

CAPÍTULO 3

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD SOCIAL

113



Juegos de azar

INTRODUCCIÓN

Después de la revisión histórica, así como de las creencias y de los elementos subjetivos de los juegos de azar en el país, en este capítulo se presenta el análisis de los resultados de la primera *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México* relativos al juego como actividad social, su contexto nacional y personal, así como las prácticas, actitudes, experiencias de participación y representaciones más recurridas.

El juego, a lo largo de la historia de la humanidad, ha sido una actividad articuladora de comunidades, especialmente en lo referente a prácticas, hábitos y formas de construir imaginarios y futuro. Durante la infancia es parte fundamental del desarrollo psicosocial y motriz, al representar microcosmos de estructuras y afirmación del entorno. Por su parte, el azar frecuentemente es acompañado de un halo velado, vinculado a creencias, poderes, inercias, dogmas, destino, designios, sujetos y un sinnúmero de factores alejados irracionalmente de la probabilidad.

Aunque algunos juegos de azar se desarrollan en solitario, éstos siempre se encuentran insertos en contextos comunitarios locales, nacionales e in-



cluso internacionales, a través de distintos agentes de socialización que dotan de sentido a la incertidumbre, al riesgo, al ganar o perder. Por su parte, los juegos de azar se pueden desarrollar tanto entre amigos y compañeros en espacios privados como en lugares públicos: palenques, casinos, hipódromos, sitios de Internet, etcétera. Si bien los juegos de azar son frecuentemente relacionados con numerosos estigmas, como el riesgo del juego problemático o el lavado de dinero, igualmente refuerzan espacios de convivencia entre pares.

A continuación se presentan los resultados de la encuesta con respecto a la evaluación de la situación económica y política del país, la valoración personal de su presente y futuro económico, el uso del tiempo libre, los hábitos de participar en apuestas, rifas y sorteos, así como las actitudes y experiencias de participación en juegos de azar. Finalmente, se analizan las prácticas y representaciones vinculadas a los casinos, espacios siempre polémicos por su cuestionado impacto social, psicológico y económico, tanto en ciudades y países donde han sido regulados y permitidos, como en aquellos donde han sido prohibidos. En suma, se analizan las variables que permiten entender los juegos de azar en su contexto económico, político y social, con sus prácticas, imaginarios y principales representaciones recreadas por la sociedad mexicana en 2016.

EVALUACIÓN ECONÓMICA Y POLÍTICA DEL PAÍS

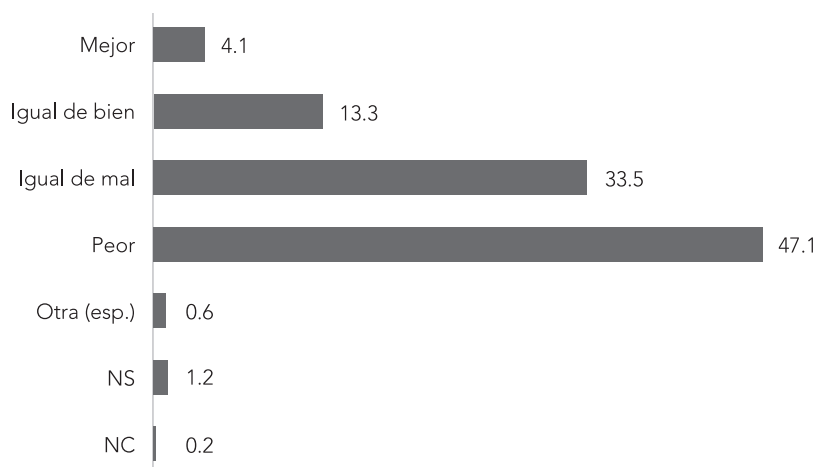
La evaluación económica y política del país es el punto de partida de la encuesta, pues además de rastrear las valoraciones de estas temáticas, también permite conocer la posible influencia de la situación económica y política en la confianza y la intensidad para participar en juegos de azar. En este sentido, el vínculo entre los juegos de azar y la situación económica y política del país permite trazar lazos entre la valoración del entorno y el grado de certidumbre a participar en juegos que involucran dinero, y las condiciones para cumplir lo establecido entre las partes.

