

**Universidad de Chile**  
Facultad de Filosofía y Humanidades  
Departamento de Ciencias Históricas

***De público jugador a oculto garitero: El juego de azar en Chile o la historia de un oficio prohibido***

Alumna:

**Marisol Martínez Muñoz.**

Profesora guía: Alejandra Araya Espinoza.

**Santiago, Enero 2006**



<b>Epígrafe . .</b>	<b>1</b>
<b>Introducción .</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo I La legislación del juego de azar en Chile: historia de una prohibición . .</b>	<b>9</b>
<b>I. El problema de los juegos: definición, clasificaciones .</b>	<b>9</b>
<b>II. El trabajo y los juegos de azar: dos actividades excluyentes .</b>	<b>11</b>
<b>III. El problema de la superstición en los juegos de azar: los ilustrados y la Iglesia. El caso de la chueca. .</b>	<b>17</b>
<b>Capítulo II Trabajadores del juego de azar en el Chile colonial y republicano: análisis de casos .</b>	<b>23</b>
<b>I. Jugadores populares: el oficio de jugar .</b>	<b>24</b>
<b>II. Serenos, agentes, carabineros: puentes entre la autoridad y el juego de azar .</b>	<b>36</b>
<b>III. Miradas de mujer: ¿por qué el juego de azar es una actividad masculina? .</b>	<b>39</b>
<b>IV. El jugador de elite: entretenimientos prohibidos. .</b>	<b>41</b>
<b>Capítulo III Los juegos de azar como construcciones humanas . .</b>	<b>49</b>
<b>I. El juego: representación de cosmovisiones humanas .</b>	<b>50</b>
<b>II. Los juegos bárbaros y los juegos nobles: “la vida es demasiado corta para dedicarse al ajedrez”. . .</b>	<b>54</b>
<b>Conclusiones .</b>	<b>63</b>
<b>Fuentes y bibliografía .</b>	<b>67</b>
Fuentes . .	67
Archivo Nacional de Santiago de Chile: .	67
Libros y artículos . .	68
Tesis .	70
<b>ANEXO I . .</b>	<b>71</b>
<b>ANEXO II .</b>	<b>73</b>
<b>ANEXO III . .</b>	<b>83</b>



## Epígrafe

***“Afkilpe aukantun dunu, aukantun dunu meu, pian. yemeenolu ta che” (Que no se concluya el conocimiento del juego, pues por él, la gente fue invencible). Fermín Trekaman manquilef, cacique de Pelal, después de observar un partido de chueca. (Manuel Manquilef, Comentarios del pueblo araucano II).***



---

# Introducción

Hace poco más de cuarenta años, un autor uruguayo, Octavio Morató, redactó un ácido balance sobre el siglo XX, señalando que las cuatro grandes “lacras sociales” que aún mantenían al mundo sumido en el retraso y la miseria eran la delincuencia, la prostitución, el alcoholismo y el juego. Estos cuatro vicios, además de alimentarse entre sí (por lo cual el uno conduciría irremediablemente al otro) serían, según su opinión, inherentes a la naturaleza humana, por lo que existirían desde siempre aunque con distinta intensidad según la época y civilización, siendo imposible su erradicación definitiva. Con respecto al juego de azar – y todo aquel que involucrara apuestas- señaló que, al ser potencialmente vicioso, anarquiza la vida del jugador, tomando el control de su vida <sup>1</sup>.

Unos años antes que Morató, un tesista de la Escuela de Derecho de nuestra Universidad afirmaba que, si bien los juegos en general –siguiendo a Johan Huizinga- cumplían una función creadora de cultura <sup>2</sup>, los juegos de azar en particular, al practicarse con miras a obtener una ganancia económica, no tendrían importancia para la cultura, interesándole sólo “*al Derecho y a la Moral por las consecuencias pecuniarias y espirituales que producen y por la distracción de fuerzas intelectuales y materiales tan necesarias al progreso de toda nación*” <sup>3</sup>. Por tanto, si el derecho no lo legislaba y la moral no lo reprobaba o destruía, el juego se convertiría “*en una función degenerativa de*

<sup>1</sup> Octavio Morató, Las lacras sociales: delincuencia, prostitución, alcoholismo, juego. Panoramas y balances del siglo XX, Tipografía Atlántida, Montevideo, 1960, p. 7 y ss.

<sup>2</sup> Ver Johan Huizinga, Homo ludens, Ed. Emecé, 1957.

*la cultura y en una manifestación de incultura, de retroceso y de un total relajamiento individual y social”<sup>4</sup>.*

El juego de azar –tema de esta investigación- ha sido una especie de oveja negra en la gran familia de los juegos, pues no ha sido visto más que con ojos de reproche: quienes lo practican comparten una característica esencial, que es entregarse por completo a las bendiciones de la siempre caprichosa fortuna, por lo que existen jugadores con buena o mala suerte. Al tener esta premisa, muchos luchan por doblarle la mano a este destino, y ocurre aquel fenómeno por el cual Morató instaló a los juegos de azar entre las lacras sociales que aún permanecen en la sociedad contemporánea: los sujetos sólo juegan, olvidándose del mundo y sus habitantes, entregándose a estos juegos hasta perderlo todo, y es por ello que hoy en día es considerado una enfermedad de la cual hay que rehabilitarse y también ha sido la razón esgrimida por las autoridades y los legisladores para prohibirlo en forma terminante. Los ilustrados por su parte, señalaron que los juegos de azar eran nefastos no sólo por las supersticiones que implicaba jugarlos, sino porque constituían una manera deshonrosa de obtener bienes, los que sólo debían ser obtenidos con el trabajo decente. El juego de azar ha sido visto como un peligro para la sociedad por la proyección que supone, porque puede tener diversas consecuencias a largo y corto plazo entre ellas el robo para pagar lo apostado, la pérdida de caudales al hacer estas apuestas, la holgazanería, no cumplir con las labores del trabajo e incluso puede el jugador llegar al suicidio, abrumado por sus deudas. Es por ello que para algunos, el juego de azar no tiene importancia cultural pues no es más que un vicio; es ésta la opinión principalmente de los legisladores de diversas civilizaciones y períodos, pues han debido enfrentar este juego desde la perspectiva de los problemas que acarrea. No ha sido la excepción nuestro país desde tiempos coloniales, pues es en este período cuando los juegos de azar hacen su entrada en toda la América española, iniciándose el largo camino de su prohibición. Por esto, se hace necesario investigar los cuerpos legislativos y las obras escritas por autores ligados al poder judicial para indagar cuál ha sido el problema que ha provocado el juego de azar, por qué el jugador de éste ha sido perseguido y juzgado por la autoridad y por qué, de una u otra manera, siempre ha sido un juego ‘prohibido’ o ‘ilícito’. Es el tema desarrollado en el capítulo primero<sup>5</sup>.

Sin embargo, no ha sido ésta la única manera de abordar el tema de los juegos de azar: a mediados del siglo XX Roger Caillois los incluía en el grupo de los *alea*, juegos que no dependen de las capacidades del jugador y cuyo resultado se decide por la buena o mala suerte, por lo que son diametralmente opuestos al resto de los juegos de destreza o habilidad<sup>6</sup>. Entonces, al ser juegos, pueden ser estudiados como tales y ya no sólo como problemas viciosos, y es lo que han hecho variados estudios en torno a los juegos

---

<sup>3</sup> Edgardo López, *El juego y el derecho*, Tesis para optar al título de Licenciado en Ciencias Jurídicas, Universidad de Chile, Santiago, 1946, p. 19.

<sup>4</sup> Edgardo López, *op. cit.*, p. 31.

<sup>5</sup> Para este punto se revisó la legislación indiana y republicana, además de tesis escritas por estudiantes de Derecho, como la ya citada.



en nuestro país, siendo uno de los más importantes el de Eugenio Pereira Salas en su ya clásico *Juegos y alegrías coloniales*<sup>7</sup>. Ese estudio abrió grandes posibilidades a todos quienes quisieron dedicarse al tema de las diversiones en Chile, y los juegos en general fueron analizados desde el punto de vista de la sociabilidad, en especial la de los sectores populares del siglo XIX, ya que los lugares en donde se jugaba, al ser frecuentados siempre por grandes grupos de personas –entre jugadores, “mirones” y público general- se convertían en espacios creadores de identidades colectivas y de reunión de sujetos que compartían semejantes modos de vida<sup>8</sup>. Pero esta perspectiva está referida a los juegos en tanto ‘alegrías’ como diría Pereira Salas, como diversiones cuyo propósito es entretener y servir de alivio a las pesadas tareas del diario vivir. Incluso existen algunos autores, como Angel López, quien afirma que los juegos nacen después de hacerlo el trabajo, justamente porque lo lúdico ayudó al hombre a sobrellevar las extenuantes cargas que la sociedad le había asignado por la fuerza; sólo cuando ésta se hizo más compleja habría surgido la necesidad de divertirse y jugar. Es lo que habría ocurrido en la América española<sup>9</sup>.

Entonces, si los juegos de azar están incluidos en el gran universo de los juegos de diversión, habría al menos que formularse dos preguntas: primero, por qué los jugadores de éstos han sido vistos como delincuentes y segundo, por qué ha envuelto de manera tan poderosa a quienes los practican ¿es acaso solamente por el atractivo de los juegos de azar? La primera pregunta ya la anunciamos más atrás; sin embargo, la segunda me parece que es clave y fue el punto de partida de esta investigación, averiguar por qué se han jugado estos juegos de manera permanente, pero más importante aún me parece la pregunta de para qué se han jugado y cuáles han sido las razones que han impulsado a los jugadores a hacerlo.

Los juegos de azar, como ya dijimos, llegaron a nuestro territorio de mano de los españoles y desde ahí, sus jugadores han estado presentes en las páginas de nuestra historia, pero en las páginas judiciales por la ilicitud con que siempre han estado revestidos. Es por ello que estos jugadores se han mantenido en una curiosa oscuridad, han debido esconderse de la justicia, y es representativo el hecho de que, si en el siglo XVIII el jugador de juegos de azar jugaba en los caminos o en las faenas en donde trabajaba, más tarde, en el siglo XIX y XX, se escondiera en la oscuridad de la gran cantidad de garitos clandestinos que poblaron nuestro país, lo que condujo a la aparición de nuevos problemas para la autoridad. En ese sentido, el juego de azar, al estar necesariamente acompañado de una apuesta, puede ser estudiado desde una perspectiva más bien utilitaria, es decir, investigar en qué medida quienes lo practicaban

<sup>6</sup> Roger Caillois, *Teoría de los juegos*, Ed. Seix Barral, Barcelona, 1958, p 32 y ss.

<sup>7</sup> Eugenio Pereira Salas, *Juegos y alegrías coloniales*, Ed. Zig-Zag, Santiago, 1947.

<sup>8</sup> Ejemplos de esta visión son los estudios de Jaime Valenzuela, “Diversiones rurales y sociabilidad popular en Chile Central: 1850-1880” en: *Formas de sociabilidad en Chile 1840-1940*, Fundación Mario Góngora, Santiago, 1992. También, Fernando Purcell, *Diversiones y juegos populares. Formas de sociabilidad y crítica social. Colchagua, 1850-1880*, Ed. LOM, Santiago, 2000.

<sup>9</sup> Ángel López, *Juegos, fiestas y diversiones en la América española*, Ed. MAPFRE, Madrid, 1992.

lo hacían con vistas a obtener algún tipo de sustento, quizás imposible de obtener de otro modo. A mi parecer y según lo investigado, esta fue una posibilidad cierta para los sectores populares de la población: los siglos XVIII y XIX chilenos han sido definidos como períodos en que la vida era una proeza por las condiciones extremas en que ésta se desenvolvía, situación que llevó a muchos sujetos a buscar formas marginales de sostenimiento en una época en que el trabajo fue impuesto discursiva y materialmente como disciplinamiento social; ejemplo de ello lo constituyó el bandidaje, cuatrismo y locales de autosostenimiento, como las fondas y chinganas.<sup>10</sup>

El juego de azar desde esta perspectiva, cumplió una función de sostenimiento económico y ya no sólo de mera entretención, razón por la cual quien lo jugaba lo transformó en un oficio permanente, primero como jugador deambulante y después como administrador de estos juegos, convirtiéndose en garitero, trabajo que quizás puede incluirse en el gran grupo de formas de empresariedad que, más tarde o más temprano, fueron desapareciendo con el triunfo de la proletarización. En ese sentido, los garitos se transformaron ya no sólo en espacios de sociabilidad, sino en una manera de obtener sustento por lo que podemos instalarlos en la historia social de nuestro país, pues fueron *“expresiones traspasadas cotidianamente por la expoliación económica y comercial, la opresión judicial y policial”*<sup>11</sup> ya que sus protagonistas (jugadores, gariteros, talladores, ‘loros’, etc) de una u otra manera representan un negocio que, ya en el siglo XX, vino a ser controlado por la empresa privada y el Estado, que se adjudicó para sí el derecho de administrar los juegos de azar. Es por ello que hemos prestado especial atención al caso de Arica, ciudad que pareciera haber resistido a estas formas de proletarización, convirtiéndose en uno de los últimos reductos en donde se practicó el negocio de los juegos de azar. Es lo que desarrollaremos en el capítulo segundo.

Por otro lado, y es un punto también tratado en el capítulo segundo, los juegos de azar configuraron curiosas relaciones entre quienes los practicaban. La historia de éstos es también la historia del imaginario colectivo de los jugadores, de su manera de enfrentar un destino incierto, de sus creencias y supersticiones y de las innumerables artimañas que de una u otra manera debieron desplegar para no ser descubiertos por los serenos, vigilantes y carabineros, razón por la cual fueron vistos como peligrosos, de mirada sospechosa y nunca franca. Es por esto que podemos instalar el estudio de estos jugadores en la historia no factual, en la historia de las mentalidades<sup>12</sup> pues estos sujetos debieron desarrollar diversas aptitudes y actitudes que los transformaron en astutos jugadores, en pícaros que se jugaban la vida misma y que muchas veces debieron actuar en conjunto gracias a las redes de asociatividad puestas de manifiesto entre quienes

---

<sup>10</sup> Para desarrollar este punto, Gabriel Salazar, *Labradores, peones y proletarios: formación y crisis de la sociedad popular chilena del siglo XIX*, Ed. Sur, Santiago, 1989; Alejandra Araya, *Ociosos, vagabundos y malentrenidos en Chile colonial*, Ed. DIBAM, Santiago, 1999; Jaime Valenzuela, *Bandidaje rural en Chile central: Curicó, 1850-1900*, Ed. DIBAM, Santiago, 1991.

<sup>11</sup> Gabriel Salazar, *La historia desde abajo y desde dentro*, Universidad de Chile, Facultad de Artes, Santiago, 2003, p. 21.

<sup>12</sup> Rolando Mellafe, “Algunos fundamentos metodológicos de la historia de las mentalidades” en: *Historia de las mentalidades, Jornadas Nacionales de Historia de las Mentalidades*, Universidad de Valparaíso, 1986. Mellafe y Lorena Loyola, *La memoria de América colonial*, Ed. Universitaria, Santiago, 1994.

practican semejantes actividades, especialmente cuando lo hacían dentro de los garitos. Es ésta la razón por la cual he estudiado el juego de azar como un proceso de larga duración, que a pesar de manifestarse de diversas formas a través de los años, ha sido una constante justamente por la funcionalidad que le han dado sus jugadores.

Finalmente, me permití instalar el juego de azar en un universo mayor de juegos practicados en nuestro país desde tiempos precolombinos, justamente para investigar la manera como varios de éstos se han ido transformando para cumplir nuevas funciones y representar nuevos modos de vida, que cambiaron paulatina pero definitivamente después de la llegada de los españoles. El juego de azar, desconocido para los mapuches, se transformó en una representación de un modo de vivir para los nuevos habitantes que poblaron el territorio, asemejada la vida a una rueda de la fortuna en donde el mañana parecía incierto en un presente siempre precario. Dentro de esta perspectiva es que hemos diferenciado los juegos “nobles” de los “bárbaros”, pues ambos han cumplido una función distinta y han sido asimismo representaciones de vidas opuestas, cuyo puente de unión parecieran ser los juegos de azar, en extremo representativos pues, a pesar de que todos los sectores de la población los han jugado, se ha hecho una tajante separación entre los que se entregan a estos y quienes no, para quiénes fue un malentretamiento y para quiénes una entretención, quienes renegaron de su condición de jugadores y quienes debieron responder a la justicia por practicar un juego considerado vicio desde los albores de nuestra historia.



# Capítulo I La legislación del juego de azar en Chile: historia de una prohibición

## I. El problema de los juegos: definición, clasificaciones

Leyes, decretos, normas y pragmáticas entregan valiosa información cuando nos proponemos estudiar un problema en particular; esto es válido para el tema de los juegos en general y los de azar en particular para nuestro país en tiempos coloniales y posteriormente ya que, por regla general y debido a los problemas que siempre acompañan a las prácticas de los juegos, estos han sido reglamentados o simplemente prohibidos. Los juegos fueron desde antaño clasificados bajo distintas denominaciones, la primera se refiere a los permitidos y los prohibidos. Los primeros son todos aquellos que dependen de la habilidad o destreza del jugador, en este grupo entran todos los deportes, los de combate, las carreras a pie o de caballos, el ajedrez, las damas, etc; mientras los segundos son todos los que dependen del acaso o del azar y no de las aptitudes o habilidades del jugador; en este grupo se encuentra la gran mayoría de los juegos con

naipes (monte, 21, 15, poker, primera, etc) y dados (cacho, pinta, etc), además de las loterías y ruletas<sup>13</sup>. Un tercer grupo, creado especialmente por nuestras autoridades decimonónicas, es el de los juegos que, estando sancionados como delito, dejan de serlo cuando se practican en ciertos lugares, bajo ciertas condiciones y con fines determinados por leyes de excepción: en este grupo entran los juegos practicados en los casinos, las carreras en hipódromos y loterías establecidas con permiso. Existe incluso un cuarto grupo, en el que se encuentran todos aquellos juegos que, siendo permitidos, pasan a ser delito cuando se practican violando las normas de orden público y de las buenas costumbres, como el fútbol en la calle del centro de la ciudad<sup>14</sup>.

Esta primera revisión nos entrega una visión general del juego como práctica que debió ser normada justamente por los problemas que se generaban en torno al mismo y los que juegan: desórdenes, riñas y borracheras. De ahí que algunos, por ejemplo, cambiaran su clasificación cuando se practicaban en determinadas circunstancias (como la lotería). En esta investigación nos ocuparemos sólo en parte del primer grupo de juegos, los permitidos, al enfrentarnos a los problemas que representaron para las autoridades chilenas del siglo XVIII y XIX; sin embargo, el eje central en torno al cual trabajaremos serán los juegos no permitidos, los ilícitos, o de azar. Al ser ilícitos, son vistos como delito y sus jugadores, como delincuentes. En la práctica de estos juegos, los problemas no atañen solamente a los desórdenes, pendencias y riñas, sino que también a la circulación de bienes, especies y especialmente dinero, pues el juego de azar es intrínsecamente una manera de lucrar con el juego, obtener ganancias de manera ilícita, ahí su denominación de prohibido o ilícito.

Para Roger Caillois el juego es una actividad libre y voluntaria, fuente de alegría y diversión. Cada juego posee su propio móvil, por ejemplo, el del juego de habilidades es la competición, el jugador desea ver reconocida su excelencia en un dominio dado, implica destreza y perseverancia, el jugador cuenta sólo consigo mismo. Es por ello que desde antaño la ley lo consideró permitido, ya que cumple con el principio básico del juego como tal: tiene un fin en sí mismo, es decir, sirve sólo para entretenerse y no involucra consecuencias a largo plazo, al menos teóricamente hablando. Aunque fueron permitidos, estaban normados para evitar disturbios y posibles problemas, como estudiaremos más adelante.

El juego de azar es la otra cara de una misma moneda: es el único desconocido por los animales y practicado exclusivamente por el ser humano e involucra todo aquel juego fundado en una decisión que no depende del jugador; éste no tiene ninguna injerencia en el resultado final, no se gana sobre un adversario sino que se vence al destino: *“niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, la preparación...es desgracia total o favor absoluto”*<sup>15</sup>. El juego de azar,

<sup>13</sup> Una clasificación casi universal se encuentra en la famosa Teoría de los juegos de Roger Caillois, Ed. Seix Barral, Barcelona, 1958.

<sup>14</sup> Edgardo López, El juego y el derecho, tesis para optar al grado de Licenciado en Ciencias Jurídicas, Universidad de Chile, Santiago, 1946, p. 104.

<sup>15</sup> Caillois, op. cit, p. 33.

entonces, no tiene un fin en sí mismo porque su premisa fundamental es la apuesta, sin la cual este juego no tendría razón de ser. Su objetivo final es la obtención de ganancias, o como diría Caillois, hay traslado pero no producción de bienes porque éstos no se obtienen por obra de un trabajo u oficio, no son fruto del esfuerzo del hombre por lo cual la legislación lo ha considerado no permitido o ilícito, al igual que la apuesta que lo acompaña: este tipo de juego puede llegar a otorgarle al jugador afortunado mucho más que una vida de trabajo, disciplina y fatiga. Es una burla al mérito. El jugador no cuenta consigo mismo ya que prefiere encomendarse a su buena suerte.

Ahora bien, revisando la legislación que nos atañe como país desde tiempos coloniales, se puede decir que el juego de azar se fue transformando en un problema cada vez mayor: las prohibiciones fueron en aumento, la lista de juegos no permitidos sumaba nuevos nombres y las penas y multas se recrudecían a medida que el problema se iba desplegando en toda su amplitud y gravedad a lo largo del territorio, sin que disminuyera su práctica al pasar los años. Existe, sin embargo, una constante que será el punto en el cual centraremos la revisión de la legislación en Chile, y ésta es el doble problema que representa la práctica del juego de azar. Por un lado, la incompatibilidad de éste con el trabajo, pues hacer del juego una profesión o modo de obtener el sustento fue inaceptable. Dentro de este aspecto del juego de azar se encuentran todos los problemas relacionados con el trabajo, como jugar en horas destinadas a éste, o no trabajar en nada más que en el juego, lucrar de éste directa o indirectamente, etc. Por otro lado, se encuentra el problema del concepto de azar: muy ligado a lo sobrenatural y lo religioso, la creencia en la suerte fue atacada por considerársela superstición del vulgo, especialmente desde los tiempos de la Ilustración, que intentaba erradicar toda creencia que no estuviera ligada a las capacidades humanas. Creer en la suerte, en el fondo, es creer en el favor de un ser superior, y por esto mismo la Fortuna ha sido divinizada por el ser humano, ya que éste ha sido incapaz de explicar lo que azarosa o inesperadamente ocurre.

Ambos aspectos fueron atacados y normados: el primero, por la autoridad civil mediante Órdenes, Pragmáticas, Reales Cédulas (en el período colonial) y Leyes (en el Chile republicano), mientras que el segundo lo fue por la autoridad religiosa por medio de Sínodos realizados desde los primeros años de la llegada de los españoles a nuestro territorio.

## II. El trabajo y los juegos de azar: dos actividades excluyentes

Por definición, el juego de azar es contrario a todo trabajo que se precie como tal pues, como ya hemos visto, apostar involucra obtener ganancias no mediante éste sino por obra de la suerte. Este tipo de juego siempre ha sido materia de legislación por su estrecha conexión con la no-actividad, la holgazanería, la ociosidad y el mal vivir. Ejemplos de esto abundan en diferentes tiempos y culturas. Las autoridades griegas, por ejemplo, pensaban que este tipo de juego debilitaba a los hombres y, estos a su vez al

Estado, por lo que los juegos que involucraban apuestas fueron prohibidos y sus contraventores fueron castigados con la esclavitud. Los griegos pensaron durante mucho tiempo que la pasión por el juego había sido uno de los motivos de la degradación de las costumbres públicas y de la decadencia de la nación; el mismo pensamiento compartieron los legisladores romanos, que también prohibieron el juego-apuesta y de ahí nos legaron la palabra *aleator*, que era quien practicaba estos juegos, lo que con el tiempo se convirtió en un insulto. Quienes hicieron una profesión del juego fueron considerados infames<sup>16</sup>.

La conexión que desde antaño tiene el juego de azar con el no - trabajar es entonces, una historia de larga data, y para legislar sobre este punto, los reyes españoles (al menos desde el siglo XV) retomaron antiguas codificaciones que normaban estos juegos: por ejemplo, las del mítico Alfonso X El Sabio en el siglo XI, quien permitió que existieran las casas de juego o “tafurerías”, aunque con ciertas reglas pues el rey gustaba del juego honesto. Pero sus intentos fueron en vano pues causaron innumerables daños económicos a las familias y al Estado y desde entonces se condenó con severas penas (en dinero y encarcelamiento) a quienes jugasen, en público o en privado, con tableros, dados y naipes. Este me parece un buen ejemplo en el que la realidad superó a la teoría, puesto que demostró cuán nocivo era el juego en manos de los súbditos pues si bien en un principio el rey sabio permitió la existencia de estas casas, el tiempo demostró las nefastas consecuencias que el juego y las apuestas traían a los hombres, concepción que se mantuvo y mantiene en la legislación actual. De hecho, el que ciertos juegos se encuentren en manos plebeyas ha sido una constante preocupación ya que se ha visto en ello la causa de los desórdenes y excesos en la práctica de los juegos.

También es significativo el hecho de que todas las leyes relativas al juego de azar se encuentren en el título XIV, “De Furtis” de las *Siete Partidas*, puesto que ratifica la relación entre juegos de azar y robo o ganancia ilícita, y la estrecha conexión con la ilegitimidad y la vida deshonesta. No debemos dejar de mencionar el hecho de que aún hoy, en nuestro actual Código Civil y Penal, la acción de jugar no es lo que se castiga sino la finalidad que persiguen algunos tipos de juegos, como la ganancia económica en el caso de los de azar. Es por ello también que nuestras leyes consideran causa de desheredamiento si el descendiente se abandona a los vicios (como los juegos de azar); es causal de divorcio que uno de los cónyuges sea jugador empedernido y por último, si un negocio ha quebrado por culpa del dueño jugador, es éste el único y directo responsable<sup>17</sup>. Además, lo que se pierde en el juego de azar no puede ser exigido por el ganador, porque éste no es un ganador sino un ladrón. Este último punto es también una herencia de lo codificado por el rey sabio, quien no dio el favor a quienes reclamaban lo perdido, objetando que era culpa de quien jugaba, por lo que la ley no lo amparaba. En este mismo sentido, el Derecho Romano ya había hecho lo suyo, allí se castigaba a quienes reclamaban lo perdido, haciéndoles pagar el doble de lo que exigían<sup>18</sup>.

