



Temas Antropológicos. Revista Científica de
Investigaciones Regionales
ISSN: 1405-843X
temasantropologicos@gmail.com
Universidad Autónoma de Yucatán
México

Los juegos de azar como problema emergente en la investigación social en México: balance preliminar y perspectivas

Castillo León, Maria Teresita; Fuentes Gómez, José; Echeverría Echeverría, Rebelín

Los juegos de azar como problema emergente en la investigación social en México: balance preliminar y perspectivas

Temas Antropológicos. Revista Científica de Investigaciones Regionales, vol. 33, núm. 2, 2011
Universidad Autónoma de Yucatán, México

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=455861216002>

© Todos los Derechos Reservados Facultad de Ciencias Antropológicas, UADY 2018

© Todos los Derechos Reservados Facultad de Ciencias Antropológicas, UADY 2018



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional.

Los juegos de azar como problema emergente en la investigación social en México: balance preliminar y perspectivas

Maria Teresita Castillo León * tete.catillo@uady.mx

Universidad Autónoma de Yucatán, México

José Fuentes Gómez * fgomez@uady.mx

Universidad Autónoma de Yucatán, México

Rebelín Echeverría Echeverría * rechever@uady.mx

Universidad Autónoma de Yucatán, México

Temas Antropológicos. Revista Científica de Investigaciones Regionales, vol. 33, núm. 2, 2011

Universidad Autónoma de Yucatán, México

Recepción: 18 Febrero 2011

Aprobación: 21 Junio 2011

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=455861216002>

Resumen: El presente trabajo presenta el producto de una revisión documental que permite contextualizar históricamente el fenómeno del juego de azar en Yucatán, así como dar a conocer investigaciones sobre la temática, realizadas en otros países donde los establecimientos de apuestas funcionan desde hace algunas décadas. Esto con el fin de elaborar un balance preliminar en torno al estado de la cuestión sobre el fenómeno. A partir de ello planteamos la temática como un campo emergente y pertinente en las ciencias sociales de nuestro país.

Palabras clave: juegos de azar, casinos, ludopatía, prácticas, impacto social.

Abstract: This work presents the product of a documentary revision that allows to make a historic contextualization of the phenomenon of gambling in Yucatán, as well to make known investigations of the same thematic that were made in other countries where gambling establishments have been in operation for some decades. The goal of this is to prepare a preliminary assessment about the state of the matter on the phenomenon. From this, we raise the issue as an emerging and relevant field of study in the Social Sciences of our country.

Keywords: Gambling, Casinos, Practices, Social impact.

Introducción

Resulta extraño que la investigación social, realizada en las últimas dos décadas en instituciones académicas de nuestro país, haya prestado escasa importancia a uno de los fenómenos sociales que forma parte de los rasgos que tradicionalmente se asocian a la personalidad y cultura del mexicano. Tanto en el ámbito rural como urbano están presentes en diversas manifestaciones de la historia el folclore, la música, la literatura y ciertas prácticas cotidianas relacionadas con el ocio y la diversión: los juegos de azar.

En efecto, si revisamos los índices de las principales revistas científicas mexicanas del área de ciencias sociales por disciplinas del conocimiento: economía, sociología, psicología, antropología, historia; por regiones geográficas: norte, centro, occidente, golfo y sureste; si exploramos las bibliotecas, archivos de universidades y centros de investigación; o examinamos las listas de libros publicados, tesis de posgrado, si extendemos la búsqueda a internet, en las revistas virtuales, encontramos

una constante: la cuestión de los juegos de azar, sus transformaciones, actores, prácticas, instituciones, discursos, representaciones e imaginarios, así como los problemas e impactos económicos, sociales y a la salud que dichos juegos producen, es asunto marginal en la agenda de investigación nacional.

Sin embargo, los juegos de azar han estado presentes en la sociedad mexicana de forma constante. A lo largo de varios siglos, desde la llegada de los conquistadores hispanos, e incluso durante el periodo prehispánico, los cronistas han dado cuenta de este tipo de prácticas –poco estudiadas– en las sociedades maya y azteca. Con la llegada del siglo XXI los mexicanos hemos sido testigos de la proliferación de diversas modalidades de juegos de azar, cuya máxima expresión se manifiesta en establecimientos especializados: los casinos. En el último lustro, las principales ciudades de nuestro país, sobre todo las que disponen de cierta vocación turística o poseen características metropolitanas, han experimentado su acelerada expansión que incluso ha dejado su impronta en el perfil arquitectónico de las urbes, dotándolas de iconos de la modernidad.

¿Cómo explicar esta situación de contradicción entre la reiterada presencia de los juegos de azar, aunada a su actual proliferación en la sociedad mexicana a través de los casinos y otros sitios de apuestas, y el escaso interés en la agenda de investigación de las ciencias sociales en nuestro país? Proponemos como hipótesis que ello obedece a ciertas condiciones que se manifiestan de manera particular en la comunidad académica. Las temáticas de investigación obedecen a tendencias dominantes que priorizan como relevantes ciertas aéreas y problemas que resultan evidentes. Por ejemplo, investigaciones que con perspectivas de género se enfocan a la violencia, o bien las relacionadas con la ecología y sustentabilidad, la educación, la migración, entre otras. En estos casos se trata de cuestiones que han logrado conformarse como campos temáticos importantes en el ámbito académico, pero también de asuntos que inciden en la sociedad y constituyen “problemas sociales”, entendiendo éstos como situaciones negativas que afectan a diversos sectores de la población y ameritan de análisis y propuestas para superar sus aspectos nocivos.

Sin embargo, dentro de la gama de problemas de la agenda de investigación, generalmente se dejan fuera temáticas consideradas como secundarias o bien aquellas cuyos efectos no se ven en primera instancia, pero que no por ello son menos importantes. Así, durante mucho tiempo las investigaciones destinadas al estudio de las representaciones sociales, los imaginarios, el patrimonio inmaterial, la memoria social, se han mirado con recelo, por dedicarse a cuestiones “superficiales”, habiendo asuntos o áreas más “urgentes” que atender.

Una de las razones para esa desatención, quizá la más significativa, es que los académicos mexicanos se han mostrado reacios a voltear hacia los estudios sobre el ocio, enfocándose tradicionalmente a investigaciones sobre trabajo y producción “dura”. Por lo tanto, las actividades que producen disfrute y diversión han sido desdeñadas, ya sea porque su misma investigación puede resultar placentera, o porque sólo temas más

“serios” merecen atención. Esta perspectiva puritana para evitar el estudio científico de actividades que involucran aspectos lúdicos, placenteros, de diversión y tiempo libre se da en el caso de diversas manifestaciones culturales entre las cuales se encuentra el juego, sobre todo cuando éste se relaciona con el azar y la suerte.

Al formar parte de manera importante de la cultura y vida cotidiana de las personas su estudio resulta legítimo y pertinente por sí mismo, pero la urgencia en su abordaje se incrementa cuando su ejercicio se relaciona con la modificación de otras prácticas que deriva en consecuencias que alteran la dinámica social, llegando a ser en muchos casos negativas, propiciando problemas en las relaciones familiares, problemas psicológicos y de adicción e incluso legales. El asunto es que a pesar de su importancia no se abordan y cuando sí son estudiados lo son de manera fragmentada y descontextualizada del contexto social en el cual se desarrollan.

Objetivo del trabajo

En este contexto, considerando las recientes modificaciones a la Ley de Juegos y Sorteos de nuestro país que posibilitó la apertura de decenas de centros de entretenimiento comúnmente llamados casinos (aunque no es su denominación legal) en varias ciudades mexicanas, proponemos el estudio de las representaciones sociales de los meridianos y medios de comunicación, sobre los juegos de azar en casinos que funcionan en la ciudad de Mérida y cómo dichas representaciones se reflejan en la emergencia de nuevas prácticas y conductas sociales. Esto en virtud de que la apertura de ese tipo de establecimientos propicia el desarrollo de prácticas y comportamientos en torno al juego de apuestas –algunos de origen remoto y tradicional y otros contemporáneos e inéditos acordes con las nuevas tecnologías–, en ciertos sectores de la población que deben ser estudiados. Por ello, es pertinente emprender investigaciones sobre la práctica de juegos en casinos con el objeto de conocer sus escenarios sociales y culturales, así como las prácticas, percepciones y representaciones de los agentes que participan en ellas.

Como primera etapa del estudio realizamos una revisión documental para elaborar un balance preliminar en torno al estado del arte de la investigación de los juegos de azar en nuestro país, destacando sus aportaciones, temporalidades, temáticas y formas de abordaje. Revisamos, también, diversas investigaciones, sobre la temática, realizadas en otros países donde los establecimientos de apuestas funcionan desde hace algunas décadas y presentamos diversas estadísticas que evidencian las diferentes consecuencias que el fenómeno ha generado en estos países. A partir de ello podemos detectar y reconocer cuestiones importantes sobre los juegos de azar y plantear la temática como un campo emergente y pertinente en las ciencias sociales de nuestro país. Este artículo presenta los resultados de esta primera etapa de la investigación.

Los juegos de azar en México; revisión histórica

En *Homo Ludens*, publicado originalmente en 1938, el historiador Johan Huizinga afirma categóricamente la imposibilidad de ignorar el juego. Sostiene que podemos negar “casi todo lo abstracto: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, incluso a Dios. Se puede negar lo serio; el juego no. Su presencia acompaña a la humanidad desde los albores de la misma y no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, ni forma de concepción del mundo” (Huizinga, 1996: 14).