De acuerdo con los resultados de la encuesta, ocho de cada diez personas entrevistadas (80.6 por ciento) señalaron que la situación económica del

país está *igual de mal o peor* en relación con el año anterior (véase gráfica 3.1). Es importante mencionar que esta percepción es cercana a la realidad que en las últimas décadas se ha vivido en México en torno a la profunda desigualdad, al estancamiento y al magro crecimiento reflejado por los indicadores macroeconómicos, cuya tendencia se mantuvo en 2015 y 2016 (OCDE, 2017a; INEGI, 2017b).¹

GRÁFICA 3.1

COMPARADA CON LA SITUACIÓN ECONÓMICA QUE TENÍA EL PAÍS HACE UN AÑO,
 ¿CÓMO DIRÍA USTED QUE ES LA SITUACIÓN ECONÓMICA ACTUAL DEL PAÍS: MEJOR O PEOR?
 (PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Las características sociodemográficas permiten observar que los varones son quienes tienen una opinión menos optimista sobre la situación económica del país en 2016, comparada con la del año anterior. Las personas que se encuentran en el grupo de edad de 55 a 64 años y aquellas que únicamente tienen educación primaria también muestran una percepción negativa acerca de la situación económica del país.

¹ El crecimiento anual del producto interno bruto en 2015 fue de 2.6 por ciento y en 2016 de 2.3 por ciento respecto al año anterior (INEGI, 2017b).



Al parecer, la percepción de la situación económica del país no representa un obstáculo para la práctica del juego, dado que de las personas entrevistadas que dijeron que han jugado al menos un juego en el último año, poco menos de ocho de cada diez (77.8 por ciento) consideraron que la situación económica actual del país está *igual de mal o peor* que la del año pasado, proporción que se encuentra por debajo de la media nacional (80.6 por ciento); mientras que las personas que dijeron que *no han jugado en el último año* y que consideraron que la situación económica del país está *igual de mal o peor* representan más de ocho de cada diez (83.2 por ciento) (véase cuadro 3.1).

CUADRO 3.1

¿CÓMO DIRÍA USTED QUE ES LA SITUACIÓN ECONÓMICA ACTUAL DEL PAÍS: MEJOR O PEOR? (PORCENTAJES)			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Mejor	4.1	4.1	4.1
Igual de bien	13.3	15.7	11.0
Igual de mal	33.5	36.0	31.1
Peor	47.1	41.9	52.1
Otra	0.6	0.4	0.7
NS	1.2	1.9	0.6
NC	0.2	0.0	0.4

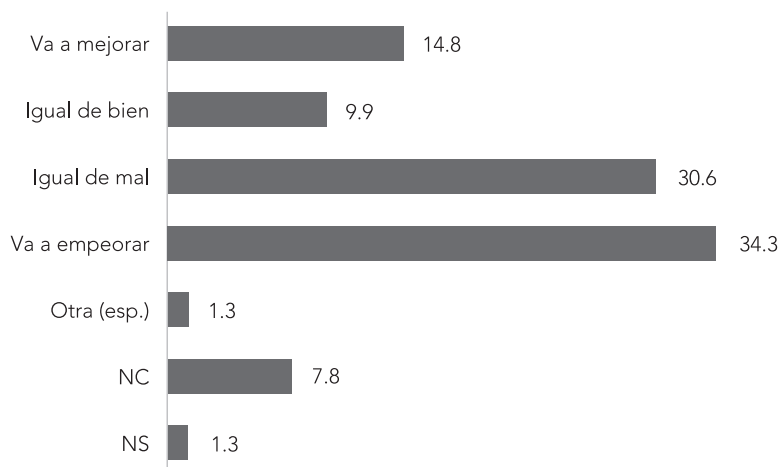
Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

En general, las personas tienen pocas expectativas de que en el futuro la situación económica del país mejore, pues si bien es cierto que una cuarta parte de la población entrevistada (24.7 por ciento) dijo que la situación económica del país *mejorará o seguirá igual de bien*, alrededor de dos terceras partes (65.0 por ciento) señalaron que *seguirá igual de mal o que empeorará* para el próximo año (véase gráfica 3.2). En este sentido, se observa que las personas de 55 a 64 años y las que tienen educación secundaria son las menos optimistas, pues son quienes en mayor medida dijeron que la si-

tuación económica del país *seguirá igual de mal o empeorará*. Por su parte, las personas con ingresos más altos son quienes consideraron que en el futuro la situación económica del país *mejorará o seguirá igual de bien*.