Prohibiciones para una autoridad jugadora: desviación del trabajo regular 1.

<sup>16</sup> Ver Enrique López, Juan Ortega, *El juego: entre la habilidad y el azar*, Ed. Salvat, Barcelona, 1985.

<sup>17</sup> Ver Edgardo López, *op. cit.*



Desde que Chile fue un reino perteneciente al gran imperio español, se sucedieron Reales Cédulas, Pragmáticas y Ordenanzas que normaron todos los juegos y prohibieron los de azar, como ya dijimos, por su conexión con el ocio y la holgazanería. En este sentido, a quienes primero se les prohibió estos últimos fue a la autoridad, civil y religiosa que llegaba al Nuevo Mundo, pues la primera función que éstos debían realizar era la de conquista y en ese sentido, el no jugar no sólo debía servir como ejemplo, sino que también era una forma de no desviarse de las obligaciones principales. Al parecer, para las autoridades de los primeros tiempos de la colonización fue evidente que muchos personajes que debían dar el ejemplo no lo hacían, siendo una constante el que gobernadores, maestros de campo, capitanes y corregidores fuesen conocidos por su afición al juego, empezando por el primer conquistador, don Pedro de Valdivia<sup>19</sup>. Es así como una de las primeras Leyes de Indias, dada por Felipe II en 1609, hizo especial hincapié en este problema del juego practicado por la autoridad: *“Júntase a jugar en tablajes públicos mucha gente ociosa de vida inquieta y depravadas costumbres, de que han resultado muy grandes inconvenientes y delitos atroces en ofensa de Dios nuestro Señor, con juramentos, blasfemias, muertes y pérdidas de hacienda, que de semejantes distraimientos se siguen, demás de los desasosiegos e inquietudes que se han causado, perturbando la paz y unión de la República, por el interés de baratos y naipes; y porque estas juntas, juegos y desórdenes suelen ser en las casas de los gobernadores, corregidores, alcaldes mayores y otras justicias a cuyo cargo y obligación está el castigo y ejemplo público, en que también se hallan notados los eclesiásticos...”*<sup>20</sup>.

El naípe, en este caso, representaba la inactividad de las clases que se encontraban en el poder; era la pérdida de tiempo en actividades inútiles y de suyo peligrosas pues, como veremos más adelante, el naípe y los dados no sólo fueron considerados nocivos por sus potenciales facultades de enviciar a quienes los tomaban sino que también fueron elementos muy ligados a creencias mágicas y supersticiosas. Por ambas razones, los grupos ligados al poder debían dar el ejemplo y mantenerse alejados de los juegos de azar.

Sin embargo, la relación del juego con las elites - en general, no sólo de azar- no ha sido visto ni juzgado de la misma manera que para con el resto de la sociedad: cuando alguien que posee recursos juega, lo único que puede obtener son más bienes, por lo que jugar no está relacionado con una manera deshonesto de ganancia, pues no es el juego la actividad ni el sustento principal. Aunque prohibido, es visto como un juego sin mayores consecuencias. El juego entre miembros adinerados se convertía en un problema judicial cuando algún jugador se negaba a pagar, alegando que se le había ganado con malicia. Ejemplo de ello es la gran cantidad de casos judiciales iniciados por

---

<sup>18</sup> Alfonso X, El Sabio (1221 – 1284), Las Siete Partidas, Ed. Andrés Bello, Santiago, 1982, partida 7, título XIV, ley VI. Sobre el derecho romano ver Alfonso Palma, El juego y la apuesta ante el derecho, Tesis para optar al título de Licenciado en Ciencias Jurídicas, Universidad de Chile, Santiago, 1960.

<sup>19</sup> Eugenio Pereira Salas, Juegos y alegrías coloniales en Chile, Ed. Zig- Zag, Santiago, 1947, p.

<sup>20</sup> Novísima Recopilación de las Leyes de Indias, Librería Don Vicente Salvá, París, 1846, título segundo, ley II. El destacado es mío, válido para todos los destacados siguientes.

carreras de caballos o los ‘cobros de pesos’, cuando la apuesta en diversos juegos no ha sido satisfecha. Es necesario advertir que estos cobros de pesos (que además se encuentran en los archivos de causas civiles) muchas veces se refieren a juegos de azar, pero el hecho de que estas personas no fuesen juzgadas por ello nos demuestra que el juego de azar no es un problema *per se*, sino que el problema es todo aquello que lo rodea y que fue visto negativamente por quienes debieron legislar sobre él.

Prohibiciones para la plebe jugadora: cuando el juego de azar se transforma en 1.  
oficio.

Las razones que desde siglos coloniales han enarbolado las autoridades para prohibir el juego de azar a las clases más bajas de la sociedad han estado directamente relacionadas con la idea de que al ser grupos que poseen escasos bienes o que no los tienen del todo, el juego que ellos practican queda vinculado inmediatamente con modos de subsistencia ilícitos. Es por ello que el juego de azar es visto como ejercicio sospechoso y una posibilidad cierta de transformarse en un oficio prohibido. En ese sentido, las prohibiciones han girado en torno a dos ejes principales: en primer lugar, jugar en horas destinadas al trabajo y en segundo, lucrar con este juego, en forma directa (cuando el sujeto es el jugador) o indirecta (cuando se obtienen ganancias del juego de terceros).

Como más atrás señalamos, las prohibiciones y sanciones para quienes practicaban juegos de azar estuvieron desde un inicio presentes en las leyes para las Indias, y resultan casi proféticas las palabras de Carlos I referidas al problema en que podía llegar a convertirse el juego de azar: *“en materia de tanta consideración, conviene prevenir el remedio y cautelar el daño...”*. Fue así como la legislación se fue haciendo con los años cada vez más específica a medida que se conocían nuevos juegos de azar. En tiempos de Carlos III toda la normativa fue reunida en una *Pragmática* dictada en Octubre de 1771. Este conjunto de leyes está enteramente dedicado al tema del juego, por las siguientes sus razones: *“...habiendo sabido con mucho desagrado, que en la Corte y demás pueblos del Reyno se han introducido y continúan varios juegos, en que se atraviesan crecidas cantidades, siguiendose gravisimos perjuicios a la causa pública con la ruina de muchas casa, con la distracción en que viven las personas entregadas a este vicio, y con los desórdenes y disturbios que por esta razón suelen seguirse...”*.

Carlos III fue explícito sobre la relación entre trabajo y juego de azar, y enfático en señalar la incompatibilidad de ambos y prohibió a *“artesanos, menestrales de cualquier oficio, así maestros como oficiales y aprendices, y los jornaleros de todas clases jueguen en días y horas de trabajo”*, es decir, de 6 a 12 de la mañana y de 2 a 8 de la tarde. Esta normativa en particular nos muestra teóricamente un problema que se repetirá cientos de veces en los archivos judiciales: los sujetos juegan cuando debiesen estar trabajando, se alejan de las tareas productivas en una época en que el trabajo fue el centro del discurso de la elite por lo que éste se centró en las pérdidas que a todos provocaba la falta de mano de obra y por eso se atacó el juego de azar en tanto distracción de la actividad principal, el trabajo; de ahí el hecho de que se permitiese jugar juegos lícitos en horario de descanso. Canchas y ramadas podían abrir *“sólo el día de fiesta, en que parece lícita la diversión y descanso y que se cierran en los días de trabajo*

*para evitar los graves perjuicios y desorden que ocasionaba la distracción del juego en los días que se deben destinar a la labor y ocupación de la gente en sus respectivos destinos...*”<sup>21</sup> .

Ciertamente, estas medidas fueron tomadas para que los hombres se dedicaran nada más que a trabajar y evitar el ausentismo laboral ya que ha sido una constante en nuestro país aquel jugador que, teniendo un trabajo (de jornalero, zapatero, soldado, labrador, peón, etc), falta a éste por estar jugando o se gasta todo su salario en las apuestas, entorpeciendo también el comercio regular, que depende de los consumidores: “...en este campamento el vicio del juego se encuentra muy arraigado entre los obreros, hasta el extremo que desde Arica vienen a jugar a ésta los días que se efectúa el pago de sus salarios, simulando estas personas que son comerciantes ambulantes...”<sup>22</sup> .

El segundo punto mencionado, del lucro en forma directa (el jugador que depende únicamente de su apuesta), también fue reglamentado por el rey ilustrado. Cuando quienes jugasen “*fuere vagos o mal entretenidos, sin oficio, arraygo u ocupación, entregados habitualmente al juego ...*” las penas serían las más severas, pudiendo pasar cinco años en prisión. Esto nos da luces sobre el juego de azar como práctica generalizada y establecida entre las clases sociales más bajas, pues sanciona al jugador que ha hecho del juego una profesión y obtiene sustento mediante la apuesta, viviendo así gracias al juego y su ganancia. En este caso, el discurso ha atacado al juego como medio deshonesto de enriquecimiento fácil y rápido, contrario al trabajo fijo, conocido y decente que era y es el ideal para la elite desde siglos coloniales, pues veía con escándalo cómo la mano de obra no trabajaba pero que a pesar de ello tenía bienes, los vendía y traficaba. Y una de las razones de tenencia de bienes fue justamente, el juego de azar: “...siempre que los juegos excedan la línea de meras diversiones o de un honesto entretenimiento, deben regularse como monstruos devoradores de los bienes de los ciudadanos, que arruinan la fortuna de muchos, que causan distracciones perniciosas para el progreso de la industria, **que los medios de adquirir por juegos de azar, son indignos del hombre de bien.** Por eso todas las naciones civilizadas lo prohibieron, imponiendo penas rigurosas a los fulleros...”<sup>23</sup> .

Por último, el lucro indirecto (obtener ganancias del juego de tercero, generalmente en una casa de juegos) fue sin duda la actividad más sancionada por el rey ilustrado: en primer lugar, prohibió “*absolutamente toda especie de juego, aunque no sea prohibido, en las tabernas, figones, hosterías, mesones, botillerías, cafés y en otra **cualesquiera casa pública***”. Esta primera parte permite vislumbrar el problema del encierro del juego, encierro que para las autoridades será crucial con el correr de los años, pues el hecho de que un grupo de hombres se reuniese bajo techo involucra un despliegue de posibles delitos además del juego prohibido, como el expendio de alcohol o la prostitución. Por

---

<sup>21</sup> **Solicitud de permiso para instalar una cancha de bolos**, Archivo Nacional (A.N), Capitanía General, vol. 572, pieza 26, 1764, Santiago.

<sup>22</sup> **Contra Juan Guerra y otros por juegos de azar**, A.N, Judicial Arica, leg. 458, pieza 26, 1929.

<sup>23</sup> **Prohibición de practicar juegos de envite**, A. N, Capitanía General, Partido de Curicó, vol. 813, pieza 11, 1763.

otro lado, más adelante en la *Pragmática* se establece quiénes son los más sancionados en lo relativo a los juegos de azar, pudiendo pasar en prisión hasta ocho años: “*los dueños de las casas, en que se jugaren tales juegos prohibidos...tablageros o garitos, que las tengan habitualmente destinadas a este fin...*”.

Lucrar indirectamente fue visto por los legisladores como el más siniestro de los delitos relativos a los juegos de azar, especialmente porque ello involucra una permanencia en el tiempo, una sostenimiento constante, y sin duda, un enriquecimiento mayor, pues las casas de juego se mantienen gracias a las “coimas” o porcentajes que el garitero obtiene por cada partida. Es por ello que esta forma de sustento fue atacada en un discurso que se ha mantenido inalterables en nuestra legislación: “*el legislador consideró ilícitos los juegos de azar porque la ganancia que se logra mediante ellos no es el fruto ni el producto del trabajo, que es la base del orden social, sino del ciego capricho de la suerte y una ganancia adquirida en tal forma, crea hábitos de ociosidad que es la fuente de todos los vicios*”<sup>24</sup>.

La casa de juego ilícito se convirtió en sinónimo de madriguera de malhechores y germen de otros delitos además del juego de azar, como el expendio clandestino de alcohol. Además, quienes habitualmente concurrían eran, en su mayoría, trabajadores: “*...se reúnen a toda hora del día y de la noche numerosos individuos trabajadores de la bahía a practicar juegos de azar como ser monte, pinta, crac y otros juegos prohibidos...existe un sistema organizado de explotación de los trabajadores, a quienes se les gana casi todos sus jornales...*”<sup>25</sup>.

En definitiva, el problema que representa la relación plebe/ juegos de azar/ trabajo está relacionado con un asunto netamente económico: problemas de escasez de mano de obra, ausentismo laboral y también una manera de enriquecimiento independiente, sin sujeción. El siguiente cuadro (número 1, adjunto en ‘Anexos’) nos permitirá observar el despliegue de problemas que acarrea el juego prohibido, de azar o ilícito entre las clases populares, practicado siempre con la premisa de la circulación de bienes o dinero en el lugar donde se jugaba. Para graficar el problema de la incompatibilidad del trabajo con los juegos de apuesta, se ha anotado, cuando ha aparecido en los archivos, la hora en que se practicó el juego mencionado: este último dato comienza a registrarse desde el siglo XIX, ya que desde ahí datan nuevos mecanismos para tomar por sorpresa a los jugadores: pillarlos *in fraganti* para iniciar un juicio que necesariamente debía contar con el ‘cuerpo del delito’, en este caso, naipes, dados, dinero, mesas, sillas, etc. El horario de la captura se transforma en una prueba más para comprobar que se ha estado jugando en horas de trabajo y también para demostrar que se ha violado alguna patente que rige el horario en que pueden permanecer abiertos ciertos negocios, en una época en que muchas de estas actividades están siendo vigiladas por la autoridad. Por ello se ha hecho una separación temporal por siglos, lo que nos permite vislumbrar diferencias y continuidades con respecto al problema del juego de azar, por ejemplo, la especialización y profesionalización de los jugadores. Cada vez poseen más elementos para practicar los

---

<sup>24</sup> Edgardo López, op. cit, p. 116.

<sup>25</sup> Informe del subcomisario jefe del Departamento de Investigaciones, A.N, Judicial Arica, leg. 446, pieza 3, 1930.

juegos y van configurando nuevos espacios en donde practicarlos, convirtiendo cualquier lugar techado en un auténtico garito. Quizás de ahí la actitud de la policía durante el siglo XX, que se esmera en identificar jugadores conocidos, barrios sospechosos y una vigilancia no comparable a ningún otro período con respecto a los juegos de azar.

### III. El problema de la superstición en los juegos de azar: los ilustrados y la Iglesia. El caso de la chueca.

El segundo eje mencionado versa sobre un problema que nace en el momento mismo en que lo hacen los juegos de azar: la creencia en la suerte como sustento mismo de este tipo de juego. Como ya dijimos, el juego de azar está basado en una creencia en fuerzas sobrenaturales y no en el mismo jugador; éste no tiene injerencia directa en el resultado del juego de azar, se pone en manos del destino y no debe desplegar habilidad o destreza, razón por la cual ha sido visto como el medio más fácil de adquirir bienes. En este sentido, y como ya anunciamos anteriormente, desde antaño el hombre ha divinizado a la suerte, siendo nuestra principal fuente la religión griega, que tenía en su panteón como una de sus divinidades a la Fortuna. Fueron los griegos uno de los tantos pueblos que relacionó a los dioses con cada uno de los juegos, como Afrodita con los dados o Poseidón con las carreras de caballos. El juego y los elementos con que se juega han estado de una u otra forma ligados a lo sobrenatural. Esto es importante porque muchos juegos tienen un origen o función primitiva religiosa o mágica, como el columpio, elemento que en un principio se utilizó en un rito religioso para liberar almas del purgatorio o despedirlas cuando su portador ha muerto (como aún lo practican algunos indios de Cochabamba); los brahmanes, por su parte, en algún momento lo usaron de manera simbólica: tan alto como se elevaran ellos en el columpio, así mismo crecerían los frutos<sup>26</sup>.

Sin embargo, el juego de azar ha estado ligado a lo divino de una manera especial, justamente por su resultado imprevisto, de desconocimiento de lo que ocurrirá al final, de no saber quién será el ganador porque todo se resuelve en el último momento; por ello, los hombres se han entregado a la creencia de que existe algo o alguien que desde arriba los ayudará a ganar. De ahí que muchos juegos se inicien con rituales mágicos y que la curación de naipes haya sido una práctica generalizada entre los jugadores

---

<sup>26</sup> Varios ejemplos parecidos se encuentran en Oreste Plath, *Origen y folclor de los juegos en Chile*, Ed. Grijalbo, Santiago, 1998. Si bien el autor no especifica el origen preciso de los juegos, señala cómo algunos aún mantienen su carácter religioso: la 'gallinita ciega' aún sería practicada por grupos de indios peruanos, para quienes es un juego ceremonial relacionado con la muerte. Asimismo, las muñecas representarían desde la Antigüedad una proyección del espíritu humano, lo que explica que se hayan utilizado con fines mágicos. También fueron talismanes y símbolos de fertilidad; lo mismo ocurriría con la pelota, un objeto destinado al culto, que al viajar hacia el cielo y después rozar la tierra, captaba el poder de ambos elementos y la fuerza divina contenida en ellos. Los sonajeros se utilizaban para ahuyentar malos espíritus...etc. Es por ello que el autor sostiene que en épocas lejanas, los juegos no eran propiedad de los niños sino de los chamanes, quienes atribuían su invención y primer uso a los dioses.

chilenos, para que estuviesen protegidos por un santo que asegurase la victoria <sup>27</sup>. Los mismos elementos con que se practican los juegos de azar han estado relacionados con rituales mágicos: los naipes han sido utilizados para adivinar acontecimientos futuros y lo mismo ocurría con los dados en la Antigüedad grecolatina e incluso se colgaban al cuello como amuletos. Los griegos los dibujaban en las tumbas, como símbolos de la imposibilidad de predecir la vida o como un paralelo de la vida del difunto, cuyo juego había ya terminado <sup>28</sup>. Y un dato más: el dios patrón de los jugadores de dados era Hermes, el mensajero y más astuto de los dioses, mientras Atenea, diosa de la sabiduría, no los permitía por ser contrarios al uso del intelecto humano.

Todas estas características propias del juego de azar han hecho que desde los albores del cristianismo, los padres de la Iglesia y también Cicerón atacaran la creencia en la suerte y los honores rendidos a la diosa de la Fortuna. Para los cristianos eran conductas consideradas heréticas, un paganismo que debía ser erradicado con un fin último, cual es la creencia en un solo dios. Semejante pensamiento fue el de la Iglesia cuando se emprendió la conquista del Nuevo Mundo, los misioneros llegados a éste se empeñaron en desterrar creencias y prácticas propias de los pueblos primitivos, justamente porque fueron vistos como herejía.

Los Sínodos Diocesanos son una importante fuente al estudiar la lucha de la Iglesia frente a estas creencias sobrenaturales porque es la opinión religiosa frente al problema de los juegos de azar. Por su íntima conexión con estos rituales mágico-paganos, es que fueron vistos con ojos sospechosos por una Iglesia que intentaba imponer una sola religión. Esta postura fue en parte compartida por los ilustrados, quienes no solamente atacaron al juego de azar por ser contrario al ideal del trabajo y el progreso, sino porque la superstición tenía a la humanidad estancada en una especie de oscurantismo, por lo que consideraban una de las tareas más importantes erradicar toda forma de superstición <sup>29</sup>. Fue una época en que se pensaba que era la educación la que abriría los ojos de los hombres para terminar con todo aquello que lo mantenía en una especie de minoría de edad.

Para la Iglesia, el problema del juego de azar estuvo centrado en dos puntos: el lucro y la creencia herética. El primer punto es similar al enarbolado por las autoridades civiles, y tiene relación con el robo que constituye la práctica del juego de azar: para el Derecho Canónico, jugarlos involucra obtener una ganancia deshonesta, contraria al séptimo Mandamiento, "no robarás". El juego de azar era entonces un robo, y fue condenado

---

<sup>27</sup> Eugenio Pereira Salas, op. cit, p. 225.

<sup>28</sup> Christos Lazos, Juegos y apuestas en la Antigüedad, Ed. AEOLOS, Atenas, 2005, pp. 82-112.

<sup>29</sup> Cassirer es enfático al señalar que la lucha de los primeros ilustrados no se centró en erradicar la religión, sino en desterrar creencias que mantuviesen a la población hundida en pensamientos contrarios al centrado en el hombre y sus capacidades; en este grupo entra la superstición, pues hace que los hombres no crean en sí mismos sino en algún ser sobrenatural: el ganador en juegos de azar sería aquel bendecido por un ente divino, la suerte o fortuna, y de allí que el pensamiento ilustrado lo condenara, porque el resultado final del juego no estuvo en manos del hombre ni en sus capacidades. Ver Ernst Cassirer, La filosofía de la Ilustración, ED. F.C.E, México D.F, 1932.

como tal por los Concilios Ecuménicos, con la pena máxima para todo miembro de la Iglesia que los jugase: la excomunión. Los Sínodos Diocesanos celebrados en Chile desde los primeros años de la conquista nos revelan la preocupación frente al juego entre los eclesiásticos. Estos debían – al igual que la autoridad civil, como más atrás mencionamos- servir de ejemplo para el resto de la sociedad, relacionando al juego con un asunto de moral y decencia: *“El Santo Concilio Tridentino propone a los Eclesiásticos la obligación en que la Sagrada Orden les pone, sublimándolos sobre los demás fieles para hacerlos espejos, en quienes todos pongan los ojos, copiando en sí las virtudes que en ellos resplandecen...”*<sup>30</sup>.

Por ello, ningún miembro de la Iglesia podía practicar juegos de ninguna índole, como tampoco podían tener en sus casas mesas de juego, naipes o dados. Además *“ningún clérigo, aunque sea de menores Ordenes entrará en casa pública de juego a jugar tablas, naipes y trucos, ni tampoco a ver jugar, pena de excomunión mayor”*<sup>31</sup>. Es representativo el hecho de que no se les permitiera mirar el juego de azar, pues nos da luces sobre la percepción que se tiene de la peligrosidad de dados y naipes, elementos intrínsecamente anticatólicos por lo que en algunas oportunidades, los jesuitas dieciochescos quemaron públicamente varias barajas. Este temor nos permite conectarnos con el segundo punto atacado por la Iglesia: la estrecha relación del juego con la herejía.

Para las autoridades eclesiásticas instaladas en el Chile de los años coloniales, las creencias mapuche fueron consideradas incorrectas por sus diferencias con las de los españoles y muchas prácticas fueron prohibidas con el objeto de imponer una religión única, correcta, católica. El famoso juego de la chueca fue visto como la representación máxima de paganismo herético porque según ellos hacían *“muchas idolatrías, invocando al demonio la noche antes y hablando con él y ofreciéndole cosas para que les haga ganar, usando de muchas ceremonias diabólicas con la bola con que han de jugar, y adorando y reverenciando al demonio con reverencia sólo debida a Dios; y hacen grandes borracheras hombres y mujeres, donde cometen gravísimos pecados de lujuria, como gente sin juicio y gobernadas por el demonio, y suelen matarse unos a otros”*<sup>32</sup>. Además de estas supersticiones que acompañaban a los jugadores, se decía que el bastón encorvado – *weño*- con que jugaban, había sido llevado donde una machi para que lo curase, quien incluso lo dejaba unos instantes invisible, encantándolo<sup>33</sup>.

Pero los mapuche practicaban muchos juegos similares, y la mayoría de las cosas

---

<sup>30</sup> Capítulo III, Constitución I, **“De la vida, decencia y trage de los clérigos**, del Sínodo celebrado por el obispo Bernardo Carrasco Saavedra en 1688 en Sínodos de Santiago de Chile, 1688 y 1763, Instituto de la teología española de la Universidad de Salamanca, Madrid, 1983.

<sup>31</sup> Ibidem.

<sup>32</sup> Sínodo Diocesano de Santiago de Chile celebrado en 1626 por el Ilustrísimo señor Francisco González de Salcedo, Ed. Historia, 1964. Esta prohibición un poco más extensa aparece también en el Sínodo de 1763.

<sup>33</sup> Oreste Plath, op. cit, p. 359.

que hacían en su vida diaria estaban rodeadas de creencias sobrenaturales, por lo que autores como Oreste Plath y Manuel Manquilef le dan otra respuesta al fenómeno en el que se convirtió la chueca, practicada masivamente desde el siglo XVIII por los campesinos del sur de Chile: *“las autoridades españolas creyeron ver siempre en el juego de la chueca el enemigo más poderosos de la dominación araucana; i no dejaban de tener razón, pues mediante ella los indios se hacían fuertes guerreros e indomables por su valor, lijereza i resistencia en el ataque”*<sup>34</sup>. Es que la chueca era en extremo simbólica de modos de vida de un pueblo, de las relaciones entre clanes y del respeto por las reglas del juego, además de la ferocidad de los jugadores, quienes utilizaron este juego como ejercicio de guerra para entrenar después de la llegada de los españoles, por lo que se convirtió en una representación de todo el poderío mapuche. En este sentido, erradicarlo también constituiría una manera de representar la dominación española sobre los indios. Era un juego que cumplía con todo el ritual ceremonial del pueblo araucano y que puso en jaque en más de alguna oportunidad a las autoridades españolas. Es bien conocido un episodio de la historia de las relaciones fronterizas en que un juego de chueca decidió la vida de un obispo de Concepción. Además, el hecho de que hubiese sido jugado por los campesinos sureños es muy sugerente en cuanto a la dinámica que pudiesen haber tenido los partidos, y son conocidos los juicios emitidos por las autoridades, que vieron en éstos el origen de las enormes borracheras y excesos, comunes después de los juegos. Pero, como expusimos en el cuadro I, también existió un problema económico en este particular juego mapuche pues se prestaba, debido al contacto entre plebe – mestiza, negra e india-, para algunos sospechosos intercambios de bienes y debido a la presencia de la elite, a relaciones peligrosas (entre distintas castas). Además, los partidos permitían hacer apuestas: *“se ganan unos a otros camisetas, perros, caballos, plata...”*<sup>35</sup>, costumbre que databa desde antes de la llegada de los españoles, sólo que luego se integraron nuevos personajes, no mejores vistos que los indios por las autoridades. El mismo hecho de que la chueca no se extinguiera y que al contrario, a pesar de las prohibiciones los jugadores se convocaran *“de unas estancias a otras”* puede sugerirnos que se había convertido en un juego con alguna utilidad, especialmente por los intercambios económicos que mencionamos y por el evidente espacio de sociabilidad en el que se convirtió. Tampoco debemos olvidar que algunas Tasas, como la de Santillán, prohibieron a los indios practicar juegos con naipes, pues también representaron desocupación. Además, y como más adelante veremos, no sería el único juego mapuche que se extendió entre los nuevos chilenos.