Debido a su carácter lúdico generalmente el juego se considera como una actividad simple, fugaz y trivial, pero debemos revalorar su importancia y verlo como una ventana privilegiada que puede ayudarnos a explorar y comprender los modos de convivencia entre diversos grupos sociales. El juego acompaña a la humanidad y no se manifiesta de una sola forma, sino a través de múltiples modos concretos. Dentro de éstos destacan los juegos de índole social –entendidos como formas superiores de juego– siguiendo a Huizinga (1996: 19) y, como parte de éstos, los juegos de azar constituyen una modalidad notable por su inherente elemento de tensión.

Habiendo acotado nuestro interés hacia los juegos de suerte y azar, coincidimos con Semo en que “cada cultura se entrega a la búsqueda de la suerte de manera singular y diversa” (Semo, 2000: 14). Desafiar a la fortuna –y al bolsillo– en Roma en el siglo II d. C. cuando aparecen las primeras loterías públicas, implica significados muy distintos a los que movían a la corte del Siglo de Oro español en sus entremeses de naipes y oca. Es un hecho que los juegos de azar fueron bastante populares en las culturas mesoamericanas, existen testimonios dejados por los primeros cronistas de la existencia de juegos en diversos grupos prehispánicos. Los ejemplos más conocidos son el patolli y el bul, jugado por aztecas y mayas respectivamente.

La palabra *patolli* quiere decir frijoles colorines (rojos y pequeños), que eran utilizados como fichas. Es uno de los juegos más antiguos de América Prehispánica, practicado por los teotihuacanos (200 a. C. - 650 d. C.), los pobladores de Chichén Itzá (1100 - 1300 d. C.), los aztecas (1168-1521 d. C.) y todos los pueblos conquistados por éstos. El antiguo *Patolli* de los aztecas era un juego entre los hombres y los dioses. En cambio, la ruleta moderna es un sueño de individuos solitarios.^[1] En rigor, Semo plantea que “la historia del azar no es más que la historia de la experiencia del riesgo. Una experiencia que tiene rostros, signos y lenguajes que varían con el tiempo y la geografía” (Semo, 2000: 14-15).

De acuerdo con el Códice Magliabecchi,^[2] el *patolli* era un juego de azar que incluía aspectos religiosos, rituales y ceremoniales relacionados con la cosmogonía azteca, particularmente con el ciclo del tiempo, basado en una medida de 52 años, número de casillas del juego que usaba un tablero con cuatro puntos cardinales. El citado código menciona que el *patolli* tenía un aspecto azaroso que incluía fuertes apuestas de productos como mantas, magueyales, cuentas de oro y piedras preciosas entre los jugadores y espectadores. Se llegaba incluso a apostar hasta la persona y

los perdedores quedaban sometidos a la condición de esclavos hasta pagar la deuda. Fray Diego Durán describe cómo antes de iniciar el juego se quemaba incienso o se hacían promesas a los “dados”, después de lo cual los jugadores se sentían completamente seguros de ganar y mientras jugaban invocaban la ayuda de Macuixochitl.^[3] La suerte formaba parte sustancial de la cosmovisión de los mayas prehispánicos a tal grado que estaban convencidos de que sus dioses habían creado al hombre y al universo en una contienda de azar. Su panteón sagrado no sólo fue un teatro del sentimiento trágico, sino también del espíritu lúdico. En el origen del *Popol Vuh* está la palabra suerte que significa probar a los dioses. Las culturas del Anáhuac compartieron esa visión (Semo, 2000: 16-17).

El encuentro entre las civilizaciones del Anáhuac y la cultura española reunió a dos mundos esencialmente lúdicos. La cultura española del siglo XVI encontró en el azar no sólo un pasatiempo sino, a diferencia de otras mentalidades europeas, una filosofía de la vida. Sin esta filosofía, la aventura misma de la conquista habría sido inconcebible. En Nueva España los naipes, el dominó y la oca fueron rituales de encuentro y socialización. La Corte y los círculos de la Corona frecuentaban veladas de tresillo, envite y moros y cristianos, entre otros juegos (Semo, 2000: 17).

A lo largo de los siglos del periodo colonial, la sociedad novohispana se caracterizó por una organización que asignaba a las castas estrictas reglas de comportamiento, en los ámbitos públicos y privado. En este contexto de extrema estratificación social el juego en la Colonia tuvo una importante función social. De acuerdo con Perla Chinchilla “la paradoja es que el juego fue uno de los puentes que se tendieron entre los diversos grupos sociales, a través de los cuales se mezclaron tradiciones de origen indígena e hispano para conformar el mosaico cultural que hoy define a México” (Chinchilla Pawling, 2000: 56). La autora comenta que las ciudades fueron espacios privilegiados para esta amalgama cultural, a pesar de los intentos de las autoridades metropolitanas para mantener en ellas las diferencias jerárquicas y étnicas de sus habitantes. Viajeros que visitaron el país durante la Colonia –como la marquesa Calderón de la Barca y Thomas Cage– al referirse al juego, lo llegan a calificar como una verdadera manía en nuestro país, al grado tal que afirman que era practicado incluso entre los miembros del clero y de las mujeres, de quienes se esperaba una conducta más recatada (Chinchilla Pawling, 2000: 65).

Para comprender la expansión de los juegos de azar durante el periodo colonial Chinchilla destaca la paradoja de la sociedad novohispana que, por una parte, reprimía desde el púlpito y los sermones la relajación moral, pero por otra parte fomentaba la celebración de múltiples fiestas en los principales centros urbanos. Las peleas de gallos, los bolos, la pelota vasca, entre otros, regularmente acompañaban las celebraciones religiosas y gremios en los que se mezclaba toda la población. Además de realizarse en la mayoría de las fiestas, el juego era una actividad cotidiana tanto en los sitios públicos como privados. Sin embargo, cuando se trataba de juegos de azar desde muy temprano la Corona intentó, de manera infructuosa, su prohibición (Chinchilla Pawling, 2000: 64).

Las legislaciones sobre los juegos de azar en la Nueva España se presentan en todo el periodo colonial, inician en 1525, continúan a lo largo de dos siglos, hasta que en 1768 el virrey marqués de Croix señala la urgencia de prohibir los excesos del juego, esto se mantiene hasta fines de la Colonia (en 1798) con opúsculos como las *Apuntaciones: discursos sobre los daños del juego*, que buscaban convencer a la sociedad de sus efectos perniciosos. Sin embargo, las prohibiciones no fueron suficientes ya que los juegos de azar continuaron practicándose entre todos los grupos sociales hasta la retirada de los españoles (Chinchilla Pawling, 2000: 65; Vázquez Mantecón, 2000: 95). Como se aprecia, el discurso moralizante sobre el juego de azar recorre el tiempo y espacio de la sociedad novohispana. Lo condena por su naturaleza nefasta al considerarlo eje de dos pecados capitales: la pereza y la avaricia (Vázquez Mantecón, 2000: 96). Sin menoscabo de que además su práctica solía llevar a la adicción y la ruina del individuo y el deshonor de su familia.

El celo y preocupación de las autoridades coloniales sobre los juegos de azar resultaba contradictorio. Por un lado, perseguía con penas severas los juegos de azar privados, por el otro, fue el principal promotor de los mismos, ya que mantuvo el monopolio de los naipes, cuyos ingresos iban a las arcas públicas y en el siglo XVIII fue patrono de la lotería, que nunca ha dejado de ser un magnífico negocio (Semo, 2000: 18).

Explica Chinchilla que la instauración de la lotería se planteó como respuesta del Gobierno colonial a los problemas del juego de apuesta ilegítimo, pues al legalizarlo se podía reglamentar. En 1770 el virrey marqués de Croix instituyó la Real Lotería General de la Nueva España con su respectivo reglamento. Se pretendía reunir un millón de pesos con la venta de cincuenta mil billetes, pero el elevado costo de éstos para las clases populares y el desinterés de la élite, hicieron que el proyecto estuviera al borde del fracaso. La solución consistió en fragmentar el entero, lo que dio lugar a lo que hoy se llama “cachitos” (Chinchilla Pawling, 2000: 78).

La justificación del Estado para realizar y administrar la lotería fue que al reglamentar un tipo de apuestas se daba seguridad en el pago de los premios, además de que las ganancias no serían para el lucro privado, sino para el sostenimiento de hospitales de pobres, albergues, etc. Sin embargo, este último propósito sólo se cumplió de manera parcial ya que las autoridades al percatarse de las grandes cantidades que generaban los sorteos, no estuvieron de acuerdo en otorgar los ofrecidos porcentajes originales de las ganancias –que les parecieron muy altos– a la beneficencia pública. Al observar que la lotería producía enormes ganancias otros grupos comenzaron a copiarla, incluso la misma iglesia llegó a tener su lotería eclesiástica (con figuras religiosas). Además de instruir a los feligreses que la jugaban en el entorno familiar, producía algunas ganancias al clero que, aunadas a las rifas, eran utilizadas para reparar templos o hacer obras de caridad. Incluso el virrey Revillagigedo intentó fundar otra lotería con jugosos premios, cuyos beneficios se destinarían a las obras públicas, pero el rey Carlos III la rechazó (Chinchilla Pawling, 2000: 78-79).

