilidad y el ambiente del casino, que es muy agradable y seguro. Segundo, la emoción del juego, la posibilidad de ganar. Tercero, el aspecto social, ya que invito a mis amigas y familiares y lo pasamos bien juntos. Y por último, es una forma de mantenerme activa y disfrutar de mi jubilación. No todo es juego, también es el disfrutar de la comida, los shows y la compañía. Para mí, el casino es un lugar donde puedo ser feliz y disfrutar de la vida sin preocupaciones.