Con todo, me parece que la persecución de la chueca en particular se debe a razones tanto económicas como políticas y religiosas, por las proporciones y extensión que alcanzó el juego (incluso en la capital se jugaba), por su permanencia en el tiempo, por haberse convertido en un bastión de poderío araucano (que fomentaba *“conspiraciones de levantamientos y sediciones”*) y en un ejercicio de guerra después de la llegada de los españoles y por constituir, y esto me parece esencial, una instancia de unión de la plebe con los indios, ambos grupos que debían servir de mano de obra y que

---

<sup>34</sup> Manuel Manquilef, Comentarios del pueblo araucano II. La gimnasia nacional, Imprenta Barcelona, Santiago, 1974, p. 157.

<sup>35</sup> Diego Rosales, Historia general del reino de Chile, vol. I, citado en Eugenio Pereira Salas, op. cit, p. 127.



---

en lugar de ello se ocupaban en jugar días enteros y faltaban a sus trabajos y oraciones, además de obtener bienes en un intercambio económico difícil de cuantificar.



## Capítulo II Trabajadores del juego de azar en el Chile colonial y republicano: análisis de casos

Para desarrollar este punto, nuestras principales fuentes son los archivos judiciales los que, emanados de la maquinaria del poder judicial, nos deja abiertos algunos intersticios por los cuales introducimos para indagar sobre las prácticas de los jugadores, la funcionalidad de los juegos de apuestas, la visión que el jugador tenía de estos, la intrincada relación que establecida entre el juego y el ser humano, las redes sociales que se despliegan entre jugadores o en una casa de juegos y la manera en que el juego ilícito se mantuvo -contra viento y marea- en la oscuridad de los garitos. Esta misma oscuridad podemos apreciar en los archivos judiciales: así como el jugador de juegos de azar se ha escondido por siglos de las autoridades, desplegando una serie de artimañas que le han permitido seguir jugando, del mismo modo se ha escabullido en las páginas de la justicia. Esto no deja de ser importante al momento de tratar de comprender el cómo de la supervivencia del juego de azar en Chile. Al ser una actividad escondida por ambos extremos de la sociedad (la elite niega sus conocimientos en el juego de azar y la plebe debe mantenerlo en secreto para no ser juzgada por ello), resulta que no son los archivos judiciales precisamente el lugar ideal para encontrar a los jugadores, por lo que las fuentes primarias adolecen de esta falta. Para estudiar el fenómeno es necesario pensar en estos juegos con la siempre presente interrogante de para qué pueden servir, y deben

ser explicados a la luz de los procesos globales que ocurren en nuestro país al menos desde el siglo XVIII, como el desarraigo producido por los trabajos estacionales, los salarios precarios y las formas marginales de sostenimiento, especialmente cuando el juego de azar se transforma en una especie de trabajo<sup>36</sup>. Además, me parece que existen creencias generalizadas en la población que aún se mantienen a pesar del paso del tiempo, por lo que debemos escuchar con oído atento los proverbios y dichos populares, llenos de historia.

## I. Jugadores populares: el oficio de jugar

El análisis de la legislación nos permitió determinar que las causas principales para prohibir el juego de azar entre las clases populares estuvieron relacionadas con el tema laboral: no sujeción a trabajo lícito o inactividad. El jugador de extracción popular fue perseguido por la justicia por su peligrosa independencia, pues sus prácticas representaron diversas pérdidas económicas. El grupo de los jugadores populares estaba constituido por todos aquellos que jugaban sin tener otro ejercicio, transformándose el juego de azar en un trabajo, y los que hicieron del juego de azar un negocio organizado en un garito clandestino. Ambos compartían la característica de depender, en mayor o menor medida, de las apuestas o ganancias que obtenían de estos juegos. Fue por ello que la visión que se tenía de estos sujetos era absolutamente negativa, se les temía por asociar el juego de azar a la deshonestidad: tramposos, muy ligados al robo y las riñas, a beber y a estar de vagos. Si lo miramos desde el punto de vista de la justicia, evidentemente todas estas características acompañaban, de cerca o de lejos, al jugador popular. “El juego de azar es un vicio que no anda solitario y busca la sociedad de otros vicios”, decía el Fiscal de la Corte Suprema en 1893. Al revisar la documentación, comprobamos que nunca es el juego en sí por lo cual los sujetos fueron juzgados, sino por el uso que le daban a éste, surgiendo así una interrogante ¿para qué sirvieron los juegos de azar al jugador popular?

En primer lugar, es innegable el sustento económico: los jugadores ganaban dinero y bienes cuando jugaban, era una manera de obtenerlos cuando estos escaseaban, apostar constantemente podía convertirse en un sustento permanente. Los casos de sujetos involucrados en juegos de azar en el sur del país son muy representativos de esta posibilidad cierta de vivir jugando mientras se movilizaban por los campos. En Parral, por ejemplo, José del Carmen Ribera fue acusado de sólo ocuparse en jugar naipes. Cuando fue detenido en sus bolsillos llevaba monedas falsas, una baraja con 40 naipes, algo de dinero y una cigarrera<sup>37</sup>. Llamen la atención estos elementos: es un hombre, como muchos que se han lanzado a los caminos en busca de trabajo y/o de alguna otra

---

<sup>36</sup> Sobre este punto ver: Gabriel Salazar, *Labradores, peones y proletarios: formación y crisis de la sociedad popular chilena del siglo XIX*, Ed. Sur, 1989; Alejandra Araya, *Ociosos, vagabundos y malentretenidos en Chile colonial*, Ed. DIBAM, Santiago, 1999; Jaime Valenzuela, *Bandidaje rural en Chile central: Curicó, 1850-1900*, Ed. DIBAM, Santiago, 1991, entre otros.

<sup>37</sup> **Contra Pascual González i Juan de Dios Mesa por juegos prohibidos**, A.N. Judicial Parral, leg. 14, pieza 7, 1847.

actividad de sustento, como ya hemos señalado. Pero Ribera se movía sin armas y, al parecer, sin caballo. Entonces era otro su medio de subsistencia, éste se ocultaba en los bolsillos de su pantalón: las monedas falsas y sus 40 naipes. Durante el siglo XVIII y XIX, si bien no en gran cantidad, se encuentran varios casos en que los sujetos portaban monedas falsas con las que adquirirían especies o las usaban para jugar. Algunos han “ganado” estas monedas y otros simplemente las fabricaban. No sabemos si Ribera las fabricaba, pero sí podemos conjeturar acerca del uso que les daba en su vida diaria; lo mismo ocurre con los naipes, cuya fabricación privada en esa época estaba prohibida por el Estanco, por lo que muchos jugadores hicieron sus propios naipes. ¿En qué medida estos constituyeron un medio de subsistencia?

En Talca, durante la segunda mitad del siglo XVIII, abundan los casos de abigeato, tráfico y venta de ganado robado, muchos de los cuales estaban directamente relacionados con la práctica de juegos de azar<sup>38</sup>. Repetidas veces nos encontramos con frases como *“sólo se embarasa en traficar lugares llevando y trayendo lo que roba y en juegos de dados...”*. Felipe Araya y Juan Amigo jugaban con dados en diferentes lugares (incluyendo la faena donde Araya trabajaba) y hacían apuestas que satisfacían robando. Ellos apostaban lo que no tenían: un hacha, *“ropa, telas de tafetán y de seda negra y unos hilos de plata”*, los que sacan de diversas casas. Ocurre un hecho interesante en estos casos: los sujetos eran acusados de robar y vender animales, pero llegado el momento de la interrogación, varios dijeron que ellos no habían robado los animales, sino que los ganaron jugando a los dados: *“lo rescató porque su amo lo había jugado”*. Otro reo talquino, Juan Verdugo, acusado de “robo y juegos prohibidos” en 1772 dijo haber cogido unos animales *“porque le devían”*; en 1766, tres hombres fueron a Chillán, *“en donde armaron juegos de dados y otros de naipes prohibidos...de que ha resultado haber sacado cantidad de bacas de la dicha rinconada”*. Cabe preguntarnos cuál fue la real magnitud del juego de azar en este sector durante el siglo XVIII, pues es probable que lo que la autoridad haya visto como robo no hay sido otra cosa que un ajuste de apuestas impagas. Estos jugadores se dirigían a distintos parajes, cruzaban ríos y ganaban animales jugando, con ellos no sólo pagaron apuestas de juegos, sino que comieron, los vendieron, los intercambiaron por otras cosas o los regalaron a amigos, con quienes *“tienen sus correspondencias”*.

Un caso paradigmático sobre el juego como medio de subsistencia (o al menos como una parte significativa de sustento) ocurrió en Santiagoa finales del siglo XVIII, cuando los hermanos Santiago y Pedro Chena fueron detenidos después de buscarlos por largo tiempo, pues iban de pueblo en pueblo sin *“otro ejercicio que jugar quanto juego hay y sacar coimas así en esta ciudad como en los lugares y villas donde hay fiestas, transportándose sin otra (cosa) que el bolo, dados y barajas”*<sup>39</sup>. Estos hermanos entraban a cada cancha que encontraban, jugaban con diferentes hombres y después se iban a otro lugar, a seguir jugando. También andaban armados, y fueron acusados de herir a otros sujetos *“sin otro motivo que no haver querido jugar con él”*.

---

<sup>38</sup> Los casos que siguen se encuentran en A.N. Judicial Talca, entre 1750 y 1774.

<sup>39</sup> **Contra Santiago y Pedro Antonio Chena por juegos prohibidos**, A.N. Real Audiencia, vol. 2716, pieza 6, Santiago, 1796.

Dejando un poco de lado todo el discurso que se esconde tras este caso (“es pública voz y fama que son hombres perversos”), me parece que este andar de un lado a otro cargando bolos, barajas y dados es muy sugerente con respecto a la ocupación que se les da a estos elementos y a la finalidad del juego practicado. Si los sujetos no se ocupan en nada y sólo juegan, entonces es importante cuestionarnos la concepción mas bien moderna que tenemos del juego, que lo sindicamos como un pasatiempo, un “matar el tiempo”, hacerlo sólo en momentos de ocio. Pero si estos sujetos no trabajan de manera constante, el tiempo de ocio aumenta, por lo cual una consecuencia lógica es que jueguen más. Si a esto le agregamos que de algo tienen que vivir, entonces convendría hacernos la pregunta de en qué medida esto fue algo más que una entretención (o malentretenimiento). ¿Fue el juego de azar, en que están siempre presentes las apuestas, un mero pasatiempo? Analizando el caso Chena surge esta interrogante, especialmente cuando uno de ellos dice que *“no tenía otro oficio más que jugar y entrando a ejercicio no habría de poder ejecutar como acostumbraba”*. Independiente de si esto fue efectivamente dicho por Chena, el punto es que alguien lo dijo en 1796, y puede ser reflejo de que existe la creencia de que ciertamente se podía vivir del juego y de las apuestas.

A Pioquinto Candia se le preguntó *“que oficio o modo tenía para mantenerse... respondió que era jugando todos juegos así dados como los demás juegos”*<sup>40</sup>. ¿Los jugadores vieron el juego de apuestas como un trabajo? ¿fueron las trampas practicadas una especie de artimañas para sobrevivir? Los hermanos Chena fueron acusados de jugar con “naipes marcados, dados cargados y bolos compuestos”, y las acusaciones de trampas están presentes en la mayoría de los casos de juegos, por eso se les llamaba tahúres.

Ahora bien: si analizamos con quiénes jugaban estos sujetos, muchas veces encontramos que eran personas cercanas (compartían apellidos por ejemplo), pero otras veces, especialmente cuando hay animales robados de por medio, vemos que los jugadores iban a jugar a lugares remotos. Generalmente, cuando se les preguntaba con quién jugaron, respondían no recordar o ignorar el nombre del otro jugador. Esta será una efectiva artimaña desplegada por grupos de jugadores cuando sean sorprendidos jugando para no ser procesados por delito. Pero en los casos en que los jugadores son mas bien sujetos que andaban solos deambulando o acompañados de uno o dos jugadores más (como el caso de Chillán o los hermanos Chena), vale la pena preguntarnos cuál es la relación que se establecía entre quienes practicaban los juegos de apuestas, pues ir de un lugar a otro significa – por supuesto no en todos los casos – la imposibilidad de conocer a todo aquel con quien se topa este sujeto jugador errante. De ahí que uno de los hermanos Chena dijese que estuvo jugando con un mulato *“cuyo nombre ignora”* o que otros jugadores respondieran que jugaron con “un” Juan Díaz del otro lado del Mataquito o con un minero que se encontraron en el camino.

Ciertamente, el juego es en primer lugar juego, pero me parece bastante cómoda la opinión que lo instala sólo como un pasatiempo, que hacía a los hombres olvidar la fatigada vida que llevaban, como opinaba Fernando Purcell en su libro *Diversiones y*

---

<sup>40</sup> *Contra Pioquinto Candia por vago*, A.N. Judicial Yumbel, Partido de Rere, leg. 8, pieza 7, 1780.

*juegos populares. Formas de sociabilidad...*, en el cual afirma que los juegos y fiestas, además de constituir instancias de sociabilidad popular, sirvieron para matar el tiempo, evadir problemas por una "humana necesidad de esparcimiento y alegría"<sup>41</sup>. Una de las clásicas defensas de los jugadores era afirmar que jugaban por diversión, para "pasar el rato"; pero ésa fue una forma de librarse de la acusación: negar que se vivía del juego. Es justamente por no constituir una actividad para "matar el tiempo" que los jugadores son perseguidos. Quizás la relación entre gente que se conoce en el juego no es de amigos, sino que de trabajadores del juego. No hay que olvidar la figura del tahúr, personaje muy temido y en extremo satanizado por la manera como se ganaba la vida, pero más importante aún es el hecho de que fue una especie de jugador profesional, experto en todo tipo de trampas para lograr la victoria, trampas que le permitían obtener diversos bienes. El tahúr hizo del juego de azar, una profesión<sup>42</sup>.

Es quizás este punto lo que convirtió al jugador de juegos de azar en un sujeto astuto y despierto, pues debía desplegar rápidamente todas sus capacidades para burlar al jugador más lento. Señalemos tres características propias de los juegos de azar que son, a mí parecer, fundamentales. Primero, su rapidez, todo ocurre en poco tiempo, se debe pensar en la próxima jugada de manera continua y veloz. Segundo, la manera en como se juega: los jugadores no ven las cartas del otro jugador, y se debe adivinar lo que está pensando y cómo será su próxima movida; por ello, las miradas, gestos y actitudes cobran gran importancia<sup>43</sup>. Pensemos solamente en la dinámica de estos juegos: la mayoría está basado en engañar al otro y robar cartas, por lo que necesariamente se

<sup>41</sup> Fernando Purcell, op. cit, pp. 135-143.

<sup>42</sup> Un caso paradigmático de la particular personalidad de los tahúres ocurrió en 1842 en Los Andes, en donde varios sujetos se reunieron a jugar al monte, primero en una casa, luego en una cancha de bolos y más tarde, bajo un árbol. Si bien era un grupo, destacaban Antonio Guzmán y los hermanos Astargo, éstos provenientes de Aconcagua. Los tres eran reconocidos tahúres, y circuló mucho dinero en las partidas (140 pesos aprox.) que se sucedieron todo el día. Cuando fueron todos detenidos, los demás jugadores y espectadores recordaban cómo los hermanos Astargo solicitaban como requisito para jugar con Guzmán que "la plata fuera libre y no ajena". Esto es curioso tomando en cuenta que son verdaderos tahúres pues en ningún momento se mencionan otras ocupaciones, todos concuerdan en que ellos SON tahúres de profesión. Sin embargo, un testigo que había jugado con uno de los Astargo relató cómo éste le dijo que sólo le cobraría unos pocos pesos, muy por debajo de lo que le había ganado. Una vez en la cárcel, Guzmán culpó de las grandes sumas de dinero a los hermanos y éstos a su vez culparon a Guzmán y además se reconocieron "libres de los asares del juego", por lo que negaron tales cantidades de dinero. En una conversación entre rejas, los tres tahúres "hablaron sobre el juego y sus incidencias", y se perdonaron todas las acusaciones. Fue cuando dijeron que habían jugado una suma de dinero considerada menor en términos judiciales, por lo que las penas fueron multas y pocos días de presidio. Es interesante este caso de tahúres no sólo por mostrar otra cara de estos personajes, sino por las redes sociales que se establecían entre hombres jugadores que se ven a sí mismos como iguales, tal y como ocurre en los variados ámbitos del juego de azar. **Contra Antonio Guzmán y cómplices por juegos prohibidos**, A.N, Judicial Los Andes, leg. 22, pieza 28, 1842.

<sup>43</sup> En el último tiempo, se han masificado los torneos de poker, y existe uno mundial transmitido por ESPN, lo que no deja de ser curioso porque se compite en un juego de azar y es transmitido por un canal de deportes. Pues bien: estos jugadores están largo rato sentados jugando y usan lentes de sol o viseras. Es vital tapar la mirada, no hacer expresiones que llamen la atención, pues todas las jugadas pueden ser adivinadas por un jugador profesional. De hecho, en eso está basado el poker, en el engaño al contrincante.

debe ser astuto para ganar, es una cualidad que sólo la experiencia enseña. Es esa experiencia la que quizás intentaba frenar la Real Cédula de 1746, que prohibía a los niños jugar al ‘carga la burra’, que consistía en “*saber descargarse a tiempo de las cartas, pues el que no tiene de la pinta jugada debe robar hasta que encuentre la pinta que le falta*”<sup>44</sup>. No resulta extraño que desde los primeros años se tratara de impedir que los niños aprendieran todas las artimañas que necesariamente debían desplegar para jugar juegos de azar. No debían aprender a robar sino a trabajar.

En tercer lugar, debemos considerar que estos juegos son de azar, no dependen de la inteligencia (al menos teóricamente) de los jugadores, por lo que se gana o se pierde todo. Necesariamente deben ser sujetos dispuestos a arriesgarlo todo y además deben tener algún tipo de creencia vinculada a la suerte, que su victoria depende un tercero; pero el ser humano al parecer no se ha contentado con ello y de ahí el nacimiento de las trampas para ganar en un juego en el que no se puede ganar de otra forma. Por ello, la inteligencia que debieron desplegar es justamente, engañar al otro jugador. El resultado fueron tahúres experimentados y afamados. Pienso que esta condición, si bien los hizo ser temidos por gran parte de la población, también configuró una cierta identidad de jugador, un sujeto tal vez orgulloso de su condición de pícaro: Matías Pacheco, “*público jugador...confesó, lisa y llanamente haber jugado a la primera, y con entera malizia con un minero, a quien ganó plata y alhajas...que el minero principió a ocultar una carta, y este como zertifico, disimuló y siguió el juego asta quitarle cuanto tenía...*”<sup>45</sup>. José Huerta tenía 16 años en 1847, robaba constantemente y se dedicaba sólo a jugar, por lo que fue puesto en la cárcel varias veces. Se escapó de todas. En el transcurso de su proceso, volvió a escaparse. La justicia lo describe físicamente para atraparlo, lo más interesante es su boca, “*regular tirando a grande, es mui risueño i se ace leso*”<sup>46</sup>. Es que ganar en el juego de azar significaba y significa que es un tercero quien desea nuestra victoria, es una especie de bendición divina porque, como ya hemos dicho, el jugador cuenta no con su trabajo, sino con su propia estrella. Sólo recordemos a Fernando, el jugador empedernido de la novela *El roto*, que sufría profundas transformaciones en su espíritu cuando ganaba, las mismas que lo hacían sentirse dueño del mundo, con posibilidades infinitas:

***“Cuando ganaba, la vanidad le nublaban la vista, emborrachándole; además, nuevas ansias turbaban su espíritu; la víbora del nomadismo le mordía las carnes, empujándole a descubrir horizontes más luminosos y más vastos...las ganancias le traían violentos quebraderos de cabeza: en esos momentos sentía con fuerza de obsesión el deseo de alejarse, dejar esa calle de hampones y granujas, ese barrio de prostitutas...”***<sup>47</sup>.

Me parece importante observar al jugador popular desde esta perspectiva, pues no hay

---

<sup>44</sup> La descripción de éste y otros juegos de azar en Eugenio Pereira Salas, op. cit, p. 189 y ss.

<sup>45</sup> **Contra Matías Pacheco por público jugador**, A.N. Judicial San Felipe, leg. 66, pieza 15, 1792.

<sup>46</sup> **Contra José Huerta por hurto de animales y otras especies**, A.N. Judicial San Felipe, leg. 16, segunda serie, pieza 6, 1847.

<sup>47</sup> **Joaquín Edwards Bello, El roto, Ed. Universitaria, Santiago, 1968, p. 54.**



duda de que en Chile estos se multiplicaron por cientos, compartiendo códigos, conductas, formas de jugar que configuraron de una u otra manera su comportamiento, su manera de enfrentar la vida: ¿cuántos sujetos que vivían ‘al monte’ habían sentido la “víbora del nomadismo” después de una partida ganada? Los juegos de azar enseñaron métodos de sobrevivencia debido a su naturaleza misma y constituyeron un medio de sustento que tenía además aquel punto extra de la bendita ganancia. Cuando el jugador se movilizaba solo, en algún momento se encontraría con otro igual que él y se debían poner en práctica estas enseñanzas para sobrevivir precisamente en la soledad y seguir el camino. El juego de azar era rápido, silencioso e ideal para conseguir algún dinero o unos cuantos animales. Sin embargo, existió otro espacio en el que se pudo desplegar de manera aún más nítida el embrujo de los juegos de azar: el garito. Allí el jugador se encontrará con otros quienes, al igual que él, debían ocultarse para proseguir con las apuestas en la ilicitud, para lo cual debieron asociarse y poner en práctica toda habilidad posible para continuar jugando y para burlar así, una vez más, a la justicia.

Los garitos de juego: asociatividad en una oscuridad liberadora.

1.

La historia de las casas de juego es de larga data en nuestro país: la América española fue testigo de cómo, desde sus inicios, se instalaban garitos en el interior de los domicilios particulares, muchas veces de los vecinos principales. En forma paralela, las clases populares hicieron lo propio y las calles, campos, plazas públicas e incluso la sombra de los árboles hicieron las veces de garito<sup>48</sup>. Una de sus inmediatas consecuencias fue la estricta prohibición de tenerlos en las casas, debido al deshonesto y permanente lucro que ello implicaba.

En la documentación judicial podemos encontrar casas en donde se realizan actividades sospechosas desde el siglo XVIII, como “albergar facinerosos”, en que los acusados eran considerados culpables de esconder ladrones, siendo ellos mismos parte de este grupo. Se encontraron sólo dos casos de juegos de azar en casa durante el siglo XVIII: el proceso entablado contra el talquino Francisco Bastidas por “administración del juego de dados y abigeato”, en el cual el juego no parece ser lo más importante, sino el robo de animales y el faenamamiento que Bastidas hacía de éstos en su casa, ayudado por un indio, lo que no deja de ser representativo de los lazos que se habían establecido entre nuevos habitantes del sur del territorio e indios, como lo mencionamos más atrás con respecto a la chueca. El segundo caso también involucra una casa pero al parecer, eran soldados jugando pues era un teniente el que los andaba buscando<sup>49</sup>. Sin

---

<sup>48</sup> Angel López, *Juegos, fiestas y diversiones en la América española*, Ed. Mapfre, Madrid, 1992, p. 295.

<sup>49</sup> La documentación indica que Bastidas “convoca” a los malhechores para que jugasen en su casa, pero no aparece la administración del juego como una profesión permanente sino que más bien la profesión de este sujeto parece ser el abigeato. Hay que señalar que en estos casos no hay testimonios u otras pruebas que hagan pensar en un juego sostenido con el cual los dueños lucren, por lo que las acusaciones son más bien vagas y las defensas son simples: son amigos los que entran a mi casa. Tampoco hay situaciones que nos hagan pensar en entradas abruptas de serenos o jueces de barrio, por lo que me parece que aún no existen masiva y permanentemente garitos de juego prohibido ni tampoco la idea de que haya que sorprender en delito flagrante a los jugadores.

embargo, ese período me parece más abundante en cuanto a jugadores errantes y más bien solitarios. Es un siglo en el que la población desarraigada constituye un gran problema para las autoridades, pues aumenta cuantitativamente, vive en el anonimato y recurre a diversas formas de manutención, ilícitas desde el punto de vista legal (bandidaje, abigeato, juego, etc) y contrarias al modelo que desde arriba se intentaba imponer, que era el trabajo conocido, dependiente y lícito<sup>50</sup>. Es por ello que los casos de jugadores juzgados por ello son muy pocos, pues primero están otras acusaciones como la de vagancia, malentretamiento, robos, etc y que además, como hemos visto, varias son consecuencia o están estrechamente relacionadas con la práctica de los juegos de azar. Entonces, este jugador de juegos prohibidos debe ser buscado en otros casos, siempre está escondido, lo que no deja de ser representativo de la naturaleza misma de este tipo de juegos. En ese sentido y debido a que el juego de azar siempre ha estado prohibido en nuestro país, quienes lo practicaban debieron esconderse permanentemente de la justicia, y me parece que es ése precisamente el origen de los garitos o casas de juego, nuevos espacios en donde poder jugar. El lucro podría ser entonces una consecuencia de estas reuniones, cuando se vio la posibilidad cierta de obtener alguna ganancia del juego de azar para lo cual, desde el siglo XIX al menos, los gariteros (y gariteras) comenzaron a proporcionar barajas a los jugadores y a cobrar coimas, dando paso a lo que yo he llamado lucro indirecto. No hay que olvidar que los garitos estuvieron instalados dentro de otros negocios, y que muchas veces contribuyeron a engrosar las entradas de recursos igual que, por ejemplo, el expendio de alcohol.