Mención especial merece el caso de los naipes y dados, éstos fueron los primeros juegos europeos que llegaron y contagiaron a diversos sectores sociales, estableciéndose en garitos por todas partes; incluso en el palacio virreinal se instaló un juego de barajas abierto día y noche. La Corona vio en tales juegos una fuente de ingresos y no tardó en legislar para su reglamentación. De esta manera el rey lo convirtió en estanco –negocio exclusivamente administrado por la Corona– que se beneficiaba con el pago de derechos sobre la producción y venta de naipes (Chinchilla Pawling, 2000: 84).

La independencia modifica levemente la situación de la práctica de los juegos de azar, los primeros gobiernos del México independiente continúan emitiendo leyes para combatir la proliferación de dichos juegos, pero al igual que las del periodo colonial no tuvieron éxito. El principal cambio radica en los argumentos que ahora eran de naturaleza secular y republicana. Sin embargo, en las zahúrdas, acosadas –o solapadas– por las autoridades, los jugadores siempre podían encontrar un lugar para pasarse un buen rato apostando a la baraja en torno a una mesa. A lo largo del siglo XIX la sociedad mexicana jugaba en espacios cerrados, pero había una diferenciación en cuanto a lugares y sitios de juego dependiendo de la clase a la que se pertenecía. Así, los de clase baja jugaban en las pulquerías –generalmente ubicadas en barrios periféricos– a la rayuela, la pítima o tuta y los naipes. Los señoritos de clase media disponían de lugares más seguros para jugar tranquilamente, sin riesgo de morir acuchillados en una riña. Durante el verano eran comunes las veladas tertulias y reuniones de “buena sociedad” en las fincas campestres de los aristócratas en los pueblos de San Ángel, Mixcoac y Tacubaya de la ciudad de México (Vázquez Mantecón, 2000: 96-99).

Este mismo autor menciona que las ferias constituían otro espacio, habitualmente rural, para la práctica del juego, como tiempo-espacio de excepción, a las prohibiciones de toda forma de diversión relacionada con el azar. Las ferias provincianas, importantes para el comercio regional, eran atractivas para los tahúres y vendedores ambulantes. Los principales juegos que ofrecían eran: *los alburitos*, *el juego de las tres cartitas* (antecedente del “dónde quedó la bolita”), *el carcamán*, y *la ruleta o imperial*, éste último prohibido por las autoridades. Por otro lado, la lotería fue una de las pocas maneras de desafiar al azar permitidas por los gobiernos del México Independiente. Con altibajos, provocados por la inestabilidad del país, la lotería se constituyó como una de las instituciones de origen colonial con gran aceptación en el país (Vázquez Mantecón, 2000: 104-113).

Coincidimos con Vázquez Mantecón (2000: 100) en que para la sociedad mexicana del siglo XIX las diversas modalidades de juegos de azar se constituyeron en una forma de entretenimiento y a la vez un peligro latente que no había que dejar sin vigilancia. La preocupación de las consecuencias negativas del juego para la sociedad se puede ver en los editoriales de los periódicos. Por ejemplo, en 1861 *El Constitucional* publicó el siguiente artículo:

Para comprender todos los males que resultan del juego basta haberse acercado alguna vez a cualquiera de las mesas en que se practica. Se puede allí observar que el hombre de la educación más esmerada, del juicio más recto, del talento más claro, pierde como por encanto sus buenas dotes; se enajena, se electriza, se hace monomaniaco, y no ve ni atiende a otra cosa que el albur que se corre y el oro que le fascina.... Si en aquellos momentos se le avisara que su esposa estaba próxima a sucumbir bajo las acechanzas de un corruptor, él no separaría la vista de la baraja; despreciaría el aviso, abandonaría su honor, y acaso recibiría por él alguna suma para seguir jugando... El marido robará, asesinará y cometerá en fin cuantos crímenes puedan proporcionar algún dinero para tirar sobre algún tapete de mesa de juego... Lo repetimos, el jugador es un monomaniaco, es un loco, que se debe secuestrar de la sociedad, porque la daña....Es preciso pues que las autoridades no lo consientan, que lo persigan con más encarnizamiento que al ladrón, al asesino, al lenón... (Miranda Ojeda, 2003: 62)

A partir de la séptima década del siglo XIX los liberales emprendieron auténticas cruzadas públicas “para desarraigar el vicio del juego entre los mexicanos”. Riva Palacio no duda en escribir en el *Monitor Republicano* en 1879 un artículo sobre el juego donde relaciona al juego con las mujeres y el alcohol, triada que bautiza como las tres patas del diablo. Con menor carga moral, las autoridades influidas en el espíritu científico del positivismo también cuestionaron al juego porque se contraponía a la ética del trabajo, del orden y el progreso (Semo, 2000: 18).

En las últimas décadas del siglo XIX la crítica moral a los jugadores deja de ser patrimonio exclusivo de sacerdotes, legisladores y gobernantes y se extiende en gran parte de la sociedad (misma que sin embargo seguiría jugando). En este contexto Vicente Morales escribe la novela *Gerardo. Historia de un jugador*. Manuel Acuña, quien escribe el prólogo de la misma, apunta que la sociedad debería estar agradecida con el autor por dicha obra. Esto debido a que también él encontraba en el juego un vicio “degradante” y “necio”, un “atavismo” al que debería oponerse una virtud: el trabajo. Veía en el libro una llamada de atención que mostraba a las personas que “para la satisfacción de su *auris sacra fames* hay caminos diferentes al de la bolsa y la ruleta, la usura y la lotería (Vázquez Mantecón, 2000: 124-125).

Similar a la situación descrita para el caso del centro de la República, en la península yucateca –particularmente en Mérida y Campeche–, los juegos de azar conocidos en el resto del país tenían gran aceptación. En la capital yucateca el juego apasionaba a personas sin distinción de sexo, edad, condición social, ni de los vínculos de parentesco o amistad. Así, no sorprende que padres e hijos llegaran a tener serias disputas por el juego. La corrupción y complicidad de las autoridades yucatecas impedía llevar a cabo eficazmente las leyes emitidas para erradicar el juego. Como ejemplo, existe la anécdota de que el viajero Stephens en su viaje a Yucatán fue invitado por el alcalde de un pueblo a un lance de barajas, y al preguntarle sobre la legalidad de esta práctica ofendió al alcalde en lo más vivo de sus funciones oficiales. La pasión por el juego permeaba incluso en las sociedades culturales de mayor prestigio de la ciudad como la Lonja Meridana. Ésta, a pesar de sus pretensiones de ser sitio para el cultivo de las diversiones lícitas, honestas y decentes, permitía la práctica de juegos de azar prohibidos como la ruleta (Miranda Ojeda, 2003: 63-65).

La creación de la lotería campechana constituye un caso especial que logra mantener su vigencia como práctica tradicional desde fines del siglo XIX hasta nuestros días. De acuerdo con Pozos Lanz ésta inicia gracias a la iniciativa del industrial meridano José María Evia quien estableció la fábrica de cigarros “La Esperanza”. En 1895, con el objeto de promover sus productos en Campeche, su propietario decidió obsequiar dentro de las cajetillas de cigarros una lotería que se jugaba en combinación con la Lotería de Beneficencia –celebrada en México–. Poco después incluyó 90 cromos en litografía dentro de las cajetillas. Esta es la famosa Lotería Campechana de 90 cartones que hasta hoy se sigue jugando (Pozos Lanz, 2008: 36).

Su práctica llegó a tener enorme aceptación en la capital campechana, se jugaba en la Feria de San Román, en cafés, cantinas y casas particulares. Las autoridades se percataron de que era un buen negocio y a través de los inspectores de Hacienda exigieron el pago de los impuestos correspondientes al considerarla juego de azar. Los jugadores no acataron esas órdenes por lo que dejó de jugarse públicamente en las ferias. Algunas familias trasladaron su práctica a las casas particulares para mantener la tradición. Era tal su fascinación que había personas que llegaron a pegar hasta 30 cartones en una mesa y los jugaban simultáneamente, siguiendo la atención de la persona encargada de “cantar” la lotería (Pozos Lanz, 2008: 36-38).

Regresando al contexto nacional, uno de los debates permanentes que acompañaron a la legislación sobre el juego en el siglo XX es el de su ámbito y finalidad. Por un lado, trataba de limitar los juegos de azar a los espacios públicos; por el otro, procuraba ejercer un control para frenar los excesos que se le han atribuido. Se observa en este tipo de legislación la intención de evitar juegos que faciliten o promuevan la compulsión a jugar (González del Rivero, 2000: 173). A partir de los años treinta, el Estado retoma el tema del juego como un proyecto institucional y produjo una serie de reglamentos para su regulación y transparencia, tanto de sus propios sorteos, como los de las empresas privadas.

Después de la década de los treinta, la geografía de los juegos de la suerte adoptó, en cierta forma, la misma fisonomía que la de la economía en su conjunto. El mundo de las apuestas se subdividió en un “sector público” y un “sector privado”. El primero concentró y monopolizó la lotería (y sus múltiples versiones) y el segundo recibió concesiones para el funcionamiento de hipódromos, galgódromos, rifas y, en contadas ocasiones, quinielas deportivas que se ofrecían en los mismos estadios. Todos los juegos en donde el Estado o la empresa no intermediaban directamente la relación entre los apostadores (casinos, tragamonedas, etcétera) fueron prohibidos (González del Rivero, 2000: 175).

