



Qué significa jugar. La configuración de los juegos de azar como un problema público en la Provincia de Santa Fe (2000-2024)

Doctorando: Astor Borotto

Director: Dr. Ernesto Meccia

Tribunal evaluador: Dr. Pablo Figueiro (CONICET/UNSAM), Dra. Carolina Schillagi (UNGS) y Dr. Gabriel Obradovich (UNL/IHUCSO)

Sobre la tesis

La investigación se propone analizar las dinámicas de problematización pública de los juegos de azar en la provincia de Santa Fe en el período 2000-2024. Para ello se identifica y caracteriza a los actores sociales involucrados en la definición pública de los juegos de azar en Santa Fe, se analizan las estrategias, recursos y operaciones que despliegan para promover sus posicionamientos, se reconstruyen los marcos de problematización pública que estructuran las controversias en torno a los juegos de azar y se analizan los procesos y mecanismos mediante los cuales las definiciones del juego como problema público se estabilizan en la provincia.

La estrategia metodológica plantea la construcción de un estudio de caso que se nutre de diferentes fuentes empíricas. A lo largo del trabajo se sistematizan fuentes secundarias (artículos periodísticos, documentos oficiales, proyectos de ley, producciones gráficas y audiovisuales, páginas web) y primarias (observaciones de eventos y entrevistas actores relevantes) orientadas por una convergencia en torno a la definición pública de los juegos de azar en la provincia.

El análisis permitió distinguir tres etapas en la problematización pública de los juegos de azar en Santa Fe caracterizadas por la intervención de diferentes actores sociales y marcos de problematización pública del juego: la primera, coincide con el debate en torno a la legalización de los casinos en la provincia (2000-2001) y se caracteriza por la tensión



entre dos paradigmas de problematización: la oportunidad perdida y la negatividad constitutiva; el segundo, recorre el proceso de licitación instalación y puesta en funcionamiento de los casinos de Rosario, Santa Fe y Melincué y se caracteriza por la reconfiguración psicomédica de la problematicidad del juego en el nuevo escenario lúdico santafesino y, finalmente, la tercera etapa recorre el período que se inicia con la legalización del mercado del juego en línea durante la pandemia por COVID 19 y que se caracteriza por la emergencia del problema de la ludopatía infantil y adolescente.

La tesis concluye señalando la centralidad de las arenas legislativas en la problematización pública del juego en Santa Fe; las transferencias en la propiedad del problema durante el período analizado; las mutaciones que en los marcos interpretativos sobre la problematicidad del juego; el carácter gubernamental-estatal de los mecanismos de estabilización del problema; y las nuevas líneas de análisis que se desprenden del trabajo.