Estas casas se desplegaron por todo Chile, en gloria y majestad, especialmente desde el siglo XIX. Es en este siglo cuando se inicia la búsqueda de los lugares “*donde se lleva a cabo la ocupación del juego*”, tal vez porque de una u otra manera, la masa desarraigada de a poco se ha ido asentando y ha dado paso a la proletarización, triunfando así la idea del trabajo remunerado y dependiente<sup>51</sup>. Es por ello que estos nuevos jugadores, tanto en el siglo XIX como en el XX, ya no fueron acusados de no tener más oficio que jugar (puesto que eran trabajadores de distintos rubros de la producción nacional), sino que fueron juzgados por jugar en horas de trabajo. Pero más importante aún es la persecución de aquel “administrador” del juego, el garitero que obtiene ganancias del juego de azar practicado en su propia casa o negocio, pues al tiempo que la proletarización va en aumento, surgen diversos negocios populares, que han sido estudiados desde una perspectiva de resistencia y de empleo independiente<sup>52</sup>. En ese sentido, el garito se transformó en un tipo de negocio sin patente ni permiso para funcionar, por lo que era necesario que su existencia se mantuviese en la clandestinidad. La dinámica que se daba en estos lugares era muy particular, y nos permite adentrarnos en una parte importante de la vida de los jugadores porque en estas instancias se encontraban con otros sujetos similares con quienes debían poner en práctica diversas tácticas en primer lugar para no ser atrapados y luego, para no ser procesados.

---

<sup>50</sup> Tema desarrollado por Alejandra Araya, *Ociosos...*op. cit.

<sup>51</sup> Ver Gabriel Salazar, *Labradores...*op. cit.

<sup>52</sup> Salazar, *ibidem*.

Hemos visto (en el cuadro I) que los garitos de juego se encontraban en piezas aisladas al interior de diversas casas: pensiones, billares, fondas, cafés, etc, y la principal característica es su oscuridad: los jugadores utilizaban pequeñas mesas o simplemente acomodaban géneros como alfombras y se instalaban alrededor de estos para iniciar el juego<sup>53</sup>. Es absolutamente necesario que estas piezas no estuviesen a la vista del resto de las personas que se encontraban en el mentado negocio pues cuando se entraba a éste, no debía ser advertido de buenas a primeras (también para que, como más adelante veremos, la policía no los descubriese de inmediato) por lo que acceder a ellas tomaba un par de minutos; incluso hay ocasiones en que la puerta del garito se encontraba tapada con algún estante, justamente para que la policía no lo viera. En estos lugares se reunían a jugar hombres con diversas ocupaciones, dependiendo de la ubicación geográfica en donde se encontrase el garito: albañiles, agricultores, jornaleros del mar, mineros, cocineros, zapateros, soldados, carpinteros y un extendido etc. Los jugadores que se reunían eran de diversas edades, en una partida podían haber jóvenes de 18 años y hombres de hasta 70, por lo que una de las primeras características que podemos concluir de los garitos es que eran lugares que reunían generaciones y oficios, el juego de azar permitía esta relación entre sujetos generacionalmente diferentes pero que al momento de jugar, rompían estas limitaciones pues cualquiera podía ganar. Es ésta precisamente una de las características del juego en general. En el *Libro de los juegos* redactado por Alfonso el Sabio, aparece una miniatura en que juegan ajedrez un judío con un árabe, presentándose así el juego como puente de unión incluso entre religiones y mundos distintos<sup>54</sup>. En los archivos judiciales se hallaron casos en que se encontraba jugando el subdelegado de Concepción u otros en que hijos de familias de elite entraban a jugar con personas de otro nivel social. A diferencia de las carreras de caballos, donde se juega de igual a igual entre las elites o entre las clases populares (eran dos tipos de carreras), los juegos de azar nos presentan esta posibilidad de mezcla de clases, materializado en los garitos, en donde ganaba el mejor jugador.

En segundo lugar, se encuentra la permanencia de los juegos de azar dentro de los garitos: los jugadores /trabajadores eran acusados de jugar todo el día, gastarse todos sus salarios y no cumplir con sus roles de esposos, padres y proveedores de sus casas (en los casos predominan los hombres casados antes que los solteros)<sup>55</sup>. En la zona norte, particularmente en la Arica de la primera mitad del siglo XX, los trabajadores de la bahía jugaban principalmente los sábados, días de pago. Evidentemente esto era un problema desde el punto de vista económico, no sólo porque todo el dinero era dejado en las mesas de un negocio clandestino que poseía una patente de negocio lícito, sino

<sup>53</sup> Cuando la policía ha sorprendido en funcionamiento alguno de estos garitos, se adjuntan todos los elementos utilizados para jugar: naipes, dados, sillas, alfombras y también ampolletas, pues ésta es la única luz que iluminaba estos lugares. Además, en algunas oportunidades, en los garitos de la zona norte y debido a la cercanía con Bolivia y Perú, se encuentran pequeños sacos con hojas de coca, lo que no deja de ser interesante desde el punto de vista utilitario, pues es tal vez una manera de poder jugar durante largas horas.

<sup>54</sup> Ver Enrique López, Juan Ortega, op. cit.

<sup>55</sup> Ver anexo II.

porque además significaba pérdidas para los otros establecimientos<sup>56</sup>. Esta permanencia, este reunirse constantemente me parece clave para entender los mecanismos desplegados para burlar a una policía que se ha hecho experta en descubrir posibles garitos de juego, en un país que desde su independencia se ha empeñado en desterrar todas las conductas y prácticas contrarias al “reino de la decencia” que legislativa y discursivamente, debía imperar<sup>57</sup>. Estos mecanismos demostraron todas las habilidades de los jugadores de extracción popular, las redes sociales que se establecían entre personas que comparten una actividad en común como lo es el juego de azar y que además es considerado delito, por lo que muchas conductas debieron estar pactadas desde antes de sentarse a jugar: *“para comprobar en forma precisa la estabilidad de un garito hoy día, es imposible obtenerlo, porque dichos individuos se valen de todos los medios a fin de lograr la impunidad, y lo efectúan en mesas no destinadas al objeto...”*<sup>58</sup>.

Dos aspectos son fundamentales para esconder el juego ilícito: en primer lugar, los dueños de estos garitos clandestinos debían tener a su disposición varios empleados que ayudasen a mantener el juego en secreto, y por ello recibían un sueldo obtenido de las mismas partidas. Ya en el siglo XIX podemos constatar la existencia de “talladores”, una especie de banqueros *“encargados de retirar de cada jugada el derecho que cobra la casa”*, es decir, la coima. Este personaje era bien particular porque, al igual que los dueños u otros empleados, poseían otro trabajo, como Anselmo Toro, un jornalero que de día era obrero y de noche tallador, por lo que recibía la tercera parte de las utilidades del garito<sup>59</sup>. Es en la noche principalmente cuando se hacían las redadas para atrapar *in fraganti* a los jugadores pues con ello no solamente quedaría demostrada la violación de patente (que indicaba la hora en que debían cerrar los negocios) sino que también dejaba en evidencia la doble vida de quienes asistían a los garitos, cuando llegaba la noche y se transformaban en expertos jugadores de monte y pinta. Otro de estos empleados era el “loro”, que se ubicaba en la puerta del negocio y cuya tarea era avisar la cercanía de serenos, agentes y carabineros (*“¡jarranquen la policía!”*)<sup>60</sup>. Cuando esto ocurría, y la

<sup>56</sup> Un buen ejemplo de esto son los pagos en fichas, costumbre arraigada en diversos puntos del país durante el siglo XIX e incluso en el XX y practicada, entre otras cosas, para que los trabajadores comprasen donde DEBÍAN comprar y no gastaran su salario en otros lugares.

<sup>57</sup> Esta es la tesis presentada por Maximiliano Salinas, quien señala que muchas de las diversiones populares fueron desterradas del territorio con el fin de purificar el cuerpo católico y burgués en que debía convertirse la nación, que era el ideal materializado en la Constitución de 1833 y en el que no entraban las conductas bárbaras de la plebe. Ver *El reino de la decencia. El cuerpo intocable del orden burgués y católico de 1833*, Ed. LOM, Santiago, 2001.

<sup>58</sup> **Contra Dionisio Araya i otros por juego de azar**, A.N. Judicial Arica, leg. 449, pieza 6, 1928.

<sup>59</sup> **Contra Agustín Solari por juegos de azar**, A. N. Judicial Iquique, leg. 1683, pieza 4, 1883.

<sup>60</sup> Otras veces, además de contar con loros, se instalan hilos que comunican al centro del negocio con los garitos y que finalizan en una campanilla, que es hecha sonar cuando se aproxima la policía; en otros casos encontrados de jugadores de pinta o cacho y para no llamar la atención de la policía, que husmea todos los rincones, se coloca en el cacho (que es el vaso en donde se revuelven y de donde se lanzan los dados) algodón al fondo y trozos de tela por los lados, para que de esta manera no emita sonidos sospechosos cuando los dados se encuentran en su interior.

entrada de la policía era inminente, la huida era con la mayor rapidez: se escondían naipes, cachos y dados o se los llevaban mientras corrían a toda velocidad *“por diversos conductos, hacia el interior, a través del patio y por los techos”*. La oscuridad los ayudaba en la huida, así como el dueño de casa: en Iquique, a mediados del siglo XIX, la policía entró sorpresivamente a una casa donde se practicaban juegos de azar y algunos jugadores se escondieron en diversas piezas interiores; cuando el agente le dijo al dueño que entregara a los que estaban escondidos, éste se negó *“diciéndole que no habían más”*. De todas formas, más de alguno era arrestado y conducido a la prisión: al ser apresados, surgía esta relación que se había forjado en el interior de los garitos entre los jugadores, y es increíble cómo ninguno reconocía haber estado jugando; obviamente negar el delito es la manera más clásica de buscar la impunidad, pero también debemos considerar los lazos que se han establecido entre los jugadores: entre tahúres profesionales y los mirones, existía un acuerdo tácito de no hablar o decir una mentira en conjunto: *“...toman la determinación de jurar a que no jugaban a juegos de los prohibidos y es público que muchas personas jugadoras tener hecho juramento acerca de no decir verdad en los juramentos que les tomaren...”*<sup>61</sup>

Así, los reos se defendían diciendo que jugaban otros juegos permitidos, como billar, brisca, dominó y casino<sup>62</sup>; nunca recuerdan el nombre de los otros jugadores y esto, sumado al hecho de que muchas veces no se encontraba el “cuerpo del delito” trajo como consecuencia que la gran mayoría de las causas fuesen sobreseídas por falta de pruebas. Y los jugadores lo sabían: *“no pudimos haber estado jugando pinta, porque no se encontraron cacho ni dados”*.

Fue así como estas ocultas casas de juego ilícito (varias ubicadas “en sitios estratégicos”) se convirtieron en un quebradero de cabeza para las autoridades que deseaban erradicarlas: con la oscuridad de cómplice, se multiplicaron los garitos hasta transformarse en verdaderos casinos clandestinos, hecho que podemos apreciar ya en el siglo XX, cuando los dueños son acusados no sólo de proporcionar barajas y otros implementos necesarios para jugar, sino también de poseer fichas cambiables en dinero, cada una con un determinado valor. Fue el momento en que el tallador se transformó en “gruppier” y cuando la policía fue facultada para allanar y descerrajar cualquier lugar sospechoso, deteniendo a todo el que se encontrara en el interior, aún cuando no estuviese jugando juegos de azar. Fue así como hubo ocasiones en que más de algún detenido declaró en contra de todos los jugadores y contó toda la verdad acerca de lo que ocurría al interior de estas casas, para *“que quede estampado mi deseo de que termine de una vez por todas el vicio del juego”*.

Esto nos abre una ventana a un problema diría yo de tipo cultural, pues surge la pregunta de cómo fue visto el juego de azar por estas personas jugadoras, en qué medida el discurso sobre el vicio que representaban estos juegos fue internalizado por

---

<sup>61</sup> Carta de Hernán Cortés (1529) citada en Angel López, op. cit, p. 296.

<sup>62</sup> A veces se equivocan en esto y dicen haber estado jugando cacho (que es el famoso juego prohibido de la “pinta”), lo que no deja de ser sugerente pues es probable que no haya existido un conocimiento cabal acerca de cuáles eran los juegos ilegales por parte de la población. Lo mismo ocurría en el caso de la rayuela, que algunos sindicaban como permitido y otros, como prohibido.

quienes lo practicaban o usufructuaban de él. Ya vimos que muy probablemente, los jugadores utilizaban estos juegos para obtener sustento económico, directa o indirectamente; además, les permitió reunirse en estos garitos que no solamente servían para jugar, sino que también se juntaban para tomarse una copa, “contarse novedades” o compartir alguna comida con los otros “paisanos”; los jugadores llamaban a muchos de estos lugares sus “casas”, en circunstancias que eran pensionistas: uno de ellos dijo que *“hace como un mes ha bajé del interior buscando mejorar mi condición pero hasta la fecha no he encontrado ocupación...don Agustín Solari (dueño del garito al interior de un negocio de billar) me ha dado hospitalidad en su casa...”*. En ese sentido, era un espacio de la conocida “sociabilidad popular” pero más allá de esto, pienso que esta conciencia del delito y del vicio, de estar constantemente temiendo la furiosa entrada de la policía es un elemento más que debemos considerar para entender al jugador de juegos de azar quien, como ya vimos, debía moverse rápidamente, tanto en el juego como en su propia vida. Y estos garitos, en ese sentido, reunieron a hombres que debían actuar al unísono en momentos extremos, es una vida arriesgada, veloz y creo que, además del móvil económico existe este otro atractivo, el riesgo.

El oficio de garitero en Chile republicano.

1.

La documentación relativa a los garitos de juego durante el siglo XIX es más bien escasa en cuanto a información acerca de la dinámica de estos lugares, de quienes los administraban o jugaban en ellos. Además, al ser casos de diversas partes del país, no existe una continuidad que nos permita seguir el ciclo de vida de algún garito en particular. Con todo, podemos decir que en el siglo XIX ya existe el garito como negocio y el garitero como administrador, que recibía coimas de los jugadores y que incluso, en algunas oportunidades, ha podido establecer arreglos con la policía, sugiriéndonos que muy probablemente existió la posibilidad de hacer una exitosa carrera delictual en el negocio de los juegos de azar, ir avanzando posiciones y pasar de jugador a garitero, lo que claramente podemos ver en los casos que ahora presentamos, ya en el siglo XX. Además se ha formado una clientela regular en estos negocios, aparecen nombres de tahúres afamados y temidos y la autoridad advertía sobre estos. Incluso existían sujetos que aparentemente concurrían a estos lugares *“con el objeto de que las personas que asistían le diesen algún barato cuando ganaban”*. Esta era una práctica común en los garitos, pues si algún jugador ganaba varias veces seguidas, creía que era en gran parte gracias a alguno de los ‘mirones’, que abundaban en estos lugares pero que no tenían dinero para apostar, por lo que estos “baratos” constituyeron unos pesos extra y la posibilidad de hacer alguna apuesta, sugiriéndonos también que éstas últimas se van haciendo en metálico. La información se va haciendo más nítida y completa a medida que transcurren los años, lo que puede ser un indicio más de las proporciones y de la gravedad que tomaba el problema, que al parecer no terminó cuando se puso fin a los negocios populares instalados a lo largo del siglo XIX. Además nos hablan de la perfecta organización de los juegos de azar en los garitos, pues en el siglo XX existía un equipo de empleados que trabajaba para el garitero y que mantenían el juego en la clandestinidad. Me permito tomar un grupo de casos encontrados en Arica durante la primera mitad del siglo XX, pues nos entregan información muy valiosa con respecto a estos lugares: son más de 30 casos de “juegos de azar” en los que se repiten nombres,

direcciones y policías, lo que nos da la posibilidad de estudiar la evolución de algún garitero en particular y que a la vez nos invita a preguntarnos por qué el norte de Chile, especialmente Arica, fue una especie de último bastión de una actividad que alcanzó tales niveles de especialización. He elegido a dos personajes que aparecen constantemente en estos casos y cuyas vidas se vieron entrelazadas al entrar en el negocio de los juegos de azar: Federico Assis Molina y Luis Gustavino.

Assis tenía 31 años en 1929, cuando apareció por primera vez acusado de jugar juegos de azar en un negocio de pensión. El declaró que su profesión era panadero y su estado civil, soltero. Volvió a ser apresado en 1931 por el mismo delito. En 1938, cuando tenía 42 años y seguía soltero, fue tomado preso en una redada policial: arrendaba un salón de billar hace cuatro meses (estas personas eran llamadas regentes) y estaba encargado de tallar. Le pagaba \$120 pesos mensuales al dueño, Luis Gustavino, quien dijo que éste le cancelaba “religiosamente” todos los meses de arriendo. Este negocio estaba ubicado en Maipo 536, un barrio declarado por las autoridades como “populoso, de prostitutas y obreros”. Gustavino (48 años, casado, comerciante), además de poseer este local, obtenía su sustento del comercio ambulante, “*vendiendo casimires, medias y otros elementos análogos*”. Cuando fueron apresados, debieron desplegar las mismas artimañas que los jugadores y negaron absolutamente cualquier relación con el juego de azar practicado en las dependencias del negocio: el dueño dijo que él no estaba en conocimiento de ello porque no acudía permanentemente al local (por lo que el responsable sería el regente), mientras el regente por su parte dijo que todos los implementos para jugar era propiedad del dueño, que estaba en absoluto conocimiento de lo que ocurría. Finalmente, el caso quedó en nada y fue sobreseído. Dos años después, Assis fue acusado de ser el dueño de un salón de billar en donde se practicaban juegos de azar (ubicado en Maipo 469): declaró que su oficio era el de comerciante, estaba casado y prontuariado. Cuando fue interrogado, dijo que el verdadero dueño era Luis Gustavino, quien más adelante diría que él tampoco lo era, sino que era otro tipo, un tal Juan Rojas, que por su parte también negó todo. En los careos, las contradicciones fueron enormes y en definitiva, nunca se llegó a determinar quién era el dueño y quién el regente<sup>63</sup>; estos problemas surgían por una situación en particular relacionada con los contratos: “*yo nunca le he dado recibo y este contrato lo hemos celebrado de palabra, y sin que nadie estuviera presente cuando nosotros dos fijábamos las condiciones en que se hacía este arreglo...*”. La inexistencia material de este contrato es curiosa: al parecer, efectivamente no existía porque en ningún momento fue presentado como prueba y gracias a ello, nunca se llegó al principal responsable. Lo que me parece importante es que si esto es así, entonces estamos en presencia de redes sociales entre gariteros, entre hombres de negocios de igual condición que hacían tratos de palabra<sup>64</sup>, lo que no deja de ser interesante si los comparamos con otros contratos, como los de las carreras de caballos, que traían tantos problemas: ¿fue una de las tantas artimañas para nunca ser descubiertos por la policía ni juzgados por el delito de lucrar

---

<sup>63</sup> En estas instancias, estas personas se sacan la máscara de garitero o jugador y se ponen la del hombre de buen vivir: “no he trabajado jamás en esta clase de negocios, ya que siendo yo un hombre casado, con hijos y madre que viven a mis expensas, no podía estar constantemente expuesto a ser encarcelado y privar, por tanto, del sustento diario a mis familiares que no tienen otro amparo que el mío...”. **Contra varias personas por juegos de azar**, A.N, Judicial Arica, leg. 628, pieza 25, 1943.

con el juego de azar? <sup>65</sup> .

Es muy probable: existían garitos cuyos propietarios no podían ser determinados, ya que el mismo lugar cambiaba de dueño cada cierto tiempo, confundiendo a las autoridades. La función del dueño de garito era complicada, eran muchas las variables que debía manejar, mucha responsabilidad sobre los hombros pues era este personaje el más culpable para la justicia, culpabilidad que, si bien está presente desde el siglo XVIII en la legislación, se fue recrudesciendo con el correr del tiempo porque el garitero era el responsable de que existiese un lugar donde se jugara y que a la vez, podía llegar a convertirse en comerciante de un negocio prohibido y adquirir ciertos poderes que le otorgaba su posición, como sobornar a la policía. Más allá de la naturaleza del trabajo de estos hombres, me parece importante reflexionar acerca de las razones que tuvieron para ello: los gariteros tienen otros trabajos, como Dionisio Araya, que vendía café en la playa a los jornaleros del mar o Gustavino, que era un comerciante ambulante o Assis, que era panadero. Pero hubo alguna razón, y no podemos saber con exactitud cuál es, para que se dedicaran a este negocio: *“confesó que jugaban pinta porque los negocios estaban malos...”*. No podemos especular más allá. Lo único que podemos concluir es que efectivamente fue un oficio, que quizás le permitió a Assis contraer matrimonio y a Gustavino mantener a su familia, pero más importante aún es el hecho de que tal vez existió en Arica en este período una especie de empresario popular del juego de azar, una oportunidad cierta de instalar un negocio en la clandestinidad, algo que no deja de ser interesante si pensamos que pocos años más tarde, en 1960, se instaló el segundo casino en Chile en esa ciudad: ¿fue acaso una manera de terminar con este oficio de garitero? <sup>66</sup> .

## II. Serenos, agentes, carabineros: puentes entre la

<sup>64</sup> Algo similar es lo que ocurría con los comerciantes de más alta alcurnia durante el siglo XVIII, como Juan Antonio Fresno, quienes hacían tratos de palabra y no llevaban libros de contabilidad, debido a una confianza y una ética normal entre poderosos. Ver Gabriel Salazar, “Del corral de las fonderas al Palacio de Gobierno. El ‘entierro social’ del oro mercantil (Santiago de Chile, 1772-1837)” en Revista de Historia 4, Universidad de Concepción, 1994. En un ámbito más plebeyo pero similar, podemos encontrar apuestas a viva voz en las peleas de gallos, basadas en la confianza de los participantes, una costumbre consuetudinaria.

<sup>65</sup> Esta no fue la única: de alguna manera, los dueños sabían cuando eran espiados por la policía, que estaba a la espera del menor descuido para atraparlos en flagrante delito: “pensamos que este individuo, por conductos que se ignoran, ha tenido conocimiento de la existencia de la orden dada por el Tribunal, pues desde esa fecha no se ha vuelto a practicar juegos de azar en dicho billar”.

<sup>66</sup> La palabra “casino” surgió en Italia como diminutivo de “casa”. Este hecho es interesante si lo miramos desde el punto de vista de lo que representaron los antiguos garitos clandestinos, que muchas veces fueron verdaderos hogares para los que asistían debido, muchas veces, a la inexistencia de ésta; fue tal vez una manera de que la gente se sintiera confiada y entrara a estas nuevas casas de juego de azar, que dejó de ser ilícito al ser practicado en sus dependencias.



## autoridad y el juego de azar

Serenos, agentes y carabineros son fundamentales para descubrir a los jugadores de todas las épocas; sin embargo, al igual que los garitos, su existencia está más documentada desde el siglo XIX (de este siglo datan los cuerpos de serenos según Purcell) lo que no parece ser una coincidencia pues, si los garitos aumentaron en número durante ese siglo, también debió hacerlo el cuerpo de serenos y policías, al tiempo que crecían sus facultades para atrapar este delito *in fraganti*. La historia de estos policías corre en forma paralela a la de los garitos, su importancia aumenta a medida que se agravaba el problema de estos negocios clandestinos: se hace imprescindible una acción rápida y certera, un espionaje táctico y un oído agudo.

Es durante el siglo XIX, en Iquique, cuando hallamos la existencia de la “policía secreta”, que fue facultada para entrar a todo lugar sospechoso de ser un oculto garito: Pablo Zamora pertenecía a esta policía, y su función era atrapar en flagrante delito a los jugadores. Para ello, debió desplegar sus propias artimañas, siendo tal vez la más importante ponerse el disfraz de jugador: se vestía de “paisano”, igual como un siglo más tarde lo harán los carabineros de Arica, que entraban a estos lugares vestidos “de civiles”<sup>67</sup>. Así, él y otro policía, también disfrazado, tenían acceso a las dependencias del negocio, y mientras iban caminando hacia el fondo, que era donde generalmente se encontraba el garito, relataban todo lo que observaban: muchos hombres, algunos jugando billar, otros bebiendo, algunos juegan dominó, todos conversando. Atraídos por los sonidos que se escuchaban desde el fondo, se dirigieron hasta la pieza donde se había instalado el garito y procedieron a las detenciones: esto debía hacerse con la mayor rapidez pues los jugadores habían empezado a correr y a esconder la evidencia, a veces apagaban las luces para despistar. Cuando el policía actuaba con lentitud, los jugadores se escapaban, y para evitar esto, se actuaba violentamente: “*me dio un cachazo en la cabeza*”, “*con revólver en mano nos amenazaron*”, “*me dieron una bofetada en la cara y otra en el pecho dejándome casi aturdido*”<sup>68</sup>.

Era difícil el oficio de policía secreta, principalmente por dos puntos: en primer lugar, debían enfrentarse cara a cara con los jugadores, hacer cumplir en terreno todas las prohibiciones que ya revisamos y además, eran sujetos que de una u otra manera compartían la condición social de quienes debían arrestar (Zamora recibía \$75 pesos de sueldo) y en algunos casos se topaban con el problema de no saber cuáles eran los juegos que la ley prohibía, especialmente cuando los jugadores eran de origen asiático y practicaban juegos como ‘cuatro alegre’ o ‘whisky poker’ (en Iquique y Arica). De algunos no tenían conocimiento, por lo que debían prácticamente adivinar si se estaba jugando algún juego de azar, dándoles así a los jugadores otra oportunidad para desligarse del delito pues estos podían decir que si bien eran juegos desconocidos o nuevos, eran de

---

<sup>67</sup> No deja de ser curioso que la raíz etimológica de paisano, aquel pícaro que juega escondido pero que es también el hombre de pueblo sea paganus, una palabra con una carga enorme de significado herético y que pasó al francés como paysan (campesino). Jean-Claude Schmitt, Historia de la superstición, Ed. Crítica, Barcelona, 1992, p. 29.

<sup>68</sup> Las tres referencias pertenecen al archivo judicial de Arica, leg. 474, pieza 13, 1936 y leg. 482, pieza 6, 1931.

habilidad y cuyo equivalente chileno era el dominó u otro permitido. Por su parte, la policía no podía determinar este hecho con exactitud: *“vi las cartas distribuidas en la forma en que se usa para ese juego...”*, *“no entiendo estos juegos, de modo que no sé si son juegos de azar...”*.