El cardenismo transformó el antiguo discurso de la beneficencia filantrópica por el de la asistencia pública, que consideró como responsabilidad del Estado. Así en 1940, Lázaro Cárdenas emite la Ley del 14 de junio que reunía en un sólo organismo descentralizado a la Lotería con la Secretaría de la Asistencia Pública. Una auténtica industria de la fortuna se hallaba en ciernes. Los cuantiosos dividendos de la Lotería

Nacional (45 millones de pesos tan sólo en 1943) se tradujeron en un nuevo interés por una industria dedicada al mercado de consumidores de billetes de la suerte. La clave de la Lotería Nacional estuvo en la dispersión de sus premios. Desde el inicio, de cada 50,000 números, mil tenían premio, además, agregó el reintegro que permitía jugar una vez más (González del Rivero, 2000: 179).

En 1947 se promulgó la Ley Federal de Juegos y Sorteos. En ella corresponde al Poder Ejecutivo Federal, por conducto de la Secretaría de Gobernación, la reglamentación, autorización, control y vigilancia de los juegos cuando en ellos hay apuestas de cualquier clase, así como de los sorteos, con excepción de la Lotería Nacional, que se rige por su propia ley. Dicha ley prohibió todos los juegos de “azar y apuesta”, es decir, aquellos donde la relación entre apostadores es directa. Sólo permitía “juegos de damas y otros semejantes, dominó, dados, boliche, billar y los de pelota en todas sus formas”, aunque prohibía que fuesen acompañados de un régimen de apuestas (González del Rivero, 2000: 173). Aunado a estos juegos, a partir de la década de los cincuenta proliferan juegos que antes eran desconocidos. El *bridge*, con sus complejas combinaciones y tácticas, suma nuevos adeptos. El *backgammon* se practicaba en torneos nacionales e internacionales en Acapulco y Cancún. El *Monopoly* pasó a ser parte del esparcimiento en familias de clase media.

Por otro lado, González del Rivero (2000: 179) menciona que para entonces la concesión masiva a expendios privados para distribuir los billetes de lotería produjo un sistema infalible de distribución. El billettero devino en figura central de la cultura urbana, miles de vendedores de suerte empezaron a deambular por calles, restaurantes, cantinas, estadios, ferias y las salidas de cines, teatros y toros. Se crearon miles de empleos, se construyó una industria sobre la comercialización a través de la venta-hormiga.

En 1978, Pronósticos Para la Asistencia Pública se transformó en un organismo descentralizado del gobierno. Desde entonces, su crecimiento ha sido permanente, sobre todo en los años noventa. En 1997, contaba con más de seis mil expendios. Cinco sorteos componían su oferta: Melate, Tris, Progol, Protouch y Prohit. El valor de sus ventas había alcanzado 1,623 millones de pesos y sus contribuciones al Estado y al deporte sumaban 428 millones de pesos (González del Rivero, 2000: 181). Además, a partir de 1992, la Lotería Nacional inauguró un nuevo ramo en la industria de la suerte: la lotería instantánea. La primera iniciativa fue la de los pronósticos deportivos. La atracción del deporte era acompañada de las tentaciones de la suerte. Con ello no sólo se respondía al vasto sistema de quinielas clandestinas, sino que se desarrollaba una nueva forma de sorteo. El jugador debía emplear su conocimiento en la apuesta. Más aún, podía formar su propia apuesta. El éxito fue inmediato.

Actualmente, la masificación ha llegado a linderos que hace unos años eran impensables. Hoy se puede apostar y hacer quinielas de fútbol en la farmacia o en la miscelánea de la esquina, por teléfono o por computadora. En la República se puede participar en toda una gama de sorteos y juegos gracias a las más de 8,000 terminales de Pronósticos para la

Asistencia Pública. Bastan unos cuantos pesos. El bingo, que ha invadido las principales ciudades del mundo, también ha llegado a México, aunque sólo a los centros turísticos (González del Rivero, 2000: 170).

Coincidimos con González del Rivero (2000: 170) en que hoy día los juegos de azar han dejado de ser acontecimientos singulares que requieren de antemano de un grupo selecto y de ciertas habilidades. Apostar ya no es un evento que reclama de un tiempo y un espacio específicos. Es una actividad que ha pasado a formar parte de la vida cotidiana y sus espacios convencionales. Gracias a la tecnología, basta con apretar un simple botón de la computadora o con una llamada telefónica, sin cita previa y a cualquier hora del día, para abandonar la rutina y coquetear con el azar o “navegar” por el entretenimiento de un juego electrónico.

Los casinos en México

En México, los primeros antecedentes que se tienen de los casinos son de la época del presidente Plutarco Elías Calles (1924 - 1928), quien por decreto dio inicio a la creación de casinos, con el objetivo de atender a los turistas estadounidenses, destacando los casinos de Tijuana. Durante la administración del presidente Lázaro Cárdenas, el 24 de julio de 1938, los casinos fueron prohibidos debido a que se consideraba que propiciaban la decadencia moral, atraían el vicio, representaban un peligro para la intromisión de la mafia norteamericana y la explotación, por parte de los apostadores profesionales (Sandoval De Escordia y Zamudio Tadeo, 2002: 6). Posteriormente, el 31 de diciembre de 1947 se estableció la Ley Federal de Juegos y Sorteos (LFJS), la cual no prohibió explícitamente los casinos, ya que esa figura como tal, no se menciona. Únicamente se prohíben los juegos de apuesta y de azar al señalar en su artículo 1 que “quedan prohibidos en todo el territorio nacional, en los términos de esta ley, los juegos de azar y los juegos con apuestas” (LFJS, 1947: 1).

Durante la presidencia de Gustavo Díaz Ordaz se buscó revertir la medida anterior y, en 1967 se concedió un permiso para construir y operar un casino en Acapulco. Sin embargo, ante la presión de la opinión pública que se manifestaba en contra de tal medida, el proyecto se canceló (LVIII Legislatura, 2003: 67).

A partir de la crisis de 1994, Jesús Silva Herzog, titular de la Secretaría de Turismo en dicha época, frenó la propuesta del presidente Carlos Salinas de Gortari, que tenía como objetivo legalizar dicha industria y obtener un ingreso previsto de más de 10 millones de turistas extranjeros, a finales de su sexenio. Ante dicha situación, se planteó una iniciativa para actualizar la Ley Federal de Juegos y Sorteos de 1947, la cual carecía de un reglamento administrativo, por lo que no atendía en plenitud las exigencias de regulación que demanda la sociedad (LVIII Legislatura, 2003: 67-68).

Así, el tema de los casinos ha estado presente en el debate legislativo desde 1995 cuando la Cámara de Diputados realizó una recopilación de información en cuanto a los casinos y a petición de la Presidencia de la Gran Comisión de la Cámara de Diputados se realizó un foro

de consulta sobre la instalación de casinos en México, en virtud del interés mostrado por diferentes sectores de la población nacional (LVIII Legislatura, 2003: 67). Así también, en 1997 la Comisión de Turismo de la Cámara de Diputados estableció la Subcomisión de Casinos, ante la necesidad de actualizar la normatividad y posibilitar la apertura de casinos en México. Dicha subcomisión identificó los posibles beneficios y perjuicios de su instalación como: la recaudación de impuestos que beneficiaría a las haciendas estatales y municipales, las alternativas de inversión con resultados económicos a corto plazo, así como los costos sociales como es el de los jugadores compulsivos (LVIII Legislatura, 2003: 68-69).

Desde 1999 se presentan iniciativas de ley por parte de diversos diputados miembros de diferentes grupos parlamentarios. Dichas iniciativas evidencian una heterogeneidad en las posturas de dichos funcionarios en cuanto a los casinos y su relación con otras situaciones como el turismo, los monopolios, los beneficios económicos, la generación de empleos, entre otros temas. Ante la diversidad de posturas y la dificultad para la toma de acuerdos, el 13 de diciembre de 2002 la Comisión de Gobernación y Seguridad Pública emitió un dictamen respecto al Proyecto de Decreto de Ley Federal de Juegos con Apuesta y Sorteos. Así, se declara el debate inconcluso, por lo que se incluye en el artículo 23 del Dictamen del proyecto de Ley, la prohibición de instalar casinos, eliminando los títulos denominados “De los juegos, casinos y sorteos” y “Del registro de juegos y casinos”, que se encontraban contenidos en la iniciativa original.

Se argumenta que no deben legalizarse, ni regularizarse los casinos o casas de apuesta permanentes, ya que afectan la salud, al favorecer el desarrollo de enfermedades mentales, como las ludopatías. Se sustenta que los casinos sólo traen beneficios para los dueños, quienes mayoritariamente serán empresas extranjeras, mientras que los costos son mayores para la sociedad en los gastos en salud. En este sentido, se hacen propuestas que abarcan la plena identificación de los jugadores, la prohibición de los juegos por internet y las máquinas tragamonedas de apuesta, la operación de casinos en cruceros con itinerario internacional a más de trece millas de la costa, la prohibición en el territorio nacional de los casinos permanentes y las salas de juego permanente tipo “Caliente” o “Yak”, de otro tipo de juego con apuesta, de publicidad de juegos de apuesta tradicionales, además de la asistencia de menores de edad y el crédito como forma de pago.

Ante dicho panorama, se plantea la necesidad de que el Estado regule de manera estricta, con la finalidad de fomentar el desarrollo regional, la inversión extranjera directa y estable, el empleo seguro y bien remunerado, el turismo, la seguridad y el mejoramiento del entorno comunitario. Lo anterior, mirando al juego no necesariamente como enemigo de la moral, la cultura y el desarrollo. En este mismo sentido, la Cámara de Diputados de la LIX Legislatura plantea la pregunta ¿Cuál es el modelo de casino en el que los beneficios no se contrarresten con los riesgos como el lavado de dinero, la prostitución, la delincuencia, entre otros, y que esté acorde

con las características de nuestro país? De ahí derivó un análisis sobre los modelos existentes (Sandoval De Escurdia, 2004: 2-22).

Existe una amplia diversidad de modelos de casinos en el mundo y legislaciones al respecto. Sin embargo, de acuerdo con Reyes Tépatch se puede hablar de tres grandes modelos: el europeo, el americano y el latinoamericano-oriental. El primero se caracteriza por la limitación en el número de casinos, la alta regulación, las elevadas tasas de impuestos y la presencia de la figura “casino de la ciudad”, como el caso del principado de Mónaco. El modelo americano se caracteriza por promover una mayor competencia, de ahí que la proliferación de los casinos bajo ese modelo, es inminente; éstos son regulados por el Estado, con bajos impuestos, mayor flexibilidad, comúnmente relacionados con la industria hotelera y con la presencia de clientela masiva, como es el caso de Atlantic City con sus 13 casinos, pero también con los “megacasinos” de Las Vegas que cuenta con más de 500 casinos con el más riguroso control de juego, superando la normatividad y los controles que hay dentro del campo armamentario. Finalmente, el tercer modelo se basa en la presencia de pequeños casinos en hoteles y, en muchas ocasiones, los jugadores apuestan entre sí y la casa cobra una comisión por el servicio. De manera adicional, existen otros modelos como el de las reservas indias en los Estados Unidos, que busca contribuir a la generación de riqueza en las localidades, e impulsar su crecimiento y desarrollo (Reyes Tépatch, 2004: 11).

En nuestro país, la Concanaco, la CROC, la Canirac, la Asociación Nacional de Hoteles y Moteles y, la Asociación de Hoteles y Moteles de la Ciudad de México, se han pronunciado a favor de la instalación y operación de los casinos, así como los estados de Tamaulipas, Guerrero, Baja California, Sonora y Veracruz. Por su parte, la Coparmex, representantes de la Iglesia Católica, la Asociación de Padres de Familia, A.C., la Unión Nacional de Padres de Familia, A.C., se oponen a la instalación y operación de los casinos en México. Algunos argumentos que sustentan la oposición a la presencia de dichos espacios se relacionan con los trastornos físicos que puede producir el síndrome de abstinencia al juego como son las cefaleas, las migrañas, los trastornos digestivos, las alteraciones del sueño, la pérdida del apetito, la fiebre, los temblores, entre otros. Además de que en las ciudades en donde hay casinos se ha detectado personas con patología por los juegos de azar, con problemas como el alejamiento o abandono de la familia, las grandes deudas de juego, el deseo de devolver el dinero rápidamente, el ser mal visto o repudiado por la comunidad en que habita, crea violencia intrafamiliar por su adicción, sentimiento de un enorme deseo por recuperar las agradables sensaciones de los primeros días de ganancia. Señalan también que la falta de dinero incrementa el riesgo de buscar préstamos ilegales, robar o delinquir para la obtención del mismo, entre otros. Sin embargo, para enfrentar el problema de la ludopatía, se argumenta que los dueños de los casinos deberían abrir instituciones para tratar a quienes se convierten en adictos al juego.

Por todo lo anterior, la iniciativa se encuentra en proceso de dictamen y los distintos actores coinciden en la necesidad de legislar para controlar

los juegos de apuestas y reglamentar los giros ilegales, que en la actualidad se estiman en 900 casinos clandestinos. Además, se requiere definir el modelo de casino ideal para México. Tomando como base los modelos antes mencionados, se han realizado propuestas como la instalación de un gran casino en el Centro de Convenciones de Acapulco, tipo Las Vegas, o la instalación del mega casino Juárez Resort and Casino, que sería la inversión más importante del estado de Chihuahua y de la frontera (Sandoval De Escurdia, 2004: 3-4).

Diversas temáticas entran en juego al pensar en el modelo ideal de casino y sus características. Ejemplo de ellas son la participación de capital extranjero y del Estado, las personas físicas o mercantiles que pueden participar en cada uno de los niveles de responsabilidad, las multas o infracciones en caso de la violación de alguna ley, la vigencia de las licencias o formas de explotación, entre otros. Respecto de la participación del Estado para controlar, administrar y vigilar el funcionamiento de los casinos, existe la propuesta de que el Estado debe tener una participación económica de entre 49 y 51%. En cuanto a la reglamentación fiscal se estima que un impuesto de nueve por ciento podría repartirse, en partes iguales, entre el municipio, el gobierno estatal y el gobierno federal. Finalmente, se considera que es necesario clarificar cuestiones técnicas, como si los casinos deben o no estar circunscritos a la operación de los hoteles; fortalecer el turismo para hacerlo competitivo.

En este contexto, el 17 de septiembre de 2004, el Gobierno Federal, a través de la Secretaría de Gobernación, publicó el Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, aún vigente, con la finalidad de incentivar la inversión y el crecimiento en cuanto a juegos y sorteos; así como establecer los lineamientos necesarios para su operatividad y la regulación de las actividades de dicho sector, favoreciendo el orden y la transparencia.

Investigaciones en torno al juego en casinos

Como se mencionó al inicio de este trabajo, el estudio de los juegos de azar, los casinos y “centros de juego y entretenimiento” no se ha considerado como tema prioritario en México a pesar de las múltiples consecuencias que se derivan de a partir de su existencia según lo reporta la experiencia en varios países. De acuerdo con el London Economics, en 2006, Reino Unido registra el mayor gasto total en juegos de azar de 98,340 millones de euros, que representa 34% sobre el total de países de la Unión Europea. Francia, Alemania, España e Italia son otros de los países que representan porcentajes entre 12 y 8% de la Unión Europea. Según dicha fuente, el mayor gasto por habitante se producía en Austria (1,900), Reino Unido (1,640) y Finlandia (1,550) (Ramos Palencia, 2009: 84). Un estudio de la Comisión para el juego del Reino Unido, The British Gambling Prevalence Survey, concluyó que aproximadamente 0.6% de la población adulta tenía problemas con el juego, el mismo porcentaje que en 1999 (Wardle, y otros, 2007: 10).

Para el caso de España, el juego es una de las principales actividades económicas del país. Según la Comisión Nacional del Juego, en el año

2000 el gasto en juegos de azar en dicho país ascendió a 25.130 millones de euros (4.181.191 millones de pesetas) (Sánchez Hervás, 2003: 76). En Italia, de acuerdo con los datos del Informe Eurispes 2007, el juego de azar involucra hasta 70-80% de la población adulta, alrededor de 30 millones de apostadores. En dicho país, aproximadamente 80% de la población juega, por lo menos una vez por año y el porcentaje de los jugadores patológicos está comprendido entre 1% y 3%. En el 2008, Italia detentó la supremacía del gasto per-cápita (500 euros), el juego ha involucrado 20% más de familias italianas respecto al 2006. El mercado italiano del juego representa 9% del mercado mundial. En Abruzzo, Campania, Sicilia y Sardeña las familias invierten en juegos de azar 6,5% de su renta (Palumberi y Mannino, 2008: 164).

Según un estudio realizado en Quebec por una empresa privada, 5% de la población reconoció por sí misma tener un problema de juego compulsivo o patológico, sin embargo, este porcentaje representa probablemente una subestimación de la situación real. La mayoría de actores implicados señalan que la accesibilidad es un factor determinante en el desarrollo del juego compulsivo al interior de la población (Albert-Einstein-Université, s/f).

En América Latina, en el caso de Colombia, el valor apostado al año equivale a casi la mitad de las exportaciones que hace el país, es decir 5.000 millones de dólares, unos 12 billones de pesos (El tiempo, 2002). 35% de la población colombiana, especialmente la gente mayor, es cliente habitual de los sitios destinados a juegos de azar; una de cada tres personas es aficionada; esta tendencia aumenta (Bonilla Larrañaga y otros, 2008: 14-15).

En el caso de México, Rita Martínez Jáuregui, presidenta de la Federación Mexicana de Jugadores en Riesgo, autora del libro *Conciencia Cero* señala que a nivel nacional la “enfermedad” afecta a entre 2 millones y 2.5 millones de personas, y la cifra va en crecimiento. Dichas personas son afectadas con la operación de más de 70 mil máquinas en los casinos y casas de apuesta, según cifras conservadoras. Explica que “es una adicción más fuerte que la cocaína”, la enfermedad tiene un origen interior, por lo que se necesita analizar los temores y miedos, el entorno familiar y social, las experiencias del pasado y del presente que detonan la enfermedad, provocada por un impulso de evadir la realidad de manera inconsciente (Martínez Jáuregui en Acosta, 2011).