En segundo lugar, existía un problema en la naturaleza misma del delito en el que debían intervenir: eran juegos de azar, embrujadores, tentadores, atractivos, costaba entrar directamente en el mundo del juego y no verse seducido por él. Cuando en Iquique los jugadores cayeron presos, Zamora fue acusado de recibir dinero por parte del dueño del garito a cambio de su silencio. El policía secreto habría participado constantemente de los juegos practicados en el garito, incluso cumpliendo la función de tallador: *“recuerdo haber visto en distintas ocasiones a este individuo que está aquí presente jugando como todos los demás”*. La defensa de Zamora fue ambigua, pues reconoció haber jugado, pero en estricto cumplimiento de su deber. La historia de su vida estaba marcada con fuego por el juego de azar, *“mi vicio y mi ruina”*, que en el pasado lo hizo perder todo lo que tenía. Se consideraba un jugador rehabilitado de la enfermedad del juego, por lo que los hombres que lo acusaban, si bien estaban en lo correcto al decir que jugaba, se equivocaban porque él cumplía su labor: *“trabajo por adivinar hasta lo que piensan los pícaros y jentes sospechosas, ando con ellos, penetro en las tabernas, en los lupanares, billares, canchas de bolas, asechando el crimen y previniéndolo en lo posible i muchas veces con peligro de mi pellejo e tenido que hacerme aparentemente uno de los pícaros a quienes asecho...si alguna vez he jugado brisca u otro juego lícito, habrá sido siguiendo mi táctica i mis instrucciones de observar de cerca toda casa sospechosa...”*. Las palabras de Zamora son muy sugerentes al menos por dos razones. En primer lugar, aparece una noción nueva en torno al juego de azar, el de ser una enfermedad de la que hay que rehabilitarse y de lo difícil que ello es y, en segundo lugar, era un buen infiltrado porque sus conocimientos como jugador lo hacían ideal para el trabajo. La defensa de Zamora cobra además gran importancia al adentrarnos en la función que cumplían serenos y agentes en la lucha entablada contra el juego de azar en nuestro país, especialmente en el siglo XX:

***“se ordena la pesquisa de la existencia de ese delito o con señales en sí mismos o en sus vestidos que induzcan a sospechar su participación en él o con las armas o instrumentos que se emplearan para cometerlo. Se faculta el allanamiento para la pesquisa del delito, detención de las personas responsables y registro en lugar cerrado o habitado conforme a la ley...”*; *“se faculta allanamiento y descerrajamiento, en caso necesario...”*; *“...estas rondas se efectúan tanto de día como de noche...se han realizado visitas simultáneas a todos los locales sospechosos...”*<sup>69</sup>**

No existe manera de sorprender a los transgresores si no es entrando directamente a estos lugares de juego, mezclarse con los jugadores, observarlos de cerca esperando el momento de actuar, efectuando una minuciosa labor de espionaje<sup>70</sup>. Pero más importante aún es el hecho de que estos personajes tenían la responsabilidad de atrapar a los delincuentes, eran los únicos que podían hacerlo y era necesario que se mantuviesen distanciados de la tentación de jugar, lo que en la práctica, al parecer,

---

<sup>69</sup> Orden de averiguación sobre delito de juegos de azar, A.N, Judicial Arica, leg.546, pieza 2, 1936.

resultó imposible. Este acercamiento a los garitos hizo que surgiera cierta relación con los gariteros, y es muy probable que varios de estos negocios clandestinos existieran gracias al soborno de algún vigilante, idea que permaneció en el folklore nacional:

***“haragán y perezoso, fresco y gordito...hace alarde y se jacta de su empleo y de su mando...es humilde con los grandes, ante quienes se inclina...dicen de él las malas lenguas que vive del adulo y del abuso, como que cobra cizas, alcabalas, diezmos y primicias, vulgo COIMAS...el sereno es estricto en esto de poner a raya a cualquiera que intente infringir la ley, salvo que se le resbale la propina consiguiente; quien lo obsequie y lo mime se gana su voluntad...éstas son rebuscas que vienen a redondear el mísero sueldo del sereno...al que no aflojó la mosca se le para el canto tempranito, salvo que se le pase el consabido ‘trago e ponche’ o de lo que ‘estén tomando’...”<sup>71</sup>***

Habría que preguntarse en qué medida la acción conjunta de policías y gariteros influyó en la persistencia y multiplicación de estos negocios clandestinos y también cuánto de esto tenían conocimiento los propios jugadores y cómo lo utilizaron para defenderse en momentos de aprieto. Uno de ellos, en San Felipe dijo que *“save que están prohibidos el juego de naipes, surte y asar, pero el monte desde ahora más de doce o catorce años á que lo conose lo ha visto ejercitarse sin prohibición ninguna desde los primeros empleados hasta el último súbdito...en barias partes ha visto jugar y no se ha sacado multa...”<sup>72</sup>*. Lo mismo ocurría en Santiago: *“nunca ha tenido en su casa juego, desde que se prohibió los garitos públicos que antes se toleraban, confesando sí que antes de la prohibición permitía jugar como se hacía en todas partes...”<sup>73</sup>*.

### III. Miradas de mujer: ¿por qué el juego de azar es una actividad masculina?

Los juegos de azar fueron una actividad más bien masculina: fueron hombres los que recorrieron los caminos de Chile poniendo en práctica diversos modos de sostenimiento entre los cuales, como ya hemos visto, se encontraba el juego de azar y sus apuestas y posteriormente, llenaron los garitos y administraron el juego. Las mujeres en esta historia,

<sup>70</sup> Algunos testimonios nos permiten saber de qué manera los serenos, policías u otros vigilantes realizan su tarea, ubicándose “en sitios que no pudiera ser visto desde el negocio”; “se oía jugar, al parecer, baccarat, a juzgar por las expresiones de los jugadores y por lo que decían...”; “he oído ruidos de dados en esas reuniones...”; “he podido ver a través de la ventana el juego de la pinta y crac, que se desarrolla sobre los mismos billares, a fin de despistar...”; “alcancé a oír el ruido de dados que sonaba antes de entrar...”

<sup>71</sup> *Eulogio Gutiérrez, Tipos chilenos, Imprenta Victoria, Antofagasta, 1909, p. 97.*

<sup>72</sup> *Contras varias personas por juegos prohibidos, A.N. Judicial San Felipe, leg. 73, pieza 7, 1839.*

<sup>73</sup> *Contra Doña Petronila Pollanco por el delito de rufianería, jefe de garito i otros delitos, A.N. Judicial Santiago, leg. 1625, pieza 1, 1847.*

aparecen declarando que sus maridos gastan todos sus salarios en los juegos, por lo que ésta fue siempre una buena razón para que la autoridad se declarara defensora de los derechos de la familia y considerara que el juego de azar debía ser erradicado por el bien de la mujer e hijos del jugador. Las mujeres también aparecen como dueñas de los lugares en donde se jugaba, como las chinganas o ventas de comida y bebida, razón por la cual fueron perseguidas pues se les responsabilizó por hacer que los hombres perdieran la cabeza y se entregaran a las bondades que ofrecían los lugares que ellas administraban: música, sexo, alcohol, juegos<sup>74</sup>. Petronila Pollanco fue una de estas mujeres, acusada de rufianería, corrupción de esposos e hijos de familia y de tener en su casa encerronas de prostitución y juego.

Cuando las mujeres fueron acusadas, ellas se defendieron diciendo que no conocían con exactitud las leyes, que permitían el juego porque no sabían que estaba prohibido, como Margarita Plaza: *“como muger no estaba al tanto de lo que se prohivía..”*<sup>75</sup>. Ciertamente, muchas mujeres debieron utilizar estas tácticas para quedar impunes ante la ley, pues durante el siglo XIX muchos de los lugares que ellas administraban fueron vistos con ojos sospechosos, pero me parece que existe otro elemento importante, la concepción femenina frente a actividades que han sido históricamente masculinas como la política, beber alcohol, trabajar fuera de casa y también practicar juegos de azar. Es quizás por ello que encontramos frases como *“le parece que no sabe jugar ni beber”* (haciendo alusión a muchachos que aún no se convierten en hombres porque no han aprendido lo que éstos saben) y esto me parece crucial porque hay que preguntarse cómo nació y se mantuvo esta visión del juego. Quizás la respuesta está en que si el juego de azar constituyó un trabajo y en tanto tal, una manera de obtención de bienes fuera del hogar, entonces la visión femenina puede ser una consecuencia del juego como trabajo. En 1774, un matrimonio talquino tenía dos fuentes de ingreso, los ponchos que confeccionaba la mujer y las ganancias que hacía su marido en juegos de azar. Ella trabajaba en casa y él por los caminos<sup>76</sup>.

Mas, esto no impidió que las mujeres sacaran algún beneficio del juego de azar, he encontrado casos durante el siglo XIX en que ellas proporcionan baraja a los jugadores u obtienen coimas del juego practicado en sus casas pues muchas mujeres dueñas de estos lugares son viudas o solteras; en el norte, varias eran peruanas recién llegadas y otras lavanderas, costureras o cocineras. Los negocios que instalaban les proporcionaban el sustento diario a mujeres que la gran mayoría de las veces se encontraban solas, por lo que muchas mujeres ‘arranchadas’ entablaron negocios en

<sup>74</sup> Ver Leonardo León, “Elite y bajo pueblo durante el período colonial: la guerra contra las pulperas en Santiago de Chile, 1763” en: Historia de las mentalidades. Homenaje a Georges Duby, Ed. LOM, Santiago, 2000, pp. 93-114. Ver también Gabriel Salazar, “La mujer del bajo pueblo en Chile: bosquejo histórico” en Propositiones n. 21, Santiago, 1992.

<sup>75</sup> **Contra Margarita Plaza por juego prohibido**, A.N Judicial Valdivia, leg. 39, pieza 6, 1842. Hay que señalar que tampoco las mujeres saben a ciencia cierta cuáles son los juegos prohibidos: en Iquique, la dueña de una cantina dijo que no permitía juegos de azar sino solamente “brisca, dominó y cacho”. **Contra varias personas por juego prohibido**, A.N, Judicial Iquique, leg. 1577, segunda serie, pieza 7, 1893.

<sup>76</sup> **Contra Pascual González por hurto y juegos prohibidos**, A.N, Judicial Talca, leg. 237, pieza 27, 1774.

complicidad con peones<sup>77</sup>. Sin embargo, en estos casos ese no es el problema principal, sino el que los hombres, la mano de obra productiva, estuviese jugando, por todas las consecuencias que, como ya vimos, ello acarrea: *“...abiendo estado reunidos los individuos citados asta las tres o cuatro de la mañana, que debió cerrarse cuando más tarde a las diez de la noche, no puede presumirse que el objeto de la reunión aya tenido otro objeto que el juego prohibido. Podría juzgarse otra cosa, si en la reunión hubiera abido mujeres, pero constando que no las ubo, debe deducirse que la encerrona del bodegón de Romero fue echa para jugar...”*<sup>78</sup>

#### IV. El jugador de elite: entretenimientos prohibidos.

Los jugadores también fueron los mismos que promulgaban leyes, normas y prohibiciones relativas a los juegos de apuestas. Sin embargo, todas estas consideraciones quedaron relegadas a la teoría en el momento en que el jugador de juegos de azar fue un miembro de la elite: los casos de este tipo, a diferencia de los de sujetos populares, están en los archivos civiles, es decir, no son considerados un delito porque el juego tiene un fin en sí mismo, no se utiliza (al menos teóricamente) con fines de lucro. Las únicas consecuencias que acarrea la práctica de juegos entre la elite son los interminables pleitos entre los jugadores, pues se demandan unos a otros cuando se ha utilizado la trampa para ganar, por lo que los casos llevan por título el de “devolución” o “cobro” de pesos y también el de ganancia dolosa. Estos casos están relacionados muchas veces con juegos prohibidos cuestión que, sin más explicaciones, deja de ser delito para convertirse en un asunto de intereses monetarios entre las partes involucradas. Sólo se recibe una amonestación y una que otra vez una multa, con la consiguiente advertencia de que no se practique aquel tipo de juegos.

Los jugadores de estratos altos de la sociedad no fueron buscados por la justicia. Los casos salen a la luz por estas demandas de juego doloso. Ellos nos entregan algunas particulares visiones relacionadas de una u otra forma con el discurso elitista del juego pero ahora no desde las leyes, sino desde los jugadores mismos. En ellos podemos ver cómo en la práctica el discurso se mantiene justamente para librarse de la acusación de jugadores (el juego de azar es vicio plebeyo por lo que la acusación es falsa); además, nos dan cuenta de la relación de estos hombres con la superstición y la suerte, creencias por siglos relacionadas con las clases populares. Al igual que éstas, la gente que posee ingresos y un trabajo estable también han instalado casas de juego en sus domicilios particulares, son jugadores empedernidos, se desvían de sus trabajos por estar jugando y lucran con el juego de terceros, mas no por ello son condenados, pues su juego no representa ni ocio ni inactividad.

---

<sup>77</sup> Gabriel Salazar, Julio Pinto, Historia contemporánea de Chile, vol. V. Niñez y juventud, Ed. LOM, Santiago, 2002, p. 77.

<sup>78</sup> **Contra varios jugadores sobre averiguación del agresor que hirió a Antonio Contreras**, A.N, Judicial Copiapó, leg. 65, pieza 2, 1847.

Francisco Matte era un comerciante santiaguino que en 1778 poseía en su casa una tienda, a la que distintos personajes – se menciona a Tiburcio Ahumada y otras personas relacionadas de parentesco “con lo más distinguido desta ciudad” - acudían para hacer negocios de géneros y tabaco. Matte fue acusado de instar a estas personas a jugar cuando visitaban su tienda y les ganaba con trampa gracias a la ayuda de dos sujetos, conformando un trío de tahúres que hacía perder a sus víctimas mucho dinero <sup>79</sup> . Es interesante la visión elitista sobre el juego de azar, pues en este caso y en otros, la manera utilizada para librarse de la acusación es negar absolutamente toda relación con este juego: señalan ellos no conocer este tipo de juegos, no saben cómo jugarlos por lo que es imposible que sean culpables de lo que se les acusa. Además, una vez que la demanda ha sido entablada, quien se querrela debe justificar sus acciones, recurriendo como explicación a las ya conocidas características inherentes del juego de azar el que, como un imán ha atraído a las víctimas para que lo practiquen. Al estar en conocimiento de la ley, muchos de estos jugadores se escudan en ella para librarse del pago de la apuesta; otras veces se dice que ésta no tiene validez pues fue hecha “al calor del momento”. Es interesante esta postura de culpar al juego de azar como si tuviera voluntad y vida propia, y por ello a veces la defensa dice que los acusados no estaban en sus cabales o habían perdido el juicio.

El culpable principal en este caso era Matte, que ejercía una especie de embrujo sobre sus visitas: “yo no me he ocupado jamás en juegos de igual naturaleza...” “era mal visto el que un comerciante jugase...yo no había dentrado jamás a casa pública o privada de juegos...” <sup>80</sup> . Aceptar que se era un jugador asiduo era aceptar de una u otra forma aquel lado irracional del ser humano, que es lo que impulsa a jugar: “...me dejó del todo destituido y lo que es más, con la nota de jugador en que jamás me había ocupado...”; esta es una razón más por la cual desde antaño se les prohibió a los más altos miembros de la sociedad el juego de azar, especialmente a los hijos de familia: no correspondía jugarlos a un grupo social que por excelencia representaba el raciocinio, la cabeza, y que en la práctica debía demostrarlo. No correspondía realizar acciones que, por naturaleza, debían realizar sólo las clases plebeyas <sup>81</sup> .

El caso de Matte sugiere una especie de común sentir entre comerciantes, quienes por su posición y para mantener cierto prestigio no debían ser relacionados con ciertas conductas, como jugar juegos de azar. Es por ello que algunos se autodenominaban jugadores de profesión pero en juegos lícitos, en los que nunca habían dejado de pagar porque como dice el proverbio “en la mesa y en el juego se conoce al caballero”. No hay que olvidar que el grupo comerciante ejerció gran influencia en lugares como Nueva España, en donde creó y administró lugares de juego exclusivamente para ellos <sup>82</sup> ; en Chile ocurría algo similar en el siglo XVIII pues varios comerciantes y ‘gente de familia

---

<sup>79</sup> Sin embargo, hay que señalar que el mote de “tahúr” no es mencionado en ninguno de estos casos, sin duda por la carga negativa que posee esta palabra.

<sup>80</sup> **Contra Francisco Matte por cobro de pesos**, A.N. Real Audiencia, vol. 3189, pieza 2, Santiago, 1781.

<sup>81</sup> Ver Alejandra Araya, “Aproximación hacia una historia del cuerpo. Los vínculos de dependencia personal en la sociedad colonial: gestos, actitudes y símbolos entre elites y subordinados” en Historia de las mentalidades. Homenaje...op. cit.

distinguida' pedían permisos para instalar canchas de bolos u organizaban loterías y rifas, para lo cual debían necesariamente sentirse inmunes a los embrujos del juego. En su condición de comerciantes, serían los encargados de supervisar a los jugadores plebeyos, propensos a los vicios y malas costumbres. Es por ello que debían dejar establecidas las diferencias entre ellos y éstos.

También se negó la posibilidad de jugar juegos de azar, pero entre hombres de noble apellido y con cargos públicos en Copiapó de mediados del siglo XIX, cuando causó gran revuelo un rumor que decía que en casa del nuevo Intendente, Juan Melgarejo, éste había estado jugando juegos de azar con los principales vecinos de la ciudad y le había ganado 30.000 pesos al gobernador, José María Montt. Comienza la búsqueda del "delincuente" que inició el rumor que denigraba la acrisolada reputación de la autoridad copiapina, en ningún momento la justicia duda de la falsedad del rumor: "*siendo tan falso el que hayan jugado, que cree que ni siquiera se ha pensado en tal cosa, ni aún por puro entretenimiento han tenido juego de ninguna clase (sic)*"<sup>83</sup>. En este caso, que toca a la máxima autoridad, ni siquiera se dice que se ha jugado por diversión, que es lo que comúnmente dicen quienes se ven envueltos en acusaciones de juego, como el antes mencionado Francisco Matte. Es imposible que siquiera hayan pensado tal cosa.

Sin embargo, constatar el juego de azar entre las clases más altas - que en la tienda de Matte se practicaba "*desde las diez de la noche hasta el amanecer*"- no constituye un mero hecho pintoresco, sino que es el acto material mediante el cual se hace patente el lado reverso del discurso elitista, aquel discurso que sólo sirve para acusar y condenar a ese otro jugador, el popular, ocioso y vicioso<sup>84</sup>. Es una prueba más de que el juego de azar no ha sido condenado por sus características ni por sus consecuencias sino por el tipo de sujeto que toma una baraja o unos dados. Por otro lado, al ser casos en que las personas deben defenderse y tienen la posibilidad de hacerlo, nos permite apreciar creencias que de uno u otro modo compartió el universo de jugadores de juegos de azar; por último, no deja de ser interesante constatar el efecto que tiene el juego de azar en este sector de la población: los jugadores que se querellan contra Matte cuentan cómo, después de la primera partida perdida, siguieron jugando hasta perderlo todo: "*picado yo de esta pérdida y deseoso de desquitarme continué las ydas a su tienda, y en cada ocasión me ganava...hasta que faltándome el dinero, hube de hechar mano de los efectos de mi mercancía...*". Al parecer, nadie escapa de los efectos casi bruñeriles del juego de azar. A modo de ejemplo, en 1852, el subdelegado de Concepción, Lorenzo

---

<sup>82</sup> Ver Juan Viqueira, ¿Relajados o reprimidos? Diversiones públicas y vida social en la ciudad de México durante el siglo de las Luces, Ed. F.C.E, México D.F, 1987.

<sup>83</sup> **Causa seguida de oficio contra varios individuos sobre averiguar el origen de un rumor divulgado en la población de haberse tenido juego de azar en casa del Señor Intendente don Juan Melgarejo**, A.N, Judicial Copiapó, leg. 23, pieza 26, 1841.

<sup>84</sup> Es necesario decir que la circulación de dinero y bienes en este caso es impresionante: se mencionan apuestas de mucho dinero, medias de seda, relojes y joyas de oro y plata. Matte se enriquece grandemente con las pérdidas de terceros ("con las muchas coimas que exigía"), e incluso acepta prendas en garantía cuando el otro jugador pierde. Es una auténtica casa de juego prohibido o garito, pero éste no es nunca el problema principal.

Reyes, estuvo todo el día en un café jugando mientras su hijo lo buscaba<sup>85</sup>. Es un hombre con un cargo público, que ha sido sorprendido por su propio hijo jugando al monte y denuncia que unos tahúres le han robado mucho oro. Es curioso que denuncie su pérdida aún sabiendo que estaba cometiendo un delito por el que por lo menos puede ser multado, además de quedar con la tacha de jugador de juegos de azar. Pero nada de eso le importó, y a diferencia de los demás jugadores, dijo expresamente que jugaban al monte. Es el perdedor y, como diría Huizinga, viola las cláusulas internas entre los jugadores, es el “aguafiestas”<sup>86</sup>; desea que se le restituya lo que se le “robó” (no lo que ha perdido), y su única manera de hacerlo es mediante un proceso judicial, iniciado justamente por él. Es que en estos casos, no hay ningún temor frente a la autoridad pues de antemano se sabe que el juego practicado no es delito: *“cuando lo amenacé con demandarlo, me dijo que hiciera lo que quisiese, que plata tiene para defenderse”*. Este último es Matte, quien una vez más reafirma su posición privilegiada.

Por otro lado, es interesante la relación que se establece entre estos hombres y la superstición, pues no están en absoluto alejados de la creencia en la suerte: *“atribuyendo esta pérdida a injuria del naipe o desgracia de mi suerte, bolví el día siguiente con unos 25 o 30 pesos...exasperado con tan continuas pérdidas, y sin conocer la causa primaria de donde pudiese dimanar, bolví a mi casa por más dinero...”*. Este punto es muy interesante porque es información que no se encuentra en los casos de jugadores populares, que deben defenderse de otra manera y frente a otros cargos. Además, reafirma la idea de que la culpabilidad no es del jugador sino de terceros, como del naipe embrujado o de una fortuna quisquillosa, lo que hace que el jugador juegue una y otra vez, hasta perderlo todo.

Sin embargo, en donde de manera más nítida podemos ver estas creencias son en los juegos por excelencia de elite: las carreras de caballos. Si bien estos juegos fueron permitidos por la legislación decimonónica por depender de la habilidad y destreza de los corredores, estuvieron en un principio prohibidos por los innumerables desórdenes que acarreaban, especialmente cuando las llevaban a cabo los sectores populares; sin embargo, más adelante y debido a que a pesar de la prohibición se seguían efectuando, fueron reglamentadas para evitar sus negativas consecuencias<sup>87</sup>.

Estas carreras dieron origen a interminables pleitos judiciales, hallados casi en su totalidad en los archivos civiles y competían exclusivamente a los dueños de los caballos, quienes poseían los suficientes recursos como para iniciar un litigio en el que debían probar ser los legítimos ganadores; para ello, convocaban a testigos que dieran fe del incumplimiento del contrato suscrito por ambas partes. Estos casos no están referidos a carreras populares pues aquellas, o bien son llevadas a cabo sin permiso porque no han pagado la licencia del corregidor o bien no terminan en un pleito judicial porque el firmar un contrato escrito entre plebeyos no parece muy probable, partiendo por el

---

<sup>85</sup> **Contra varias personas por juego prohibido**, A.N, Judicial Concepción, leg. 199, pieza 11, 1852.

<sup>86</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens...* op. cit. p. 26.

<sup>87</sup> Eugenio Pereira Salas, op. cit, p. 54.



analfabetismo de gran parte de la población y la imposibilidad, por lo menos en el siglo XIX, de saber que el Código Civil definía el juego como un contrato entre dos o más jugadores y que por tanto, se establecía un acuerdo de pagar el que perdiera.

Este contrato entre elites fue siempre escrito, lo que no deja de ser curioso sabiendo que la oralidad de la sociedad colonial es fundamental y representa una *“promesa y obligación”* en el que los jugadores se comprometen a jugar limpiamente. Es un asunto de credibilidad y honor, desobedecerlo es *“violar lo asentado entre personas inteligentes y común sentir de ellos”*. Tan importante es la existencia material de este contrato que hubo un jugador que, desconociéndolo, se lo comió. Otros simplemente lo rompían.

Fundamental era la persona del Juez, que debía ser intachable para declarar quién era el vencedor, especialmente desde 1762 cuando, según Pereira Salas, se dio la orden de terminar con los pleitos en el mismo lugar y día de la carrera, por lo que la opinión de jueces y “veedores” fue fundamental. Las carreras adquirieron así gran autonomía y aquel espacio ocupado por la cancha se convirtió en un pequeño tribunal en donde ejercer justicia, a imagen y semejanza de la vida misma.

Cuando se rompía lo pactado, se iniciaba el proceso judicial, en el que no solamente se perseguía la devolución del dinero o especies apostadas, sino que pareciera ser más importante aún *“que se declare la victoria y ganancia en la andada”*. Como en todo juego, el honor es de suma importancia, limpiarse la tacha de jugador deshonesto o tramposo es fundamental entre estos hombres pues haber ganado con malicia o vicio, haber violado el contrato, haber roto las reglas del juego hace ver a estos jugadores como hombres sin honor; por eso no sólo se deseaba que se declarase la ganancia económica, sino la victoria como jugador. En una carrera, uno de los dueños se negó a volver a correr como lo pedía su contrario, pues eso *“sería poner en duda mi ganancia anterior, mi crédito y reputación cristiana”*. En este sentido, un caso paradigmático de la duración de estos litigios o más bien, del deseo de esclarecer lo que sucedió en el momento de la carrera, es una andada que había tenido lugar en el Partido de Maule en 1762, y que sólo 9 años después, en 1771, su juicio comenzó. En estos se entrecruzan opiniones que nos permiten indagar en la manera como se llevaban a cabo estas carreras.

En primer lugar, se celebraban entre iguales: un Don se enfrentaba con otro, un maestro herrero con uno carpintero, el teniente con otro o con un capitán, o éste se enfrentaba con un alférez: más de alguien dijo que celebró un contrato con un hombre *“de mi misma clase”*. Esto es interesante por la clasificación que se dan ciertos grupos a ellos mismos, se reconocen como parte de una elite, igual que los comerciantes lo hacían para demostrar su posición y estatus y librarse de ciertas acusaciones. De ahí que lleven su caso a los tribunales, para *“que se declare la victoria y ganancia en la andada”*<sup>88</sup>.

Compartían la clase social los testigos, quienes se reconocían entre ellos como miembros de un “bando”; después de las carreras, todos iban a celebrar a la casa de uno de ellos. Es interesante que se apueste en igualdad de condiciones, que se enfrente gente de igual fortuna, que las relaciones que se dan en el momento del juego sean horizontales y que todos, de una u otra forma, se conozcan y se muevan en el mundo de

---

<sup>88</sup> Carrera de caballos, A.N, Capitanía General, vol. 13, pieza 29, Santiago, 1776.

las carreras (*“eran de la casa del difunto Juan de Cardenas”*). Sin duda estas redes son de elite, pero el punto central es que se ponían de manifiesto en el momento en que se jugaba y se extendían en el transcurso del proceso judicial.

En la totalidad de los casos (24), la carrera llegaba a juicio porque se ganó con vicio o malicia. A veces el Juez, que debía ser ejemplo de virtud, se veía directamente relacionado con las trampas que ocurrían en las carreras: aparecen apostando a favor de uno de los caballos, eran amigos de una de las partes, etc. Sin embargo, a pesar de que muchas veces los jueces y veedores cometían actos deshonestos y, por ejemplo, no ordenan a un jinete que se detenga, aunque vaya haciendo trampa, se daba en el momento del juego un espacio para que quienes apostaron, se viesan muchas veces protegidos por algo que estaba más allá de su entendimiento. En una carrera, un jinete iba atropellando al otro caballo, violando lo estipulado en el contrato; sin embargo, *“el Todo Poderoso que es el que da luz a la verdad y justicia, hizo conocer la malicia con que procedían”*, por lo que el caballo atropellado finalmente llegó primero. Es interesante la percepción de que en un juego, supuestamente de destreza y en que además la designación del ganador estaba en manos del juez, se piense que si se es un jugador honesto, una fuerza sobrenatural lo acompañaría y protegería para finalmente hacer que se impusiera la verdad y ganara, superando todas las barreras puestas por el contrario, un mortal y tramposo. Es, entonces, un ente sobrenatural el que finalmente decide quién es el ganador. Y en este caso, Dios acompañaba al jugador correcto. En otra de las carreras revisadas, uno de los testigos dijo haber escuchado decir al Juez (que era un Teniente además) *“a viva voz, que por ningún motivo pagaría la carrera, aunque el diablo se lo llevase”*. Esto nos conecta con lo anterior: Dios acompaña al jugador honesto, mientras el diablo se lleva al tramposo. Es curioso porque en esta frase (independientemente de quien la haya dicho, pues al fin y al cabo alguien lo escribió en 1764) queda claro que el que no paga es tramposo, no cumplió con el contrato y por tanto, es un hombre acompañado por Satán. Recordemos lo que se decía del juego de la chueca, que los jugadores hacían pactos con el diablo, pero de esa forma ellos ganaban; lo mismo se dijo de los jugadores de naipes, que los encantaban en ritos paganos: ¿eran acaso los plebeyos unos eternos tramposos por ponerse en contacto con estas fuerzas oscuras? ¿Dios sólo acompañaba al jugador honesto que por antonomasia era aquel que se autodenomina de elite?

La superstición que acompaña a estas carreras es bien especial: en una de éstas, el dueño de uno de los caballos es acusado de hechicería, pues en el lado donde corría su caballo, se encontraron unos huesos (que eran pies de perros, al parecer), y se le acusó de haberlos enterrado él mismo, para ganar la carrera a través de medios diabólicos. En su defensa, el acusado dice que *“me valí de medios tan santos para asegurar la ganancia, pues ofrecí y mandé misas a las ánimas y al glorioso San Antonio y lo que es más, a la soberana Reyna de los sielos y abogada María Madre Rosario a quien mandé ensender luces y deposité limosnas”*. Dijo que era imposible que por un lado se valiese *“de tan poderoso asilo”* y que por otro, enterrase pies de perros al lado de la carrera: *“cosa tan difícil de creerse...que a un mismo tiempo me baliere del dibino y diabólico auxilio...”*. Este trozo nos habla no sólo de las creencias frente a santos y demonios (y de la imposibilidad de ser devoto de ambos, porque o se es un jugador honrado o se es

---

tramposo), sino también de los ritos desplegados para asegurar la ganancia, como encomendarse a seres divinos, práctica utilizada por todos los grupos sociales. Esto me hace pensar en cómo fue visto este juego por la gente que lo practicaba, cuál era la percepción frente a la derrota: ¿era una cuestión de azar o de destreza? ¿de qué manera realmente fueron vistos los juegos por quienes los practicaban?



## Capítulo III Los juegos de azar como construcciones humanas

Muchos de los juegos que actualmente conocemos no son patrimonio exclusivo del ser humano, sino prácticas comunes a todos los animales, tomando esta última palabra por su significado más prístino, el de todo aquel ser que está vivo, provisto de ánimo y que por tanto, es intrínsecamente lúdico. Los animales practican aquellos juegos que Caillois incluyó en el grupo “□□□□”, palabra griega que significa lucha, pelea, competición, y cuyo móvil es demostrar frente al adversario y los concurrentes la excelencia de los contrincantes y la superioridad del más fuerte<sup>89</sup>. Cuando los animales practican estos juegos (que muchas veces terminan con la muerte del más débil), obtienen una recompensa, como la jefatura de una manada y el derecho de aparearse con las hembras. En ese sentido, leones, osos y lobos, entre otros, deben practicar estos juegos de competencia porque de otra manera, su existencia corre peligro: es ley de la naturaleza que sobreviva el más fuerte.

Sin embargo, existe un sinnúmero de juegos que han sido creados exclusivamente por el ser humano, entre los que se encuentran algunos que lo asemejan a leones y osos pues sirven para sobrevivir en medios hostiles (como la gran cantidad de juegos mapuche antes y después de la llegada de los españoles); también existen otros que no sirven para ello pero cumplen otras funciones, pues todo juego es una lucha por algo o

---

<sup>89</sup> Ver Roger Caillois, Teoría de los juegos...op. cit.

una representación de algo, según Huizinga<sup>90</sup>, y además, en tanto creaciones humanas y como poseedores de un tiempo, espacio y reglas propias, los juegos desarrollan determinadas aptitudes y han tenido un fin último, lo que explica su nacimiento y posterior desarrollo (Caillois). En ese sentido, los juegos en general y todas las expresiones lúdicas humanas (ceremonias, carnavales y fiestas en general) han servido a diversos fines para las sociedades que los han practicado. El juego de azar no escapa a esto, pues en tanto construcción humana (es el único desconocido para los animales) ha tenido una 'razón de ser', ha cumplido una función y a la vez, ha sido una representación y un reflejo de modos de vida, que es sin duda una eterna rueda de la fortuna. Es por ello que su impresionante desarrollo y permanencia no ha sido, en absoluto, algo azaroso.

## I. El juego: representación de cosmovisiones humanas

Sin intentar escribir una historia del juego en nuestro país ni menos del mundo, me parece necesario desarrollar este apartado con ejemplos que resulten reveladores de la manera como diversas sociedades, en diferentes épocas, han creado y desarrollado variados juegos y las implicancias que éstos han tenido. No es menor el lugar que han tenido los juegos en la historia de la humanidad, justamente porque el nacimiento y desarrollo de éstos han tenido fines específicos, como representar la forma en que los grupos humanos se ven a sí mismos y al resto del mundo, o cómo debiera ser éste y sus habitantes y el lugar que ocupa cada uno, por lo que Huizinga señala que incluso, el juego puede tan sólo representar ante los espectadores algo "naturalmente dado". De ahí que su representación esté muy ligada a su funcionalidad, pues al enseñarlos (o imponerlos) se transmiten de manera lúdica estas cosmovisiones con las que están cargados los juegos. Ninguno de éstos carece de significado, aunque sí puede éste modificarse con el tiempo.

Fue así como muchos fueron sido impuestos, por ejemplo, con miras a la dominación, especialmente en la América española, cuando los colonizadores debieron desplegar una serie de prácticas para lograr una dominación que en la diaria realidad resultaba una difícil tarea. Las **corridas de toros** constituyeron una de estas prácticas, pues desde los inicios de la Conquista constituyeron una ceremonia que expresaba y materializaba el modelo jerárquico y estamental al cual debían supuestamente apegarse las relaciones entre los hombres en la sociedad colonial. Realizadas en fechas que conmemoraban diversas festividades españolas, los asientos estaban distribuidos de manera tal que quedara representado el lugar que a cada persona le correspondía en el mundo: "*la dominación de los nobles sobre los plebeyos encontraba ahí su legitimación, al mostrar a los primeros como los protectores de los segundos*"<sup>91</sup>. Es que el juego, siguiendo a Huizinga en su libro *Homo ludens*, a pesar de ser etimológica y conceptualmente lo opuesto a 'lo serio' o al trabajo, representa el orden, y es ésa una de

---

<sup>90</sup> Ver Johan Huizinga, *Homo ludens*...op. cit.

las explicaciones dadas a celebraciones como los carnavales de antes de Cuaresma los que, a pesar de constituir instancias en que el mundo queda vuelto al revés, su fin último es demostrar jerarquías y mandos, de recordarle a cada uno cuál es su lugar. Su función es justamente de representación de posiciones en la sociedad, al igual que las corridas de toros descritas por Juan Pedro Viqueira. Según este autor, estas corridas habrían sufrido diversos cambios durante el siglo XVIII por la llegada de nuevos funcionarios borbónicos, lo que hizo imposible distribuirlos a todos de la manera acostumbrada, cayendo la celebración en manos plebeyas, quienes lo transformaron en un espectáculo bárbaro al agregarle nuevos elementos, como peleas de gallos y corridas de perros y liebres, seguido de fuertes apuestas<sup>92</sup>. Además, y esto me parece esencial, se convirtió en una instancia ideal para la aparición de limosneros, aguadores y vendedores ambulantes varios, cumpliendo en el fondo, una nueva función, ya no social sino económica pues gracias a ellas se obtuvieron bienes (en el centro de la plaza de toros solía colocarse un 'monte Carnaval' con ropa, alimentos y animales, y los espectadores se lanzaban a agarrar lo que podían). Entonces vino el ataque ilustrado, que vio esta diversión como el origen de muchos males sociales y se le consideró un barbarismo de la plebe, un "espectáculo de horror" que debía ser erradicado, como efectivamente lo fue en Nueva España y Chile, a inicios del siglo XIX<sup>93</sup>. Personajes como Andrés Bello y Manuel de Salas lo vieron como signo de atraso y salvajismo y al igual que muchos intelectuales del período, afirmaron que era el **teatro** la mejor forma de sacar a la plebe de la ignorancia en la que se encontraba: se convirtió en el símbolo del progreso en una época optimista, con fe en el hombre y en sus capacidades de educar a las capas inferiores. A través de las obras representadas se pensaba inculcar a la población los valores morales que la elite consideraba adecuados<sup>94</sup>.

Dijimos en otro capítulo que muchos juegos o elementos con los que se juega actualmente habían tenido en sus orígenes características mágicas, religiosas o adivinatorias, pero ¿por qué nacieron algunos juegos en particular? ¿qué representaban? ¿para qué sirvieron? ¿qué perseguían enseñar? En numerosos estudios, Oreste Plath intenta llegar a los orígenes de varios juegos practicados a nivel latinoamericano desde tiempos precolombinos, y he tomado algunos ejemplos porque, a pesar de que quizás sea imposible saber a ciencia cierta cuál fue su función original, esto no es lo fundamental en lo que respecta a los juegos, sino indagar en la manera como se transformaron en representaciones - de visiones del mundo y de quienes lo componían, de maneras de enfrentar la vida y la muerte - y en vehículos de enseñanza de éstas. También es importante tomar en cuenta que en tanto juegos todos -y los de azar no escaparon a ello- deben ser enseñados a quien que no lo conoce, transmitiéndose así de generación en

<sup>91</sup> Juan Pedro Viqueira, ¿Relajados o reprimidos?. Diversiones públicas y vida social en la ciudad de México durante el siglo de las Luces, F.C.E, México D.F, 1987, p. 33.

<sup>92</sup> Viqueira, op. cit, p. 41.

<sup>93</sup> Ver Eugenio Pereira Salas, op. cit.; Angel López, op. cit.

<sup>94</sup> Viqueira, idem,

generación, a medida que también cambia su función original.

El conocido **luche** (rayuela en Argentina), cuyos orígenes se remontarían a los griegos, habría sido introducido en la América española por los jesuitas, debido al simbolismo del juego: los cuadros dibujados en el suelo representarían el paso del hombre por la tierra y el camino de su alma hasta el cielo, que es el último recuadro y en el que muchas veces se dibuja un sol o una corona. El jugador va avanzando y deteniéndose en algunos puntos (algunas detenciones significan momentos de confesión) y de pronto, debe darse una vuelta y observar todo lo que ha recorrido, evalúa su vida cuando ha alcanzado la madurez, preparándose para la recta final y el último destino, al que sólo algunos llegan (recordemos que parte del camino se hace con un solo pie y a veces uno se cae y pierde). Es por ello que en algunos lugares es llamado “la peregrina”<sup>95</sup>. El hecho de ser un juego introducido por jesuitas - la Compañía religiosa símbolo de la educación- es fundamental porque significa que cumplió con fines pedagógicos en una época en que se luchaba por lograr la dominación y por convertir al cristianismo a los miles de indios que poblaban el territorio: fue tal vez ideado para inculcar en los hombres la virtud y moderación, la reflexión en su actuar que conducirá a un premio final situado más allá de la muerte, el paraíso.

En la misma línea de juegos con fines religiosos se encontraba **moros y cristianos**, originado en España y cuya función en el Antiguo continente era precisamente convertir a los moros en cristianos demostrando la superioridad de los segundos. En la América española también se practicó para adoctrinar a los indígenas: los cristianos salían a cazar conejos y eran atacados por sorpresa y apresados por un grupo de moros. Después de varias vicisitudes, aparecía Santiago apóstol y liberaba a los cristianos<sup>96</sup>; finalmente triunfaban éstos últimos, a la vez que se demostraba la superioridad de la religión católica frente a los dioses de los indios<sup>97</sup>. Una variante de este juego fue **policías y ladrones** o **paco ladrón**, practicado por los niños latinoamericanos con posterioridad y que según Plath, representaba la constante lucha social entre justicia y transgresores, entre el bien y el mal, en que el policía (es un solo niño) persigue a los ladrones (que son varios). Pero he aquí un punto importante: ya que los ladrones siempre son varios, se transforman en un grupo que debe ayudarse entre sí, esconderse, arrancar de la justicia perseguidora. Entonces, este juego ya no es sólo una representación del mundo real e ideal sino que también desarrolla aptitudes necesarias, en este caso, para la sobrevivencia.

Ejemplos más contemporáneos también nos revelan la funcionalidad y representación de los juegos: después de la Revolución Industrial se popularizaron los juegos de construcción y con el correr de los años, los equipos fueron creciendo y venían con diversos materiales para que los niños aprendieran a ser constructores, lo que efectivamente se logró en el siglo XX, con la aparición del famoso LEGO (que es una contracción de dos palabras danesas, leg godt, “juega bien”). De manera lúdica se les

---

<sup>95</sup> Oreste Plath, Origen y folclor de los juegos en Chile, Ed. Grijalbo, Santiago, 1998, p. 190.

<sup>96</sup> Por ello quizás Santiago apóstol aún es llamado “matamoros” y a nivel más americano, “mataindios”.

<sup>97</sup> Angel López, op. cit, p. 185.



enseñaba a los niños las tareas de los nuevos tiempos y el lugar que a algunos les tocaría ocupar cuando adultos. Fue después de la mencionada Revolución cuando nacieron los trenes a vapor, que también se perfeccionaron e incluyeron nuevos materiales para que los niños crearan todo lo que quisieran, “*le dieron a los niños un mundo que controlar, ¿qué chico no habría querido ser ingeniero?*”<sup>98</sup>.

Volviendo a la **escondida**, practicada por los niños jugadores de ‘policías y ladrones’, es necesario señalar que no fue importada desde Europa: los mapuche, quienes la llamaban *elkawun*, la jugaban desde tiempos inmemoriales para desarrollar la habilidad de “cortar el rastro” cuando se escondían de sus enemigos y de hecho, ha sido clasificada como “juego doméstico”, grupo que reúne a todos los juegos que desarrollan la constitución física y la astucia necesaria para la guerra, y cuyo objeto era iniciar a los niños en las ocupaciones que cuando hombre adulto “*irían a preocuparlo en la lucha por la vida*”<sup>99</sup>. Esto es importante y no podemos obviar el hecho de que los mapuche no conocían los juegos de azar (mas sí conocían la apuesta, pero de alimentos y otros objetos): el por qué de esta ausencia es algo que debemos desentrañar para poder explicar el nacimiento, permanencia y función de los juegos de azar en nuestro país.

Al parecer, existe acuerdo en la tesis que afirma que los juegos de azar fueron introducidos por los españoles en América, y que dados y naipes eran desconocidos para los indios, al menos para los mapuche. Como ya anunciamos, los juegos que estos practicaban estaban directamente relacionados con las funciones que cuando adultos debían cumplir y con las habilidades y destrezas que necesariamente debían desarrollar para sobrevivir en tiempos de guerra, una constante en época pre y post colombina. Fue por ello que los elementos con que jugaban – hondas, lanzas, piedras y otros- tuvieron finalidades pedagógicas: desarrollar la memoria, fortalecer y flexibilizar los músculos, agilizar la vista, avivar la inteligencia e imaginación, mejorar la puntería, velocidad y equilibrio, etc. Así, hubo juegos practicados exclusivamente por los niños (como las escondidas), pero otros los jugaban sólo los adultos varones, como el **penkutun**, que se desarrollaba en las inmediaciones de las casas y consistía en hacer un círculo tomados de los brazos, y todos los que se encontraban fuera de él debían intentar romper la barrera humana. Este juego se ejecutaba con altas dosis de violencia pues su finalidad era enseñarles a los niños tácticas de guerra<sup>100</sup>. Como éste, muchos juegos más contribuían a preparar a los niños mapuche para la vida adulta, y como se realizaban colectivamente y siempre había un ganador, al final se entonaban canciones, lo que contribuía a cultivar y mantener el idioma, especialmente después de la llegada de los españoles. Manquilef señala que también tuvieron un fin estético por la elegancia con que se ejecutaban los movimientos y las formas tan bellas que adquirían los cuerpos con la práctica de estos ejercicios, pero lo que este autor señala como más relevante es que no

---

<sup>98</sup> Programa Maravillas modernas. Juguetes, emitido por The History channel el sábado 24 de diciembre de 2005.

<sup>99</sup> Manuel Manquilef, op. cit. p.101.

<sup>100</sup> Las peleas de gallos cumplieron una función parecida en la antigüedad romana, y por decreto estatal se les obligó a los jóvenes a asistir a estos juegos, para que aprendiesen cómo pelear hasta la muerte. Christos Lazos, Juegos y apuestas...op. cit. ,p. 108.

sólo le proporcionó al mapuche confianza en sus fuerzas y aptitudes, sino que desarrolló la moral “*porque hombres activos y enérgicos no son perezosos*”<sup>101</sup>.

Pues bien: varios autores señalan que el origen de los juegos de azar se encuentra en los soldados de diversas guerras, siendo el ejemplo más legendario la de Troya en la cual, según Homero, los soldados habrían creado los primeros dados para mantenerse ocupados. Fue a los soldados a quienes estuvieron dirigidas las primeras prohibiciones relativas a los juegos de azar, y los soldados de la América española no fueron la excepción, pues debían estar preparados para la guerra de manera constante; algunas medidas que se tomaron, al ver que no podía erradicarse, fue limitar las apuestas y permitir la existencia de tablajes públicos de juego de azar sólo en los principales Cuerpos de Guardia, con una cantidad máxima permitida de apuestas por día<sup>102</sup>. Es representativo y muy sugerente el hecho de que a los soldados se les prohibiera apostar armas y caballos porque ¿con quiénes podían jugar los soldados además de ellos mismos? Los mapuche aprendieron los juegos de azar de los recién llegados ¿fueron los soldados sus primeros contrincantes? ¿por eso a estos se les prohibió apostar elementos que en manos enemigas podían llegar a ser mortales? Esto no lo podemos saber a ciencia cierta, pero lo que sí sabemos es que el juego de azar se hizo muy popular entre los soldados, lo que algunos autores atribuyen a la naturaleza de estos hombres, personas “anímicamente poco estables”, muy dados a la aventura, la vida irregular y el ir tras la fortuna, razón por la cual habrían estado más inclinados a este tipo de juego<sup>103</sup>. López señala que si se les permitió jugar, fue por la posibilidad cierta de que en algún momento próximo perderían la vida: la vida de los soldados era corta y llena de peligros, entonces por qué no entregarse a estos juegos que de una u otra manera representaban el modo de vida y destino de estos hombres. Y fue por ello que, aunque reglamentado, se les permitió. Pues bien, los jugadores populares de juegos de azar estuvieron muy ligados a estos antiguos soldados, pues compartieron con estos una vida irregular y precaria, muchas veces vivida en el camino, persiguiendo una fortuna utópica; el discurso hizo lo suyo, y afirmó que poseían las mismas características atribuidas a los soldados: “*en un país como era Chile, donde la clase trabajadora no poseía tierra alguna, donde el pueblo se había acostumbrado a vivir en forma vagabunda e inquieta, era natural que la inmoralidad se generalizara*”<sup>104</sup>. Fue por ello que existieron dos tipos de juegos y jugadores, los morales y decentes, y los que no lo eran.

## II. Los juegos bárbaros y los juegos nobles: “la vida

<sup>101</sup> Manquilef, op. cit, p. 118.

<sup>102</sup> Bando del maestro de campo del Batallón de San Bartolomé de Chillán que prohíbe juegos de azar en casas particulares, A.N, Capitanía General, vol. 928, pieza 25, 1701.

<sup>103</sup> Covarrubias, Tesoro de la lengua española...citado en: Angel López, Juego, fiestas...op. cit, p. 285.

<sup>104</sup> Guillermo Feliú Cruz, Santiago a comienzos del siglo XIX, Ed. Andrés Bello, Santiago, 1970, p. 82.

## es demasiado corta para dedicarse al ajedrez”.

Los juegos de azar fueron practicados por todos los sectores de la población, como hemos expuesto en capítulos anteriores. Sin embargo, desde sus inicios fueron relacionados con el vicio y las malas costumbres, con la irracionalidad, la desocupación, la holgazanería y el ocio, ya que fueron asociados a la gente de estratos sociales bajos. Esta visión se intensificó con las ideas divulgadas por los ilustrados quienes, como ya hemos dicho, sindicaron gran parte de las diversiones como atrasos de la plebe, que debían ser erradicadas. Fue por ello que hubo entretenimientos pensados por y para todos aquellos que se consideraban opuestos a la barbarie y poseedores de raciocinio: los **juegos de pelota** formaron parte de este grupo, por considerárseles con la facultad de ejercitar el cuerpo y, mucho más importante, inculcar y desarrollar la moral. El *Diccionario de Autoridades* dieciochesco lo definió como “*diversión y ejercicio honesto, que ordinariamente usan nobles y gente honrada*”<sup>105</sup>, por lo que se pretendía implantarlo entre la juventud “fogosa” como “*una inosente diversión, preferible al monte, naipes, dados, rameras y vino; entretenimiento generalmente adoptado en todo el mundo culto, tanto que no hay una ciudad de la Europa ilustrada y algunas de América donde no se fomente esta diversión...*”<sup>106</sup>. Una de las ciudades americanas que fomentaba esta diversión fue Nueva España en donde, según Juan Pedro Viqueira, fue un juego instalado por y para los comerciantes de la segunda mitad del siglo XVIII y se convirtió en una apología de la libre competencia que surgía en la clase burguesa, al desarrollar (al menos el discurso así lo expuso) dos hábitos esenciales, la salud y la moderación (aunque se hacían gruesas apuestas), al tiempo que no desviaba a los comerciantes del principal propósito de sus vidas, enriquecerse<sup>107</sup>. Fue por ello que tomaron todas las medidas necesarias para evitar que la diversión cayera en manos plebeyas y se reglamentó para evitar que ciertas personas entrasen<sup>108</sup>. Con esto se lograba crear un espacio sólo para una minoría, en una época que temía que personas de bajo rango intentaran igualarse a los superiores, mezclándose con ellos en algunos lugares, “*el buen orden social requería que se establecieran y se respetaran espacios diferenciados para la gente de calidad y para los plebeyos*”<sup>109</sup>. Más adelante se cobraría para entrar en las canchas, estableciendo una nueva forma de separación de clases, idea elitista que no cambió una vez proclamada la República<sup>110</sup>.

<sup>105</sup> Citado en Angel López, op. cit, p. 250.

<sup>106</sup> **Permiso para instalar una cancha de juego de pelota**, A.N, Capitanía General, vol. 3203, pieza 5, Santiago, 1803.

<sup>107</sup> Viqueira, op. cit, p. 246.

<sup>108</sup> Como dijimos en un capítulo anterior, no se permitió la entrada de trabajadores en horas que debían ser destinadas al trabajo. Esto tendría una doble significación pues, por un lado se encuentra la funcionalidad de no dejar entrar a estas personas para que así trabajen, y por otro, el juego de pelota se transformó en representación de un modo de vida ajustado a un discurso sobre las identidades, de qué lugar le corresponde a cada persona en el mundo.

<sup>109</sup> Viqueira, op. cit, p. 261.

A modo de ejemplo de lo anterior, en las **carreras de caballos** se acentuó la diferencia entre las populares y las que no lo eran desde finales del siglo XVIII para lo cual, entre otras cosas, se decretó que las carreras no debían llevarse a cabo sin permiso del corregidor de cada Partido, licencia que debía ser cancelada en dinero y que iba a los fondos del “ramo de andadas y carreras”, convirtiéndose en entradas permanentes para un menguado presupuesto municipal <sup>111</sup>. Pero fue el siglo XIX el que vio nacer instituciones como la Sociedad Hípica de Santiago y los Clubes hípicos, estos últimos pensados “*para establecer una asociación con carácter de solaz honesto y culto y de mejoramiento de las razas caballares...*” <sup>112</sup>. El Hipódromo, tan de moda en Europa, pronto llegó a nuestro país y para definir el ambiente de allí a principios del siglo XX y además las claras diferencias que aún existían entre las diferentes carreras y los lugares en donde se llevaban a cabo, quizás podamos deducirlo de la conversación de dos prostitutas que vivían en un conventillo de Estación Central:

***“...Después hablaron del Hipódromo. A la Ofelia le gustaban las carreras a la chilena en la Pila del Ganso, allende la polvorosa Avenida de los Pajaritos. El Hipódromo es pa’ los futres...”*** <sup>113</sup>.