Martínez Jáuregui asegura que la ludopatía es la enfermedad que registra más suicidios de todas las adicciones porque un alcohólico o drogadicto generalmente muere por los excesos, por la sobredosis, no porque se hayan querido matar. “El ludópata se suicida y de eso tenemos casos documentados, sobre todo en el sureste del país, donde hay 11 suicidios reportados por ludopatía, estamos hablando de cuatro años para acá”, señaló. Las deudas, la desesperación por no contar con dinero, la depresión por perder el patrimonio y familia es lo que los lleva al suicidio, y los especialistas en ludopatía afirman que 27% de los jugadores compulsivos pueden atentar contra su vida. Los estudios científicos

demuestran que la ludopatía es más adictiva que el alcohol y la droga (Martínez Jáuregui en Acosta, 2011).

De acuerdo con Martínez Jáuregui, en Escobedo, Nuevo León y en Cancún se han registrado casos de madres de familia que dejaron a los niños en los carros, afuera de los casinos mientras jugaban, lo que refleja la gravedad de la adicción. “La incidencia de la enfermedad nos está hablando de que pudiera haber hasta 20 mil ludópatas en Saltillo y el área conurbada, pero no es nada más el enfermo el que tiene problemas, cuando menos hay cinco personas seriamente involucradas de su círculo íntimo, ya sean familia o amigos”, explica (Martínez Jáuregui en Acosta, 2011).

La mayoría de las publicaciones provienen, entonces, de otros países y son relativamente recientes, de 1999 a 2009. Se han realizado investigaciones en varios continentes, destacando países como Estados Unidos, Australia y España por la cantidad y variabilidad de los estudios en esta temática. En general, las investigaciones publicadas proponen estudios exploratorios y descriptivos como una primera propuesta a temáticas relativas al juego de azar en casinos y otros espacios. En algunos casos, son estudios longitudinales con un reciente interés en poblaciones de jóvenes y adolescentes. También resaltan estudios que buscan correlación de la conducta de juego con diversos estados de salud o conductas de riesgo. Entre ellos hay investigaciones que buscan relaciones entre impulsividad, latido cardíaco y los niveles de cortisol en la sangre durante el juego con naipes en casinos (Krueger y otros, 2005: 207). También resaltan los estudios que se interesan por el consumo de alcohol y otras drogas en clientes y empleados de casinos (Shaffer y Hall, 2002: 406). Otros estudios amplían el espectro relativo a factores de riesgo, de modo que incluyen, además del uso de drogas, otros comportamientos relacionados con la violencia, la conducta sexual o los hábitos alimenticios y de ejercicio (Stuhldreher y otros, 2007: 76), tipo y frecuencia de juego, desórdenes de conducta, estrés psicológico, pertenencia a grupos étnicos y abuso de drogas y alcohol (Goudriaan y otros, 2009: 1222).

Por otro lado, aunque en menor cantidad, también se hacen presentes estudios más descriptivos o cualitativos que se interesan por el contexto psicosocial y emocional del jugador. Estos estudios se concentran en calidad de vida, costos y beneficios del juego según el grupo de edad (Chhabra y Gursoy, 2009: 140), soporte social, afrontamiento, disponibilidad de tiempo y dinero (Thomas y otros, 2009: 102), abuso de drogas y alcohol, satisfacción con la escuela y conductas riesgosas (Delfabbro, Lahn, & Grabosky, 2006: 588).

Es hasta fechas recientes cuando se ha incrementado la cantidad de estudios ligados al juego en los casinos, ya que se sustenta, hoy por hoy, el aumento de trastornos psicológicos ligados a ellos, como la ludopatía. Esta se define, de acuerdo con el manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV-TR), como un trastorno también denominado juego patológico, se refiere al comportamiento desadaptativo, repetido y persistente de juego por dinero (Goffard, 2008: 1), que expone a la persona a consecuencias negativas en el plano social, profesional e individual. El DSM-IV-TR la considera como la adicción de

los años noventa, con mayor frecuencia entre los trastornos del control de impulsos. Además de que se considera como un desorden del espectro obsesivo compulsivo.

De acuerdo con el Institut National de la Sante et de la Recherche Medicale (INSERM) (2008: 1) los juegos de azar son prácticas sociales y culturales inscritas dentro de una historia muy antigua del ocio y diversión. Actualmente tienen un lugar importante en la vida cotidiana, el tiempo libre y festivo. Aunque para una gran parte de personas, estos juegos constituyen una actividad recreativa, su práctica puede ser perjudicial para ciertos individuos con consecuencias a nivel individual, familiar y socio-profesional. Para ciertos jugadores, el juego puede tomar la dimensión de una conducta adictiva. Los perjuicios posibles del juego atraen cada vez más la atención de los poderes públicos y de los mismos operadores de los juegos. La necesidad de aportar ayuda, apoyo y cuidado a las personas en problemas con el juego motivó a la Dirección General de Salud de Francia solicitar al INSERM llevar a cabo una investigación colectiva.

El INSERM (2008: 1) reunió a un grupo pluridisciplinario de expertos en historia, sociología, economía de la salud, epidemiología, psicología, neurobiología, psiquiatría y adictología. Este grupo estructuró su reflexión sobre los juegos de azar y de dinero, así como los juegos de video e internet en torno a diversos enfoques: histórico, sociológico, psicológico, neuropsicológico, clínico. Otro eje de reflexión lo constituyó la forma de abordaje de los problemas del juego en ciertos países. A lo largo de diez sesiones de trabajo el grupo de expertos analizó cerca de 1250 artículos, recabando los datos disponibles del ámbito nacional, europeo e internacional sobre los juegos, su contexto, los comportamientos lúdicos y la adicción. El documento del grupo de trabajo ha mantenido los términos de juego problemático y juego patológico, tal como son utilizados en la mayor parte de los estudios para designar las prácticas del juego que implican problemas.

En un contexto cultural más cercano al nuestro, encontramos diversos estudios realizados en Iberoamérica. Uno de ellos es el realizado por Urdániz y otros (1999: 155-162) sobre la ludopatía en Navarra, con un objetivo general centrado en el conocimiento cualitativo de las modalidades del juego patológico, de sus factores y representaciones y de sus repercusiones en el entorno personal, socio-familiar e institucional de las redes de ayuda-protección, así como en la elaboración de instrumentos para la cuantificación adecuada del problema y sus peculiaridades en Navarra. De acuerdo con los autores, este trabajo cualitativo permite conocer, junto a las nuevas ludopatías, las formas de juego más vinculadas a sus tradiciones y cultura, ahondar en la manera en la que el entorno familiar y social de la persona ludópata vive y reacciona ante el problema, así como conocer las características del apoyo prestado por los grupos de autoayuda y la red de Salud Mental. Las técnicas empleadas fueron grupos de discusión y entrevistas a expertos en el tema, además de entrevistas y sesiones colectivas con diferentes grupos de la población afectada, profesionales, familiares e intermediarios de juego. A partir

de la revisión bibliográfica y de los análisis temáticos de los contenidos se construyó un cuestionario para el estudio de la prevalencia y sus connotaciones en Navarra. El cuestionario ha sido validado en un pre-test efectuado ante 30 personas de diversas edades y condición, entre ellos, “jugadores patológicos” y “jugadores problema”. Mediante otro análisis más detallado de todos los “discursos” habidos en los grupos de discusión y entrevistas técnicas, se ha elaborado el informe sobre las características cualitativas de la ludopatía en Navarra (Urdániz y otros, 1999: 156).

Algunas conclusiones de este estudio son: la prevención en temas de salud pública constituye uno de los retos importantes de nuestros estados occidentales. La existencia de una generación con un estilo de vida consumista, es una imagen de la adolescencia actual a la que, los medios de comunicación recurren, sin reflexionar suficientemente sobre lo que conlleva. La ludopatía en el imaginario colectivo se representa también como un deseo legítimo de cambiar las condiciones materiales de vida. La conducta de juego compulsivo pone en tela de juicio instituciones primarias como la familia. La amistad pasa a ser algo sustituible por una máquina, la incertidumbre y el riesgo que implica toda relación entre personas pasa a ser excluida de lo cotidiano.

López Jiménez desarrolló un proyecto de investigación sobre ludopatía a cargo de la Universidad de Zaragoza y el Gobierno de Aragón, Azajer (Asociación Aragonesa de Jugadores de Azar en Rehabilitación) en dicha investigación ofrece una clasificación de tipos de jugadores, su distribución por sexo, edad, tipo de jugador, nivel educativo y las repercusiones del juego en la vida de las personas como problemas psicológicos, físicos, familiares, escolares, sociales, el consumo de drogas y los problemas legales. Una de las conclusiones más relevantes indica que las mujeres (madre-esposa) que tienen problemas con el juego reciben poco apoyo de parte de la familia en el proceso de rehabilitación (López Jiménez, 2009: 130).

Por su parte, en Chile, Goffard ofrece información bibliográfica en cuanto a los diferentes tipos de jugadores, características clínicas como el juego progresivo, el desarrollo de la tolerancia y la abstinencia, el juego como escape a la disforia, intentos arriesgados de recuperar las pérdidas, mentiras, actos ilegales, conflictos familiares y laborales, incapacidad para dejar de jugar, entre otros (Goffard, 2008: 1-6). Dicho autor, identifica factores estructurales o extra personales como los demográficos y del entorno, y factores internos al individuo como la personalidad narcisista, antisocial y la agresivo-pasivo. De manera adicional, resalta la importancia del estudio del error o sesgo cognitivo en tanto es una característica que se ve como factor de riesgo, pero también como factor mantenedor de conducta. Así también, señala que los errores cognitivos en los jugadores patológicos son la ilusión de control, la falacia del jugador tipo I y tipo II, la falsa contingencia/superstición, la exagerada autoconfianza, la percepción errónea, la evaluación sesgada y la ratificación del sesgo (Goffard, 2008: 3-4).

Algunas otras son investigaciones de tipo epidemiológico (Becoña, 1999: 16), que ven la situación como un problema de salud mental

centrada en la ludopatía en tanto que la proliferación de prácticas de juego en los casinos ha comenzado a afectar a diferentes grupos sociales en el mundo. Por su parte, Barroso Benítez realizó una investigación en España denominada *Las Bases sociales de la ludopatía* con el objetivo de conocer desde una aproximación empírica por qué un individuo juega, cuál ha sido el ambiente por, mediante o favorecedor (proceso) por el que llegó al juego, qué factores le hicieron mantenerse en el juego, cuáles son las variables personales, sociales, económicas, culturales y políticas que han incidido en el desarrollo de su conducta adictiva y lo que esa conducta implica. También se propuso descubrir las razones de fondo que subyacen en el jugador; es decir, interpretar qué relaciones pueden existir en el contexto social y las representaciones que se hacen aquellos individuos que manifiestan una práctica de juego compulsivo (Barroso Benítez, 2003: 8-9).

Para el desarrollo de dicha investigación entrevistó a 14 participantes con características diversas de la Zona de Andalucía oriental y realizó un análisis de contenido (personal-social). Algunos de los resultados evidencian la relación de las ludopatías con elementos como la pérdida de control por el juego, la invisibilidad social de las ludopatías, las expectativas personales y frustraciones, la autoestima y la dignidad, la incapacidad autoexplicativa y la autopercepción, el consumo y adicción de café, alcohol y drogas como escape o la imitación social. Además de mentiras y ocultamientos, estigmatización y etiquetas, culpa, problemas familiares como causas, tiempo y soledad, consecuencias personales, familiares y amistosas, relación con el dinero como dinero fácil.

Finalmente, Ruiz Pérez realizó un estudio sobre el juego patológico en usuarios de casinos en Bogotá con el fin de analizar la prevalencia y relaciones con consumo de alcohol, búsqueda de sensaciones y patrones de juego (Ruiz Pérez, 2009: 149). En otras investigaciones en Colombia, la muestra también incluye grupos de estudiantes universitarios, haciendo hincapié en las prácticas de videojuegos y otros juegos de azar y su relación con dificultades de concentración, cambio de estados de ánimo, distención, entre otros aspectos (Pérez Pérez y Cano Bedoya, 2007: 277-278).

Comentarios finales

Podemos ver que los estudios realizados respecto al juego se desarrollan desde una perspectiva clínica enfocándose principalmente en la ludopatía. En México, y particularmente en Yucatán, a la fecha, no encontramos estudios enfocados al estudio de esta problemática desde una perspectiva más social. Desarrollar proyectos de investigación considerando aspectos socioculturales es muy importante como lo evidencia la necesidad sentida y manifiesta a través de diversos medios como el periodístico en fechas recientes. En diversos artículos periodísticos de Yucatán se resalta que va en aumento la denominada “adicción invisible” entre las mujeres, sobre todo entre las amas de casa. Situación que, de acuerdo con Ariel Lugo Rodríguez (director de Salud Mental de los Servicios de Salud en

Yucatán), es más evidente en el interior del estado, donde incluso ellas utilizan en apuestas el dinero del gasto y muchas regresan a su hogar sin comprar nada. La ludopatía, explica Lugo Rodríguez, es un problema emergente, que junto con las adicciones o la violencia intrafamiliar afecta a las mujeres: “alarma ver que cada día se abren más casinos, los cuales, sabemos, están prohibidos”.^[4]

En otro artículo titulado “Pesadillas detrás del vicio del juego. El secreto mejor guardado de los yucatecos”, se indica que los casinos o centros de entretenimiento, como se les llama por cuestiones legales, aumentan la desintegración familiar, en tanto los padres educadores y protectores de los hijos abandonan su responsabilidad por estar horas en el “centro de entretenimiento”, poniendo en peligro la integridad de los hijos.^[5] Finalmente, en otro artículo titulado “Las adicciones: ludopatía, juego patológico que rebasa”, la autora Silvia González Romero (2009), presidenta de Voces de Prevención, señala que la ludopatía aumenta en la ciudad de manera desmesurada, entre otras cosas, gracias a la amplia oferta de casinos. Indica que el grupo social potencialmente vulnerable incluye mujeres de entre 40 y 65 años, muchas de ellas jubiladas, con hijos casados y tiempo libre. De acuerdo con dicha autora, las mujeres al no encontrar sentido a su vida se refugian en el juego, que al principio las emociona y luego las atrapa, trayéndoles miedo, preocupación, vergüenza y sufrimiento, además de deudas y ruina económica o moral.

En este contexto, nos proponemos desarrollar una investigación, que más que centrarse en mirar la presencia de la ludopatía, tiene el objetivo general de conocer y analizar las representaciones sociales de los meridianos y medios de comunicación sobre los juegos de azar en centros de entretenimiento que funcionan en la ciudad de Mérida y cómo dichas representaciones se reflejan en la emergencia de nuevas prácticas y conductas sociales. Los objetivos específicos que guían el trabajo son:

- Analizar las representaciones sociales sobre los juegos de azar en los casinos, que tienen los clientes y no clientes de dichos espacios, así como la emergencia de nuevas prácticas y conductas sociales.
- Analizar las características socioculturales y sociodemográficas de los clientes y no clientes de los casinos relativas a las representaciones sociales de los juegos de azar y la emergencia de nuevas prácticas y conductas sociales.
- Analizar las representaciones sociales en los medios de comunicación en cuanto a los juegos de azar y la emergencia de nuevas prácticas y conductas sociales en Mérida. Analizar las representaciones sociales de algunos de los representantes de diversos sectores de la sociedad (iglesia, ayuntamiento, sociedad de padres de familia, presidentes de colegios, regidores, etcétera) en cuanto a los juegos de azar y la emergencia de nuevas prácticas y conductas sociales en Mérida.
- Describir las prácticas cotidianas que llevan a cabo los clientes y empleados de los diferentes casinos.

La investigación está en proceso y el propósito final es favorecer procesos de análisis, reflexión y retroalimentación interdisciplinarios, pertinentes, de generación y aplicación innovadora del conocimiento para la promoción del desarrollo social mediante el diseño y aplicación de diversas líneas de acción en diferentes esferas de la vida pública de la ciudad de Mérida.

Los juegos de azar como problema emergente en la investigación social en México: balance preliminar y perspectivas

- Acosta, Ernesto (2011), "La cara oculta del juego", *Zócalo Saltillo*.
- Albert-Einstein-Université (s/f), *Jeu Pathologique*. (24 de junio de 2011).
- Barroso Benítez, Concepción (2003), *Bases sociales de la ludopatía*, tesis doctoral, Facultad de Ciencias Sociales y Sociología-Universidad de Granada. (13 de mayo de 2009).
- Becona, Elisardo (1999), "Epidemiología del juego patológico en España", en *Anuario de Psicología*, vol. 30, núm. 4, Facultat de Psicologia-Universitat de Barcelona, Barcelona, 7-19. (18 de noviembre de 2010).
- Bonilla Larrañaga, Lady Esperanza, Diana Michel Mayorga Cabrera y Clara Paola Balbuena Torres (2008), *Factores socio-familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E. D. Juan Luis Londoño de la Salle, Bogotá, 2007*, Bogotá: Universidad de la Salle. (13 de mayo de 2009).
- Chhabra, Deepak y Dogan Gursoy (2009), "Life Dynamism Explorations on Perceived Quality of Life and Social Exchange Paradigms in Casino Settings", en *Leisure Sciences*, núm. 31, Routledge-Taylor & Francis Group, 136-157.
- Chinchilla Pawling, Perla (2000), "Lo lúdico y lo profano", en Ilán Semo (coordinador) *La rueda del azar, juegos y jugadores en la historia de México*, México: Pronósticos para la Asistencia Pública, 55-91.
- Delfabbro, Paul, Julie Lahn y Peter Grabosky (2006), "Psychosocial Correlates of Problem Gambling in Australian Students", en *Journal Compilation of Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, Blackwell Publishing Limited*, 587-594. (18 de agosto de 2010).
- Diario de Yucatán (2009), "Las amas de casa resultan las más afectadas por la ludopatía. Va en aumento la 'adicción invisible' entre las mujeres". (15 julio 2009).
- (2009), "Pesadillas detrás del vicio del juego. El secreto mejor guardado de los yucatecos". (15 de julio de 2009).
- Gómez Romero, Silvia (2009), "Las adicciones: ludopatía, juego patológico que rebasa", *Diario de Yucatán*, 4 de mayo 2009. (15 de julio de 2009).
- "El Patolli". (10 de septiembre de 2010).
- El Tiempo (2002), "Azar, un jugoso mercado de ilusiones". (24 de junio de 2011).
- Goffard, Jean Paul (2008), "Juego patológico: una revisión bibliográfica de la ludopatía", en *Psiquiatría.com*, vol. 12, núm. 2, Universidad del Desarrollo, Concepción, 1-6. (18 de agosto de 2010).