El nacimiento de la República vio entrar varios nuevos juegos a nuestro país, y muchos fueron pensados para ser practicados por las clases más cultas, como los de salón, entre ellos el **billar**, traído después de la Independencia por los franceses y que dio lugar a la creación de refinados salones, en donde los caballeros, según Guillermo Feliú Cruz, fumaban habanos para demostrar su hombría y en tanto juego creado por la realeza francesa, los jugadores se sentían participantes de un juego noble, capaz además de poner de relieve todas las cualidades de elegancia y sensibilidad propias de la mujer (decente). Fue por ello que para jugarlo, se consideró como requisito no sólo tener buen estado físico sino también una “buena moral” <sup>114</sup>. Es que suponer que eran virtuosos y morales era la esencia del discurso hacia los juegos de caballeros, y fue una manera de demostrar la lejanía de aquellos otros juegos, los de azar, propios de la plebe, gente de mal vivir. Fue por ello que nacieron nuevos espacios para los nuevos juegos, como los salones de café, en donde también se practicaban juegos de mesa.

En el período decimonónico, Santiago vio levantarse numerosas mansiones de los personajes más importantes de la ciudad y en muchas de ellas se construyeron habitaciones destinadas a los juegos de salón, como en la de Mariano Egaña, quien se

---

<sup>110</sup> Alejandra Araya, Gestos, actitudes e instrumentos de la dominación: elites y subordinados: Santiago de Chile, 1750-1850, Tesis para optar al grado de Magister en Historia de América, Santiago, 1999, p. 13.

<sup>111</sup> Eugenio Pereira Salas, op. cit, p. 51.

<sup>112</sup> Ambrosio Montt, Dictamen, por el fiscal de la Corte Suprema sobre apuestas mutuas en los clubes hípicos de Santiago y Valparaíso, Imprenta Nacional, Santiago, 1893.

<sup>113</sup> **Joaquín Edwards Bello, op. cit, p. 101**

<sup>114</sup> Guillermo Feliú Cruz, Santiago a comienzos del siglo XIX, Ed. Andrés Bello, Santiago, 1970, p. 89; Pedro Gomis Llunch, Historia del billar, Ed. Juventud, Barcelona, 1952, p. 126.

reconocía como un hombre “sin vicios, pero apasionado al juego”, confirmando la idea discursiva del juego como vicio y en tanto tal, alejado de la moral de la elite, la que sólo practicaba diversiones decentes, lo mismo sus juegos, que debían ser radicalmente opuestos a los que pendían del “acaso”<sup>115</sup>. En los hombres de bien como Mariano Egaña, algunos juegos se transforman en decentes al ser practicados en las mansiones: la suya, que era “*una casita, que debe ser nuestro museo, y nuestro sitio de recreo y de retiro*”, poseía “*una mesa de billar y otra de bagatela; lotería, ajedrez y otros varios juegos...*”. Todos los cuartos principales estaban “*alfombrados y con sus muebles competentes; los unos para tertulia, tomar el café, juegos, etc; y los otros para el estudio y las ocupaciones serias*”<sup>116</sup>. La lotería, que nunca había sido bien vista por las autoridades, era un juego decente en casas de elite y los juegos en general se oponían a ‘lo serio’, es decir, eran una entretención.

Pues bien, existen al menos dos elementos que deben ser considerados: en primer lugar, la elite o quienes intentaban no pertenecer al grupo del populacho, practicaban juegos de dos tipos, los de azar (prohibidos) y los de habilidad o destreza (permitidos). Es importante tener en consideración esto último, porque hay que preguntarse en qué medida las clases populares conocieron algunos juegos de habilidad. Tomemos el caso del **ajedrez**, que Egaña tenía planeado practicar en su casa: antiguamente denominado “juego del rey”, supone un acceso restringido porque requiere en primer lugar alguien que lo enseñe con paciencia, se necesita concentración y tiempo para practicarlo y aún hoy, es considerado el juego más complejo, capaz de poner en práctica todas las destrezas intelectuales humanas razón por la que, según Paul Yonnet, lo han practicado hombres de Estado y conductores de muchedumbres, como Lutero, Marx, Fidel Castro, Lenin, Diderot, entre otros<sup>117</sup>. Ha estado situado en un estadio superior y hace poco, comparado con el mundo de los empresarios: “*yo que estoy en ese mundo he podido aplicar el ajedrez en los negocios porque hay mucha estrategia, mucha táctica, cada posición hay que planificarla, hay que tomar decisiones contra el tiempo, que es lo mismo que en los negocios, hay una analogía directa*”<sup>118</sup>. El ajedrez es hoy considerado un deporte, pero un deporte más cercano al golf que al fútbol, entonces saben jugarlo aquellos que lo aprendieron de otro, o que entraron a algún curso en la Universidad (como la nuestra) o que lo aprendieron por curiosidad (con manuales o a través de internet). Es un acceso restringido.

En segundo lugar, el juego noble, a diferencia del bárbaro, no constituyó un medio de obtención de bienes ni una posibilidad de lucrar con él. Esto en cambio, sí fue una posibilidad para las clases plebeyas y por ello, el juego de azar y por extensión los que practicaba el pueblo, pueden ser estudiados desde dos perspectivas:

---

<sup>115</sup> Maximiliano Salinas, op. cit., pp. 44-60.

<sup>116</sup> Salinas, op. cit, p. 45.

<sup>117</sup> Paul Yonnet, Juegos, modas y masas, Ed. Gedisa, Barcelona, 1985, p. 23.

<sup>118</sup> Daniel Yarur, presidente Fundación de Ajedrez, entrevista aparecida en Las últimas noticias, lunes 10 de octubre, 2005.

Desde su funcionalidad. En este punto, un ejemplo concreto y en extremo representativo de la función que cumplieron los juegos en una población enfrentada a duras condiciones de vida: la conocida pallalla. Este juego es de origen mapuche, y fue utilizado para adquirir flexibilidad en las manos, por lo que primero se manipulaban las piedras con la mano derecha y luego con la izquierda Manquilef, op. cit, p. 102.. Pues bien, en algún momento, y al igual que muchos juegos mapuche, se extendió hacia el norte del país y los nuevos chilenos los jugaban. En 1847, en San Felipe, José Huerta (16 años, soltero, peón gañán) fue aprehendido por la justicia por “ratero vago y jugador”. Además de andar robando casas, era un asiduo jugador de chapas, que jugaba con otros peones. Se les llamaba chapas (de cobre) a los antiguos centavos y cuando la pallalla era jugada con estas monedas, se transformaba en juego de interés y se le llamaba “juego de las chapitas” Rodolfo Lenz, Diccionario etimológico de las voces chilenas derivadas de lenguas indígenas americanas, Imprenta Cervantes, Santiago, 1905-1910, p. 552.. José, quizás siguiendo una costumbre imposible de datar, transformaba un juego de habilidad en uno “de interés”. Esto me resulta importante desde el punto de vista de la evolución de la funcionalidad que tuvieron algunos juegos y de cómo fueron alterados por los jugadores para que sirvieran a otros fines, en este caso, para conseguir dinero, lo que probablemente ocurría entre los jugadores de chapitas. 1.

Y desde su representación. Si bien todos los sectores de la población practicaron los 2. juegos de azar, sin duda fueron patrimonio de las clases populares, para quienes fue una posibilidad cierta de subsistencia y negocio, como hemos revisado en capítulos anteriores. Los juegos de azar, recordemos, poseen la particularidad de un final decidido por la suerte, se suceden las jugadas y en escasos momentos se decide a quién benefició el azar. No se da la posibilidad de pensar o ratificar, ni de aplicar reglas reposadas que permitan paliar la adversidad, por lo que se requieren otras cualidades para practicarlos, diferentes a los que necesitaba la elite para jugar los juegos de habilidad Fue por ello que hubo juegos de naipes permitidos, como la malilla, triunfo o tresillo, pues son una mezcla de azar e inteligencia, pero los juegos de dados estuvieron siempre prohibidos porque en ellos no cabe ninguna técnica, por lo que fueron comunes las trampas..

Los hombres que practicaron los juegos de azar, ‘caminando la tierra’, que hicieron de los juegos una forma de sustento directo, apostando con algún otro similar que encontraba, o los hombres que comenzaron la instalación de garitos clandestinos y que incluso alcanzaron suficiente estatus como para negociar con la policía y por último, los hombres que asistieron a estos garitos, están insertos en un proceso macro, de desarraigo permanente, discurso del trabajo como forma de disciplinamiento y obtención de mano de obra barata, construcción permanente de formas marginales de supervivencia e imposición del trabajo asalariado para lograr la proletarización, intentos que históricamente llegan a su conclusión bien entrado el siglo XIX <sup>119</sup>. Sólo mirando el amplio espectro de la historia chilena podemos entender de qué manera el juego de azar

---

<sup>119</sup> Ver Gabriel Salazar, *Labradores...* op. cit.

reflejó no sólo modos de vida, sino también de qué manera éste enseñó a los jugadores a sobrevivir y cómo, a la inversa, la vida misma enseñó lo necesario para transformarse en expertos jugadores de juegos de azar. Ya lo hemos anunciado: astucia, rapidez, intuición y una que otra trampa son claves para practicar estos juegos y también, para “hacerse duros” y ganarle a la vida, *“los hombres de verdad aprendían también a caminar con la muerte. Pues la vida se jugaba entera a la suerte del camino. Era cara o sello. Por tanto, la vida podía no valer más que la muerte”*<sup>120</sup>.

Son conocidas las afirmaciones de varios autores de la época, que reconocieron en el ‘roto’ chileno el mejor de los trabajadores por su fuerza y valentía, por trabajar aún en las peores condiciones y poseer una fuerza que asombró a los viajeros. Recaredo Tornero decía que los peones *“no reconocen más goce que el juego de naipes y el licor. Todo cuanto gana lo prodiga sin piedad en asquerosas orjías, en las que ha de quedar completamente ebrio...entonces se hace pendenciero y camorrista...”*<sup>121</sup>. Es en ese sentido como los juegos de azar se transforman en representación y reflejo de esta vida lanzada a la suerte: enseñan más de lo que las autoridades pensaban o querían o estaban dispuestas a aceptar. Al enseñar sobrevivencia, cumplían la misma función que antaño lo hacían los juegos mapuche, sólo que los tiempos habían cambiado y era otra la guerra que había que pelear. Y esto fue realidad para los mismos mapuche pues, por ejemplo, adoptaron los naipes e hicieron los propios con cuero de becerro sobado (¿de qué manera los habrán utilizado? ¿habrán ellos también jugado la pallalla con monedas?). Además, el tradicional juego de la chueca, que tenía originalmente por objeto ejercitar el cuerpo de los guerreros, sufrió transformaciones y en tiempos de Jáuregui, se concedió permiso para practicarlo algunos días. Muchas mujeres pobres, viudas o casadas, concurrían a estos juegos en los que se pudo obtener alimentos como miel, azúcar y carnes y fue esa la razón dada para permitirlo, *“para el remedio de tanta necesidad como padece (el vecindario)...”*<sup>122</sup>.

Asimismo, los juegos practicados por la plebe se transformaron en instrumentos para demostrar la hombría popular, pues saber jugar o ganar continuamente era y es un signo de un tipo de sabiduría popular bastante curioso. Más aún si es en juegos de azar, por antonomasia los juegos del pueblo. En ellos se demostraba quién era el más astuto y se puso de manifiesto la naturaleza desafiante del sujeto del bajo pueblo, el mismo que iniciaba una camorra con cuchillos para demostrar quién era el más fuerte de la selva.

Si bien “la vida era demasiado corta para dedicarse al ajedrez”<sup>123</sup>, también era demasiado corta para aprender juegos que en primer lugar no llegaron a los estratos más bajos de la población y en segundo lugar, que no servían para la vida, ¿de qué podrían

---

<sup>120</sup> Julio Pinto, Gabriel Salazar, Historia contemporánea de Chile, vol. IV, op. cit, p.51.

<sup>121</sup> Recaredo Tornero, Chile ilustrado, Imprenta Hispano – americana de Rouge, París, 1872, p. 466.

<sup>122</sup> **Prohibición del juego de chueca**, A.N, Capitanía General, vol. 667, pieza 7, Partido de Logroño, 1772.

<sup>123</sup> Este proverbio fue encontrado en un Diccionario de frases célebres, Jorge Sintés (Rec.), Ed. SINTES, 1957. El dicho es anónimo pero en extremo sugerente con respecto no sólo al ajedrez sino a todos los juegos de intelecto, que son propiedad de una minoría de la población.

servir los juegos de habilidad en una población con altos niveles de analfabetismo y sin acceso a la educación más básica? Sin embargo, hubo en efecto juegos de habilidad populares, pero que demostraron una sabiduría que también fue aprendida en los caminos: las **payas**, “*composición de cuartetos en que se pregunta i se responde i composición eminentemente agresiva, siempre improvisada, **lucha intelectual** que tiene lugar entre dos payadores*”<sup>124</sup> reflejaron la vida del pueblo, y las cantaron sus protagonistas, insertos también en los procesos históricos de desarraigo y trabajo esporádico de los siglos XVIII y XIX, pues también fue una especie de sustento para los payadores: “*el pobre campesino que recibe de la Providencia buen oído y facilidad para versificar improvisando, solía acompañado de su guitarra o solo, trovador de poncho i a lo más de chaqueta burda, andar de villorrio en villorrio, de bodegón en bodegón, de mingaco en mingaco, i de velorio en velorio, dando muestras de su habilidad, ora asociándose a los pesares o alegrías de los que le brindaban un plato de comida, un trago para remojar el polvo del camino i una silla, ora buscando un competidor con quien medir su ingenio...*”<sup>125</sup>. En ese sentido, los juegos de habilidad populares también cumplen una función muy parecida a los juegos de azar y se transforman en representación de modos y condiciones de vida. Los payadores fueron “la delicia de la chingana” según Zorobabel Rodríguez, pero una vez que se terminó con estos negocios populares, también se terminaba la profesión de payador, quien se transformó en uno más de los personajes pintorescos rurales que el tiempo aún no borra de la memoria, pero ahora como mantenedores de antiguas tradiciones populares.

Hoy en día aún persiste la diferencia entre juegos nobles y bárbaros. Ya mencionamos el golf y el ajedrez entre estos últimos. Los juegos de azar, por otro lado, aún son practicados por las clases populares, la diferencia es que hoy son las grandes compañías las dueñas de los juegos de azar<sup>126</sup>, lo que se traduce en una competencia no entre jugadores, sino contra el mercado o contra el casino, en que “la casa siempre gana”. Los juegos de azar hoy están pensados como productos de consumo que deben ser atractivos para captar el interés del jugador y apelar a sus ocultas esperanzas de cambiar en forma radical una vida llena de necesidades. Es representativo el hecho de que en Chile, después de los años de profunda crisis económica vivida a inicios de los 80’ en el siglo XX, el mercado de los juegos comenzó un lento pero sostenido crecimiento, y fue en los 90’ cuando nacieron instituciones como Teletrak y el LOTO, que revolucionaron el mercado pues incorporaron, por sus características y bajo precio, a nuevos y potenciales consumidores. En 1990 nació el KINO, pensado para que toda la familia jugara (“el juego familiar de Lotería”) y se introdujo un programa de televisión para

---

<sup>124</sup> Zorobabel Rodríguez, Diccionario de chilenismos, Imprenta El independiente, Santiago, 1875, p. 356.

<sup>125</sup> Rodríguez, *ibidem*.

<sup>126</sup> Entre éstas, la Polla Chilena de Beneficencia S.A, y la Lotería de Concepción tienen autorización legal para administrar juegos de azar. Ambas son instituciones “sin fines de lucro”, y las ganancias deben ir distribuidas, además de los premios, a instituciones benéficas como la Cruz Roja, COANIL y otras; además, un porcentaje va directamente a las entradas del Fisco. Por su parte, el Hipódromo también fue el único lugar facultado para realizar apuestas en carreras de caballos, con la Ley de Apuestas Mutuas (1891). Ver bibliografía citada en capítulo I.



promocionarlo y que explotaba este mensaje. Hubo además, “premios de consuelo”, por lo que, a pesar de que había más probabilidades de ganar en el LOTO (1 sobre 1.947.792) que en el KINO (1 sobre 3.268.760), la gente prefirió este último porque “*la percepción de ser un ganador*” es más “realizable” en este último <sup>127</sup>. El juego de azar aún es reflejo y representación de una vida en el que el mañana es incierto y el trabajo precario, con sueldos bajos y que no presenta posibilidades de mejoramiento social ni económico. El último juego de Lotería, KINO 5, está representado por una bolita con el número 5 y una capa de superhéroe, con frases publicitarias como “Lotería te salva”, y más abajo, el horario en el que se transmitirá la serie *La vida es una lotería*, en donde todos los personajes son pobres, situación que rápidamente cambia gracias al juego de azar.

Hace unos días, un noticiario informó que el 2005 fue un año récord en ventas de juego de azar en nuestro país, y día a día vemos cómo se multiplican las máquinas que tanto han dado que hablar acerca de si son juegos de azar o habilidad. No es extraño que sean las comunas más pobres las que poseen la mayor cantidad de estas máquinas (Pedro Aguirre Cerda lidera en número), pues la funcionalidad de los juegos de azar, para quienes los practican, sigue siendo la misma: el último ganador del LOTO del 2005 (sorteo 28 de diciembre), un cajero de Isla de Maipo, se llevó \$553 millones de pesos. Su primera compra, una casa.

---

<sup>127</sup> Todos los datos se encuentran en José Contento, *Valuación económica y financiera de la distribución y venta del nuevo juego de azar de Lotería de Concepción denominado KINO a través del canal de distribución de ALFA S.A.*, Memoria para optar al título de Ingeniero civil industrial, Universidad de Chile, Santiago 1994.



## Conclusiones

Al finalizar esta investigación, mis conclusiones están referidas al lugar que han ocupado los juegos de azar en Chile y a algunas reflexiones finales acerca de un tema que no deja de ser actual y que me parece necesita una urgente revisión por el fenómeno cultural que han significado estos juegos en nuestro país, especialmente en nuestros días, como expusimos en el capítulo tercero. En primer lugar, habría que preguntarse si es que y en qué medida, debido a su función económica, estos juegos fueron efectivamente vistos como juegos por quienes los practicaban (y practican). Caillois afirmaba que los juegos son actividades libres y voluntarias, por lo que si uno se ve obligado a participar, cesaría de ser un juego. A mi parecer, si bien los juegos de azar pudieron convertirse en fuente de diversión, también existió la idea de convertirlos en un oficio y modo de obtención de bienes de manera independiente, por lo que me parece necesario volver a preguntarnos por la necesidad económica que tuvieron para jugarlos las clases populares, que son en el fondo las que los transformaron en fuente de ingresos, al menos hasta mediados del siglo XX; también es importante pensar por qué surgió esta idea de convertirlo en oficio y en qué medida jugarlo fue una opción libre y voluntaria.

A la luz de lo investigado, podemos afirmar que el juego de azar fue en Chile una posibilidad económica de aún inciertas magnitudes, de considerable duración y permanencia en el tiempo, que resistió numerosos ataques, que la actividad de garitero fue mucho más que un simple delito y que la razón por la cual estuvo prohibido hacer del juego de azar un trabajo fue para que no ocurriera lo que efectivamente ocurrió en Arica desde la década del 20' del siglo XX - la profesión de garitero y el negocio masivo de garitos- y que justamente por ello las autoridades chilenas no escatimaron recursos para

terminar con aquella actividad que después de más de 300 años aún no terminaba. Muy por el contrario, y me parece muy importante porque nos permite estudiar el tema de estos juegos desde nuevas perspectivas, como ocupaciones - vistas como tales por los jugadores- y no como el peor de todos los vicios, una noción jurídica que hemos heredado y que se refleja al considerar enfermos a los “adictos” a los juegos de azar, sin cuestionarnos por qué ha nacido esta percepción y cómo ha ido cambiando con el correr de los años y el control de estos juegos por parte de entidades que controlan la “suerte” de los jugadores. Es entonces necesario buscar las raíces históricas de un proceso que ha desembocado en lo que hoy vivimos con respecto a estos juegos.

Sin intención de explicar el pasado desde el presente pero apelando a la larga duración del fenómeno, la opinión pública se ha visto conmocionada hace unos días por la noticia de una mujer en extremo pobre cuyo marido –alcohólico- cambió un billete ganador del KINO por un trago, cayendo la mujer en la agonía de tratar de encontrarlo. Cuando ocurren situaciones similares, hay que preguntarse por qué es la gente más pobre la que juega estos juegos, y tal vez la respuesta se encuentre inevitablemente en los siglos inmediatamente anteriores al nuestro, en donde los juegos que practicaron las clases plebeyas estuvieron directamente relacionados con un asunto de sobrevivencia. Más aún, el mismo hecho de haber convertido los garitos en un negocio y que después el juego de azar se haya convertido en monopolio del Estado y la empresa privada transforman al juego de azar en una representación de visiones de mundo desde dos perspectivas. En primer lugar, para las clases populares fue el reflejo de una vida lanzada a la suerte - en que el mañana era incierto pues el presente no presentaba posibilidades de cambio- y también una forma (ilícita) de sustento. En segundo lugar, al pasar su administración a las manos del poder económico estatal, el juego de azar se ha transformado en la representación que Roger Chartier ha definido como una “máquina de crear respeto y sumisión”<sup>128</sup>. Hoy más que nunca se ha hecho palpable la necesidad del juego de azar, y la creencia en la suerte sigue aún muy vigente sólo que, como mencionamos en el último capítulo, hoy se compite frente al mercado, la casa siempre gana por lo que la característica de *homo ludens* inherente al reino animal, junto a esta antigua creencia en lo sobrenatural ha sido de uno u otro modo asida por los administradores del juego de azar en beneficio propio, convirtiéndose el juego de azar en una auténtica maquinaria creadora de sumisión pues la gente, igual que antaño, ha tenido que entregarse a los juegos para obtener recursos que difícilmente conseguirían con el trabajo cotidiano. Varios autores concuerdan al señalar que los juegos de azar y las supersticiones se manifiestan masivamente en períodos de crisis social, en que la vida misma es vista como un riesgo; precisamente cuando la vida se transforma en azarosa, los juegos que llevan esta denominación hacen lo suyo, cumpliendo funciones parecidas a los milagros pues “*aportan perspectivas de cambio en situaciones que, objetivamente, no tienen solución, y ofrecen reconfortamiento y base para soportar situaciones objetivamente intolerables*”<sup>129</sup>. La truncada (y ahora bendita) suerte de la señora del KINO perdido no hace más que comprobar empíricamente estas palabras.

<sup>128</sup> Ver Roger Chartier, *El mundo como representación*, Ed. Gedisa, Barcelona, 2002.

<sup>129</sup> La cita es de Gustav Jahoda, *Psicología de la superstición*, Ed. Herder, Barcelona, 1976, p. 112.

Es curioso el giro que ha tomado el discurso acerca de los juegos de azar, porque si en un principio se dijo que el jugador era un haragán por la manera en que ganaba su sustento, yendo “de ilusión en ilusión” y que en su alma no existía “ningún sentimiento noble y elevado” (según la opinión de algunos periódicos del siglo XIX), hoy vemos una constante incitación para jugar estos juegos, y en ese sentido Morató no deja de tener razón al señalar que hoy, gracias a la publicidad hecha por los medios de comunicación, la gente es seducida porque percibe que los juegos (como la lotería o los de casino) son limpios y seguros pues no son clandestinos y por lo tanto, estarían despojados de posibles trampas. Mas, como señalaba Huizinga a mediados del siglo XX, la trampa ha ganado en la actualidad más terreno que nunca en el ámbito de lo lúdico. Y no dejaba de estar en lo cierto.



# Fuentes y bibliografía

## Fuentes

### **Archivo Nacional de Santiago de Chile:**

---

Archivo de la Capitanía General, vols.: 13, 28, 32, 49, 60, 63, 123, 136, 137, 141, 147, 220, 270, 299, 399, 570, 572, 667, 670, 676, 683, 690, 741, 748, 813, 890, 928, 929, 1000, 1031.

Archivo de la Real Audiencia, vols.: 1409, 2110, 2223, 2324, 2331, 2451, 2486, 2499, 2509, 2515, 2568, 2596, 2697, 2716, 2718, 2721, 2725, 2733, 2751, 2911, 3189, 3203, 3238.

Archivo Judicial de Talca, criminales, legajos: 220, 226, 227, 228, 230, 232, 234, 236, 237, 820.

Archivo Judicial de Iquique, criminales, legajos: 1543, 1577, 1683.

Archivo Judicial de Arica, criminales, legajos: 449, 455, 458, 464, 466, 468, 474, 482, 486, 492, 494, 495, 497, 508, 510, 526, 542, 543, 546, 550, 551, 552, 553, 569, 590, 594, 595, 602, 605, 609, 630.

Archivo Judicial de Concepción, criminales, legajos: 57, 60, 63, 82, 90, 100, 157, 176, 199, 204.

Archivo Judicial de Valdivia, criminales, legajos: 39, 45, 53, 56.

Archivo Judicial de Osorno, civiles, legajos: 4, 6.

Archivo Judicial de Yumbel, criminales, legajo: 8.

Archivo Judicial de Cauquenes, criminales, legajo: 152.

Archivo Judicial de Copiapó, criminales, legajos: 23, 55, 65, 66, 161.

Archivo Judicial de San Felipe, criminales, legajos: 16, 66, 73.

Archivo Judicial de Los Andes, criminales, legajos: 18, 22.

Archivo Judicial de La Serena, civiles, legajo: 40.

Archivo Judicial de La Serena, criminales, legajo: 40.

Archivo Judicial de Linares, civiles, legajos: 1, 19.

Archivo Judicial de San Fernando, criminales, legajos: 180, 225.

Archivo judicial de Rancagua, criminales, legajo: 35.

Archivo Judicial de Santiago, criminales, legajo: 1625.

Archivo Judicial de Parral, criminales, legajo: 14.

## Libros y artículos

*Araya, Alejandra*, Ociosos, vagabundos y malentretidos en Chile colonial, Ed. DIBAM, Santiago, 1999.