- Goudriaan, Anna, Wendy Slutske, Jennifer Krull y Kenneth Sher (2009), "Longitudinal Patterns of Gambling Activities and Associated Risk Factors in College Students", en *Addiction*, núm. 104, 1219-1232. (29 de agosto de 2010)
- González del Rivero, Leticia (2000), "Las industrias de la suerte", en Ilán Semo (coordinador) *La rueda del azar, juegos y jugadores en la historia de México*, México: Pronósticos para la Asistencia Pública, 165-18
- Huizinga, Johan (1996), *Homo ludens*, Madrid: Alianza Editorial.
- Institut National de la Sante et de la Recherche Medicale [inserm] (2008), *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions, inserm-Les editions*, Paris. (24 de junio de 2011).
- Krueger, Tillmann HC, Manfred Schedlowski y Gehard Meyer (2005), "Cortisol and Heart Rate Measures During Casino Gambling in Relation to Impulsivity", *Neuropsychobiology*, núm. 52, University of Bremen, Bremen, 206-211. (29 de agosto de 2010).
- Ley Federal de Juegos y Sorteos (1947). (10 de septiembre de 2009)
- López Jiménez, Ángela (2009), *Los juegos de azar. Juego social y ludopatía. Proyecto de investigación sobre ludopatías*, texto Inédito. Universidad de Zaragoza/ Gobierno de Aragón/ Azajer, Zaragoza. (13 de mayo de 2009).
- LVIII Legislatura (2003), *Propuesta de reforma a la Ley Federal de Juegos y Sorteos*, México: Instituto de Investigaciones Legislativas del Senado de la República.
- Miranda Ojeda, Pedro (2003), "Moralidad, orden público y diversiones. Costumbres lúdicas en la ciudad de Mérida 1822-1863", en Francisco Fernández y José Fuentes (editores) Mérida. *Miradas múltiples*, Yucatán: Universidad Autónoma de Yucatán (UADY)/ Honorable Cámara de Diputados LVIII Legislatura, 57-77.
- Palumberi, Emilia y Giuseppe Mannino (2008), "Ludopatía. Un estudio comparativo realizado en Italia y España", en *Humanismo y Trabajo Social*, vol. 7, Universidad de León, León, 155-196. (14 de junio de 2010).
- Pérez Pérez, Jorge Arturo y Víctor Hugo Cano Bedoya (2007), "El juego de azar y el videojuego en la Universidad de San Buenaventura-Medellín", en *Grupo de Investigación de Estudios Psicosociales en Adicciones* (GIEPSA), vol. 7, núm. 2, Universidad de San Buenaventura/ giepsa, Medellín, 273-282. (29 de agosto de 2010)
- Pozos Lanz, Ileana (2008), "Tres siglos de bolada. Impresiones personales sobre la lotería campechana", en *Revista Blanco y Negro*, núm.11, 34-41.
- Ramos Palencia, Fernando (2009), *Juegos de azar en España. 1977-2007*, Sevilla: Universidad Pablo de Olavide. (24 de junio de 2011).
- Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos. (10 de septiembre 2009).
- Reyes Tépatch, Marcial (2004), *La instalación y operación de CASINOS en México: Análisis de iniciativas y opinión pública*, México: División de Economía y Comercio/ Cámara de Diputados lxx Legislatura. (29 de agosto de 2010)
- Ruiz Pérez, José Ignacio (2009), "Juego patológico en usuarios de casinos en Bogotá: prevalencia y relaciones con consumo de alcohol, búsqueda de sensaciones y patrones de juego", en *Revista Colombiana de Psicología*, vol. 18, núm. 2, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 145-156. (23 de julio de 2010)

- Sandoval De Escurdia, Juan Martín (2004), *Sobre los modelos de casinos*, México: Cámara de Diputados / LIX Legislatura. (15 de octubre de 2009)
- Sandoval De Escurdia, Juan Martín y Juan Francisco Zamudio Tadeo (2002), *Los casinos en México y sus principales efectos sociales: un análisis de opinión pública*, México: Cámara de Diputados/ LIX Legislatura. (15 de octubre de 2009)
- Sánchez Hervás, Emilio (2003), "Juego patológico: un trastorno emergente", en *Trastornos adictivos*, vol. 5, núm. 2, Unidad de Adictivas de Catarroja, Valencia, 75-87.
- Semo, Ilán (2000), "Prólogo", en Ilán Semo (coordinador), *La rueda del azar, juegos y jugadores en la historia de México*, México: Pronósticos para la Asistencia Pública, 13-19
- Shaffer, Howard y Matthew Hall (2002), "The Natural History of Gambling and Drinking Problems Among Casino Employees", en *The Journal of Social Psychology*, vol. 142, núm. 4, Harvard Medical School, Harvard, 405-424. (28 de agosto de 2010)
- Stuhldreher, Wendy, Thomas Stuhldreher y Kimberly Forrest (2007), "Gambling as an Emerging Health Problem on Campus", en *Journal of American College Health*, vol. 56, núm. 1, Heldref Publications, Pennsylvania, 75-83. (29 de agosto de 2010)
- Thomas, Anna Christina, Gavin Brent Sullivan y Felicity Catherine Louise Allen (2009), "A Theoretical Model of EGM Problem Gambling: More Than a Cognitive Escape", en *Int J Ment Health Addiction*, núm.7, Springer Science + Business Media, Clayton, 97-107. (28 de agosto de 2010)
- Urdániz, G. y otros (1999), "Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra", en *Anales del sistema sanitario de Navarra*, vol. 22, núm. 3, Fundación Bartolomé de Carranza, Navarra, 155-172. (15 de octubre de 2009).
- Vázquez Mantecón, Álvaro (2000), "La república Ludens", en Ilán Semo (coordinador), *La rueda del azar, juegos y jugadores en la historia de México*, México: Pronósticos para la Asistencia Pública, 93-125.
- Wardle, Heather, Kerry Sproston, Jim Orford, Bob Erens, Mark Griffiths, Rebecca Constantiney Sarah Pigott (2007), *The British Gambling Prevalence Survey 2007*, National Centre for Social Research. (24 de junio de 2011)

Notas

- [1] Más información al respecto se puede consultar en: <http://www.uv.mx/popularte/esp/scriptphp.php?sid=484>.
- [2] <http://www.uv.mx/popularte/esp/scriptphp.php?sid=484>.
- [3] <http://www.uv.mx/popularte/esp/scriptphp.php?sid=484>.
- [4] Diario de Yucatán, 30 marzo 2009.
- [5] Diario de Yucatán, 05 abril 2009.

Notas de autor

- * Candidata a doctora en estudios mesoamericanos por la Universidad de Hamburgo. Profesora e investigadora de la facultad de Psicología de la Universidad autónoma

de Yucatán (UADY). Líneas de investigación: Formación integral y responsabilidad social universitaria, equipos interdisciplinarios, evaluación cualitativa, sistematización de experiencias, promoción de la salud, derechos humanos y equidad de género. Publicaciones recientes: "los proyectos comunitarios y la participación social en la formación profesional ", en *Contribuciones a la psicología social y comunitaria en Yucatán*, (2010); coautora de "Premisas irracionales de padres y madres: su influencia en el desarrollo de la sexualidad infantil", en *Revista Científica Electrónica de Psicología*, (2010).

- * Doctor en ciencias sociales por la Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco (UAM): Profesor investigador de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY). Líneas de investigación: imaginarios urbanos (espacios, actores y prácticas), turismo, construcción social del miedo. Publicaciones recientes: coautor de *Fotógrafos, imágenes y sociedad en Yucatán: 184-1900*, (2010); "imaginarios urbanos de los meridianos y el turismo sobre la capital yucateca", en *Topofilia Revista de Arquitectura, Urbanismo y Ciencias Sociales*, (2010); "la Construcción social del miedo y la conformación de imaginarios urbanos maléficos", en *IZTAPALAPA*, (2009).
- * Estudiantes del doctorado en psicología del Centro de Estudios e Investigación Psicológica, Campeche (CECIP). Profesora investigadora de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY). Líneas de investigación: aborda temáticas como cuerpo, género, sexualidad, derechos humanos, violencia intrafamiliar, prejuicios, trabajo en equipos interdisciplinarios, atención primaria de la salud, sistematización de experiencias, formación integral y responsabilidad social universitaria. Publicaciones recientes: coautora de "Prejuicio hacia las personas homosexuales: diferencias por sexo", en *Revista de Estudios Clínicos e Investigación Psicológica*, (2011); "Diseño y evaluación de un juego psicoeducativo promotor de la equidad de género y los derechos humanos de niños y niñas", en *Voces entretejidas. Programa editorial. Reflexión: género y sociedad* (2010); "El juego didáctico como una estrategia psicosocial-educativa en violencia intrafamiliar, sexualidad, equidad de género y derechos", en *Contribuciones a la psicología social y comunitaria en Yucatán*, (2010).