“Aproximación hacia una historia del cuerpo: los vínculos de dependencia personal en la sociedad colonial: gestos, actitudes y símbolos entre elites y subordinados” en: Historia de las mentalidades. Homenaje a Georges Duby, Ed. LOM, Santiago, 2000.

*Caillois, Roger*, Teoría de los juegos, Ed. Seis Barral, Barcelona, 1958.

*Cassirer, Ernst*, La filosofía de la Ilustración, Ed. F.C.E, México D.F, 1932.

*Chartier, Roger*, El mundo como representación, Ed. Gedisa, Barcelona, 2002.

*Edwards Bello, Joaquín*, El roto, Ed. Universitaria, Santiago, 1968.

*El Sabio, Alfonso X*, Las Siete Partidas, Ed. Andrés Bello, Santiago, 1982.

*Feliú Cruz, Guillermo*, Santiago a comienzos del siglo XIX, Ed. Andrés Bello, Santiago, 1970.

*Gomis, Pedro*, Historia del billar, Ed. Juventud, Barcelona, 1952.

*Gutiérrez, Eulogio*, Tipos chilenos, Imprenta Victoria, Antofagasta, 1909.

*Huizinga, Johan*, Homo ludens, Ed. Emecé, 1957.

*Jahoda, Gustav*, Psicología de la superstición, Ed. Herder, Barcelona, 1976.

*Lazos, Christos*, Juegos y apuestas en la Antigüedad, Ed. AEOLOS, Atenas, 2005.



- León, Leonardo, "Elite y bajo pueblo durante el período colonial: la guerra contra las pulperas en Santiago de Chile, 1763" en: *Historia de las mentalidades. Homenaje a Georges Duby*, Ed. LOM, Santiago, 2000.
- Lenz, Rodolfo, *Diccionario etimológico de las voces chilenas derivadas de lenguas indígenas americanas*, Imprenta Cervantes, Santiago, 1905-1910.
- López, Angel, *Juegos, fiestas y diversiones en la América española*, Ed. MAPFRE, Madrid, 1992.
- López, Enrique y Ortega, Juan, *El juego: entre la habilidad y el azar*, Ed. Salvat, Barcelona, 1985.
- Manquilef, Manuel, *Comentarios del pueblo araucano II. La gimnasia nacional*, Imprenta Barcelona, Santiago, 1974.
- Montt, Ambrosio, *Dictamen, por el fiscal de la Corte Suprema sobre apuestas mutuas en los clubes hípicas de Santiago y Valparaíso*, Imprenta Nacional, Santiago, 1893.
- Morató, Octavio, *Las lacras sociales: delincuencia, prostitución, alcoholismo, juego. Panoramas y balances del siglo XX*, Tipografía Atlántida, Montevideo, 1960.
- Novísima Recopilación de las Leyes de Indias*, Librería Don Vicente Salvá, París, 1864.
- Pereira Salas, Eugenio, *Juegos y alegrías coloniales en Chile*, Ed. Zig – Zag, Santiago, 1947.
- Las imprentas de naipes en Chile*, Imprenta El Esfuerzo, Santiago, 1947.
- Plath, Oreste, *Origen y folclor de los juegos en Chile*, Ed. Grijalbo, Santiago, 1998.
- Purcell, Fernando, *Diversiones y juegos populares. Formas de sociabilidad y crítica social. Colchagua, 1850-1880*, Ed. LOM, Santiago, 2000.
- Rodríguez, Zorobabel, *Diccionario de chilenismos*, Imprenta El independiente, Santiago, 1875.
- Salazar, Gabriel, *La historia desde abajo y desde dentro*, Universidad de Chile, Facultad de Artes, Santiago, 2003.
- Labradores, peones y proletarios: formación y crisis de la sociedad popular chilena del siglo XIX, Ed. Sur, Santiago, 1989.
- "La mujer de bajo pueblo en Chile: bosquejo histórico" en: *Proposiciones* n. 21, Santiago, 1992.
- Historia contemporánea de Chile*, vol IV - V, Ed. LOM, Santiago, 2002.
- Salinas, Maximiliano, *El reino de la decencia. El cuerpo intocable del orden burgués y católico de 1833*, Ed. LOM, Santiago, 2001.
- Sínodos de Santiago de Chile, 1688 y 1763*, Instituto de la teología española de la Universidad de Salamanca, Madrid, 1983.
- Sínodo Diocesano de Santiago de Chile celebrado en 1626 por el Ilustrísimo señor Francisco González de Salcedo*, Ed. Historia, 1964.
- Tornero, Recaredo, *Chile Ilustrado*, Imprenta Hispano - americana de Rouge, París, 1872.
- Valenzuela, Jaime, "Diversiones rurales y sociabilidad popular en Chile central: 1850-1880" en *Formas de sociabilidad en Chile 1840-1940*, Fundación Mario

Góngora, Santiago, 1992.

*Bandidaje rural en Chile central: Curicó, 1850-1900*, Ed. DIBAM, Santiago, 1991.

Viqueira, Juan Pedro, *¿Relajados o reprimidos Diversiones públicas y vida social en la ciudad de México durante el Siglo de las Luces*, Ed. F.C.E, México D.F, 1987.

Yonnet, Paul, *Juegos, modas y masas*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1985.

## Tesis

Acevedo, María Isabel, *Los migrantes de los pueblos del interior del Departamento de Arica y su asimilación al contexto de la ciudad de Arica*, Seminario para optar al título de Licenciatura en Sociología, Universidad de Chile, Santiago, 1970.

Araya, Alejandra, *Gestos, actitudes e instrumentos de la dominación: elite y subordinados: Santiago de Chile, 1750- 1850*, Tesis para optar al título de Magister en Historia de América, Universidad de Chile, Santiago, 1999.

Contente, José, *Valuación económica y financiera de la distribución y venta del nuevo juego de azar de Lotería de Concepción denominado KINO a través del canal de distribución de ALFA S.A*, Memoria para optar al título de Ingeniero civil Industrial, Universidad de Chile, Santiago, 1994.

López, Edgardo, *El juego y el derecho*, Tesis para optar al título de Licenciado en Ciencias Jurídicas, Universidad de Chile, Santiago, 1946.

Palma, Alfonso, *El juego y la apuesta ante el derecho*, Tesis para optar al título de Licenciado en Ciencias Jurídicas, Universidad de Chile, Santiago, 1960.

# ANEXO I

## Apuestas en Juego

**Tabla 1: Carreras de Caballos (1739-1884)**

Lugar y años	Apuestas
Talca	1) 30 pesos, un caballo.
(1763-1773)	2) 40 pesos entre plata y alhajas.
Partido de Melipilla 1767	1) 200 pesos.
Partido de Maule	1) Dinero, bueyes y mulas.
(1739-1776)	2) 30 pesos.
	3) 100 pesos, los caballos corredores, 8 cargas de (pange) y 10 mulas.
	4) 25 pesos, 25 vacas, 3 potrones y el caballo corredor.
	5) 50 pesos.
Santiago (1743-1764)	1) 500 pesos.
	2) 100 pesos.
Osorno 1844	1) Una vaca, un toro de dos años y una ternera.

**Tabla 2: Dados y naipes (1729-1855)**

Lugar y años	Apuestas
Talca (1750-1774)	1) Trastes de ropa, un hacha, telas de tafetán y seda negra
	2) Una tropilla de vacas.
	3) Caballos, vacas y mulas.
San Felipe (1792-1847)	1) Plata y alhajas.
	2) Dinero y arrollados de chancho.
Santiago ((1729-1816)	1) 318 pesos.*
	2) 41 pesos.
	3) Dinero, prendas, alhajas de plata, hebillas de oro.*
	4) 24 onzas de oro.*
San Fernando (1734-1851)	1) Una manta.
	2) 54 pesos.*
Concepción (1833-1855)	1) 42 onzas de oro.* (+)
	2) 2 pesos.
	3) 130 pesos y un reloj de
	4) Una "bolsa" de dinero: 80 pesos de plata, dos onzas de oro. (+) plata.
Valdivia 1850	1) Monedas falsas.
	2) Un real de carne.
	3) 45 pesos.
Los Andes (1838-1842)	1) Una onza de oro sellado y unas mantas.
	2) 197 pesos, unos aros de oro, un poncho, un quintal de charqui y algunos quesos.(+)
Parral 1847	1) Monedas falsas (de estaño).
Copiapó (1841-1847)	1) 30.000 pesos.*
	2) 4 reales en plata.
*Las apuestas fueron hechas por jugadores con cargos públicos, por capiates, tenientes o comerciantes.	(+)Las apuestas fueron ganadas por "tahúres afamados".

## ANEXO II

¿Quiénes eran los jugadores?

**Tabla 3: Carreras de Caballos (1739-1797)**

Lugar y años	Jugadores y personas involucradas
Talca, 1763	Apostadores: un alférez.
	Juez: teniente de corregidor.
	Testigos: un capitán, varios tenientes, un alférez.
	1) Apostadores: dos capitanes.
	2) Apostadores: un alférez.
Partido de Maule (1739-1776)	Juez: un teniente.
	Testigos: varios tenientes.
	3) Apostadores: dos capitanes.
	Juez: un teniente de justicia.
	4) Apostadores: un juez de comisión y un teniente de milicias.
Santiago (1728-1764)	5) Apostadores: un capitán.
	1) Apostadores: un maestre de campo.
	2) Apostadores: dos capitanes.
	3) Apostadores: un capitán y un teniente.
	Juez: proboste general.
La Serena, 1797	Testigos: varios capitanes.
	4) Apostadores: un capitán.
	Testigos: tenientes, un alférez y un capitán.
	5) Apostadores: un maestro herrero y un maestro carpintero.
	1) Apostadores: un capitán del regimiento de caballería y un comerciante.

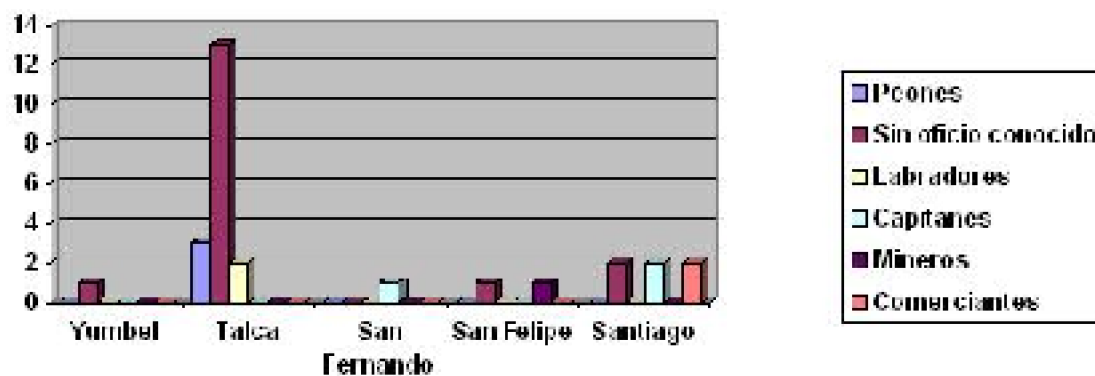


Tabla 4. Ocupaciones de los jugadores de naipes y dados (1745-1792)

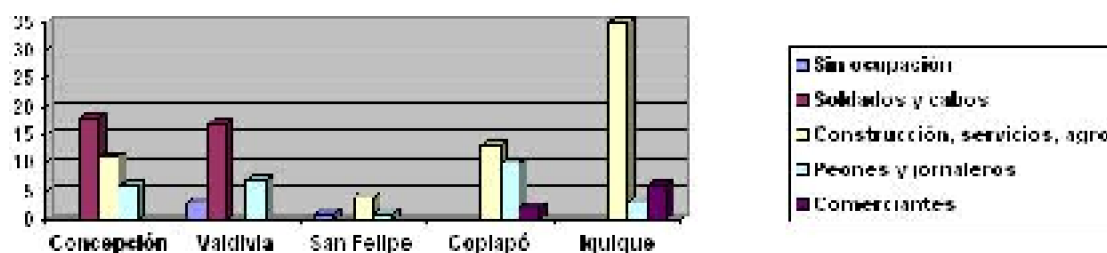


Tabla 5. Ocupaciones por sectores de los jugadores de naipes y dados (1833-1893)

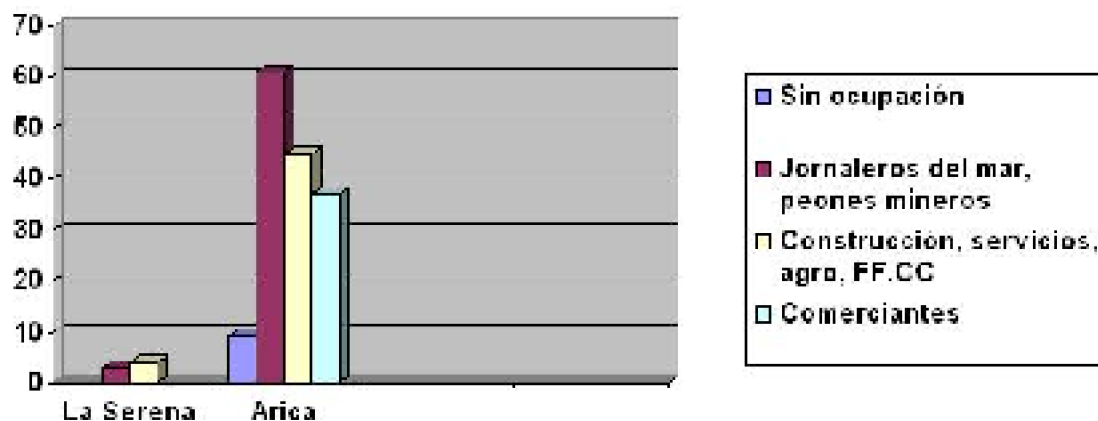


Tabla 6. Ocupaciones por sectores declaradas por los jugadores de juegos de azar detenidos en allanamientos de garitos clandestinos (1907-1943)

Cuadro I: El problema tras los juegos de azar

## De público jugador a oculto garitero: El juego de azar en Chile o la historia de un oficio prohibido

Lugar y Año	Juegos Mencionados	Lugar donde se juega. Motivos de la acusación
San Bartolomé de Chillán, 1701	Dados y Naipes	Tablajes en casas particulares: considerables pérdidas de caudales, pleitos, robos, perjuicio a la causa pública.
Talca, 1745	Chueca	Robos y tráfico ilegal de ropa entre indios y negros, embriaguez, desorden, vagancia.
Talca, 1750	Dados	En las faenas donde trabaja uno de los jugadores: robo de especies para pagar, venta de lo ganado.
Talca, 1754	Dados	Administración del juego en casa particular: abigeato, venta y tráfico de animales.
Talca, 1754	Bolos	En canchas y otros lugares: el jugador no trabaja, no tiene bienes, roba.
Talca, 1759	Dados	En casa del jugador: alberga fascinerosos, público ladrón de ganado, el cual vende.
Talca, 1759	Chueca	Indios producen pendencias, heridas, roban vacas, abofetean mujeres.
Talca, 1761	Dados	En casa de un hombre: abigeato.
Talca, 1763	Dados	El jugador roba, vende y trafica ganado, no hace vida con su mujer.
Mineral La Dormida, 1763	Prohibidos	En casas del mineral, pulperías y ramadas: mineros juegan hasta altas horas de la noche, escándalos, mujeres solas.
Talca, 1766	Naipes y dados	Varios hombres fueron a Chillán a jugar y volvieron con gran Dormida, 1763
Santiago, 1769	De todas layas	En Navidad: desórdenes, se pierden caudales, los hombres faltan a sus casas y mujeres.
Talca, 1771	Dados	En casa del jugador, quien aposenta ladrones.
Partido de Logroño, 1772	Chueca	Acuden muchas mujeres, desorden, embriaguez.
Talca, 1772	Prohibidos	El jugador no trabaja, la mayor parte del tiempo sólo juega: robo y venta de ganado ajeno, vagancia.
Santiago, 1773	Bolillos y otros	En festividades: se junta gente de ambos sexos, desórdenes, pernoctaciones y ventas.
Talca, 1774	Prohibidos	El jugador sólo se ocupa en jugar: roba y vive en concubinato.
Santiago, 1778	Naipes	El arrendatario de un negocio ha quebrado por ocuparse en juegos.
Partido de Rere 1780	Dados	Hombre vago, ocioso y ladrón, sólo se ocupa en jugar.
Santiago, 1781	Naipes	En casa de un comerciante, que se ha enriquecido instando a la gente a jugar.
Doctrina de Rapel,	Dados y Naipes	Un cabo del Batallón Colchagua los tiene en su



1781		casa y los practica: pendencias, robos, embriaguez.
Partido de Rere 1784	Dados	En una casa: pendencias con sables y macanas.
San Felipe, 1792	Prohibidos	Jugador público de éstos, sin otro ejercicio.
Santiago, 1796	Bolos, dados y naipes	Dos jugadores hermanos los practican en distintos lugares y canchas: trampas, pendencias, vagancia, armas prohibidas.
Concepción, 1833	Monte	En una casa: con trampa se le robó a un hombre.
Los Andes, 1838	Prohibidos	Hombre vago, melentretenido, sólo juega, ocupando gran cantidad de oro y plata.
San Felipe, 1839	Monte	En un café: se juegan considerables cantidades de dinero, grandes pérdidas, asiste toda clase de personas.
Los Andes, 1842	Naipes	En una casa: pendencias.
Copiapó, 1843	Prohibidos	En una casa: pendencias.
Rancagua, 1845	Juegos (no hay más datos)	En casa de una mujer: desorden y embriaguez. Hora: 22:00.
Santiago, 1847	Prohibidos	Garito clandestino en casa de una mujer; prostitución y "rufianería".
San Felipe, 1847	Chapas y naipes	Hombre ratero, vago, sin otra ocupación más que jugar.
San Felipe, 1847	Monte	Garito al interior de una casa, donde se juega días enteros.
Copiapó, 1847	Naipes	En una casa: gran pelea, varios peones juegan en horas y días de trabajo. Hora: 15:00.
Copiapó, 1847	Monte	En una bodegón: gran pelea, varios hombres jugaban, el local estaba abierto después de la hora permitida por su patente. Hora: 04:00.
Copiapó, 1847	Monte	En una casa: se jugaba dinero, pendencias. Hora: 22:00.
Parral, 1847	Monte	Hombre sin ocupación, sólo juega; falsificación y tráfico de monedas falsas.
Cauquenes, 1848	Prohibidos	En una casa se juega dinero.
Cauquenes, 1848	Juegos (no hay más datos)	Se fugó un hombre que ha comprado prendas de vestir con ganancias hechas en juegos.
Copiapó, 1848	Monte	En un bodegón. Hora: 20:30.
Copiapó, 1848	Monte	En una pieza al interior de una taberna: varios hombres jugaban dinero. Hora: 01:00.
Copiapó, 1848	Monte	Garito al interior de la casa particular de una

## De público jugador a oculto garitero: El juego de azar en Chile o la historia de un oficio prohibido

		mujer: varios hombres jugaban dinero. Hora: 23:00.
Concepción, 1849	Barajas	En casa de un soldado: varios de ellos jugaban, pependencias, heridas.
Concepción, 1849	Barajas	En un cuartel jugaban varios soldados.
Talcahuano, 1849	Dados	En un café: jugaban dinero varios capitanes y oficiales del Batallón Carampangue.
Valdivia, 1850	Naipes	Circulación de monedas falsas.
Valdivia, 1850	Naipes	En la chingana de una mujer: ella lo permite a los soldados del Batallón Yungai, escándalos. Hora: 11:00.
Valdivia, 1850	Prohibidos	En una casa: los jugadores salieron de ésta peleando con cuchillos.
Valdivia, 1850	Monte	En un bodegón: soldados y cabos del Batallón Yungai jugaban dinero. Hora: 19:00.
Concepción, 1851	Monte	En una fonda: varios hombres jugaban, disputas, heridas.
Concepción, 1852	Monte	En una casa café: con trampa se le robó al subdelegado. Hora: en la noche (no hay más datos).
Valdivia, 1852	Monte	En la pieza de venta de chicha y empanadas de una mujer al interior de una casa: varios jugadores, entre ellos algunos soldados, pependencias, bulla, borracheras. Hora: 12:00.
Concepción, 1853	Monte	En una casa: riñas. Hora: 15:30.
Concepción, 1853	Monte	En una casa: se juega dinero, desórdenes.
Valdivia, 1854	Naipes	En una casa: jugaban soldados y peones. Hora: 02:00.
Valdivia, 1856	Naipes	En el despacho de una mujer: pependencias fruto del juego. Hora: 23:00.
Concepción, 1857	Prohibidos	Fuga de los sospechosos.
Talca, 1864	Naipes	En casa de una mujer, quien obtiene coimas de los jugadores.
Iquique, 1883	De azar	Garito dentro de un negocio de cantina y billar: el dueño obtiene ganancias del juego, sospechas de encubrimiento por parte de la policía.
Iquique, 1891	De azar	Garito clandestino en una pieza de un conventillo habitado por asiáticos.
Iquique, 1893	Monte	En una cantina, propiedad de una mujer.

Iquique, 1894	Monte y pinta	Garito en un negocio de licores: varios hombres jugaban dinero y es también una oculta casa de préstamos sobre prendas. Hora: 01:00.
La Serena, 1907	Monte	En un billar se juega dinero.
Arica, 1928	Poker y pinta	En una casa pensión: el dueño obtiene ganancias del juego. Hora: 23:00.
Arica, 1929	Pinta	En un negocio de pensión se juega dinero. Hora: 18:50.
Arica, 1929	Baccarat y pinta	En la pieza del guardafrenos del ferrocarril Arica - La Paz: obreros se jugaban su salario. Hora: 22:20.
Arica, 1930	Pocka china y baccarat	En un billar y salón de té: violación de patente, el dueño obtiene ganancias del juego. Hora: 18:20 (martes).
Arica, 1930	De azar	Hombre colombiano sin oficio lícito ni domicilio conocido, procesado anteriormente por el delito de juegos de azar.
Arica, 1930	Pinta y monte	En una pieza al interior de un billar: violación de patente, circulación de dinero. Hora: 22:45.
Arica, 1931	Baccarat y suit	En una pensión propiedad de un chino: se jugaba dinero, violación de patente. Hora: 22:40.
Arica, 1931	Baccarat	En un negocio de billar: jugaban dinero, violación de patente. Hora: 11:45.
Arica, 1931	Cuatro colores y paikao	En la casa particular de un chino: se juega dinero, posesión de armas. Hora: 23:45.
Arica, 1932	Baccarat y pinta	Garito clandestino al interior de un salón de billar: la casa cobra por jugar, los jugadores que la frecuentan son habituales y reincidentes. Hora: 21:30.
Arica, 1932	Pinta	Garito al interior de un salón de billar: se juega dinero, violación de patente. Hora: 01:30.
Arica, 1932	Pinta	Garito clandestino en un negocio de billar: se juega dinero. Hora: 16:30.
Arica, 1933	Baccarat y pinta	En un negocio pensión: se juega dinero. Hora: 02:20.
Arica, 1933	Poker chino	En una pieza dentro del Hotel Santiago, destinada para los pasajeros jugadores.

**De público jugador a oculto garitero: El juego de azar en Chile o la historia de un oficio prohibido**



		Hora: 22:00.
Arica, 1934	Pinta	En un garito al interior de un negocio de billares, propiedad de una mujer: se juega dinero.
		Hora: 23:00.
Arica, 1936	Naipes	En el local ocupado por la Sociedad China: se juegan grandes cantidades de dinero y propiedades.
Arica, 1936	Baccarat y pinta	En una pieza destinada para ello al interior del local ocupado por el Club Ferroviario: se juegan gruesas sumas de dinero.
Arica, 1936	Monte, pinta, crac y otros	En un salón de billares: juegan trabajadores de la bahía, especialmente los días de pago (sábados), "sistema organizado de explotación de trabajadores"; autores de robos juegan allí lo robado.
Arica, 1936	Monte, baccarat, pinta y crac	Garito en la trastienda de un almacén: los clientes habituales son jornaleros, se expande licor en forma clandestina, el dueño recibe prendas y efectos en garantía por pérdidas en el juego, viola la patente, cierra antes de la hora fijada por la ley.
Arica, 1936	Baccarat, pinta y otros	En las dependencias del Hotel Pacífico: se juega dinero casi todos los días, a vista del público.
Arica, 1936	Pinta, crac, baccarat, monte y otros	En el local ocupado por el Club de rayuela: entra toda clase de personas, especialmente obreros, quienes juegan casi todas las noches; se vende licor clandestinamente a los concurrentes.
Arica, 1936	Baccarat y otros	En el local ocupado por el Club Unión: los socios juegan grandes cantidades de dinero a vista de todos y especialmente los fines de semana.
Arica, 1936	Monte, pinta y baccarat	En un salón de billar: trabajadores marítimos y obreros de la ciudad juegan todo el día, dejando allí todos sus jornales; ladrones juegan lo robado.
Arica, 1936	Baccarat y pinta	En el comedor de un restaurante: jugaban comerciantes.
		Hora: 02:00.
Arica, 1938	Baccarat y pinta	En un salón de billar: obreros jugaban en horas de trabajo; local ubicado en un barrio de casas de prostitución.
		Hora: 18:00.
Arica, 1939	De azar	En la casa de un hombre: concurren obreros y

		jornaleros, juegan todo el día, diariamente gastan todos sus salarios.
Arica, 1940	Pinta	Garito en un salón de billar ubicado en un "barrio populoso y habitado por obreros", éstos concurren a gastar sus salarios. Hora: 20:30 (sábado).
Arica, 1940	Whisky poker y pinta	Garito en un salón de billar: asisten obreros, el dueño obtiene ganancias por cada partida y tiene empleados que colaboran en los momentos en que se juega Hora: 19:30.
Arica, 1941	Pinta	En un salón de billar nuevamente se sorprende a trabajadores jugando sus salarios. Hora: 19:15.
Arica, 1943	Baccarat	Garito clandestino al interior de un billar: asisten obreros, el dueño vive sólo de las utilidades del juego. Hora: 19:45.
Arica, 1943	Baccarat	Al interior de un negocio de abarrotes, propiedad de un chino. Sorprendidos jugadores con extenso prontuario. Hora: 00:30.



## ANEXO III



-  Barrío de los garitos con mayor número de establecimientos durante el periodo. Simulado por la policía como pepinero, de obreros y prostitutas.
-  Casino (1960).

*Los garitos en Arica (1928-1943)*





*La ciudad de Arica*