GRÁFICA 3.2

¿CREE USTED QUE EN EL PRÓXIMO AÑO
LA SITUACIÓN ECONÓMICA DEL PAÍS VA A MEJORAR O VA A EMPEORAR?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Asimismo, las personas que han jugado algún juego en el último año se encuentran entre las más optimistas, ya que cerca de tres de cada diez (28.1 por ciento) consideraron que la situación económica del país *mejorará o estará igual de bien* en el futuro, proporción que se encuentra por encima de la media nacional (24.8 por ciento) y de la proporción de no jugadores, pues estos últimos representan dos de cada diez (21.7 por ciento) (véase cuadro 3.2).



CUADRO 3.2

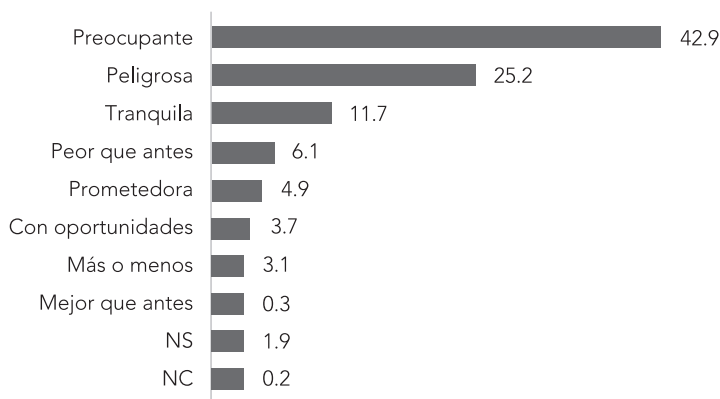
¿CREE USTED QUE EN EL PRÓXIMO AÑO LA SITUACIÓN ECONÓMICA DEL PAÍS VA A MEJORAR O VA A EMPEORAR? (PORCENTAJES)			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Va a mejorar	14.8	16.8	13.1
Igual de bien	9.9	11.3	8.6
Igual de mal	30.6	31.8	29.5
Va a empeorar	34.3	30.6	37.8
Otra	1.3	1.0	1.6
NC	7.7	7.4	7.9
NS	1.2	1.0	1.4

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

La situación política del país también es un asunto complicado para las personas entrevistadas. Los resultados obtenidos permiten observar que poco más de cuatro de cada diez entrevistados (42.9 por ciento) percibieron como *preocupante* la situación política del país, y una cuarta parte (25.2 por ciento) dijo que es *peligrosa*. Únicamente uno de cada diez (11.7 por ciento) señaló que la situación política del país es *tranquila*, y menos de uno de cada diez (8.6 por ciento) dijo que es *prometedora y con oportunidades* (véase gráfica 3.3). Un mayor porcentaje de varones, de jóvenes de 18 a 24 años y de personas con un nivel de escolaridad de preparatoria o bachillerato percibieron que la situación política del país es *preocupante*; mientras que los adultos de 45 a 54 años también dijeron con mayor frecuencia que es *peligrosa*.

GRÁFICA 3.3

DE LAS SIGUIENTES PALABRAS, ¿CON CUÁL ESTÁ USTED MÁS DE ACUERDO
 PARA DESCRIBIR LA SITUACIÓN POLÍTICA DEL PAÍS?
 (PORCENTAJES)



Fuente: Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

119



Juegos de azar

Por otro lado, la proporción de personas que en el último año han jugado algún juego y que consideraron que la situación del país es *preocupante* (44.8 por ciento) se encuentra por encima de la media nacional; en tanto que el porcentaje de las personas jugadoras que dijeron que la situación política del país es *tranquila* (12.6 por ciento) y *prometedora* y *con oportunidades* (9.7 por ciento) es ligeramente mayor que la media nacional (véase cuadro 3.3).

Las expectativas que las personas tienen sobre la situación política del país no son tan alentadoras, ya que poco más de seis de cada diez entrevistados (64.4 por ciento) dijeron que para el siguiente año la situación política del país *seguirá igual de mal o empeorará* (véase gráfica 3.4). Las personas del sexo masculino, los jóvenes de 18 a 24 años, los adultos de 55 a 64 años y las personas con secundaria y con preparatoria o bachillerato son quienes con mayor frecuencia expresaron su pesimismo sobre la futura situación política en el país.

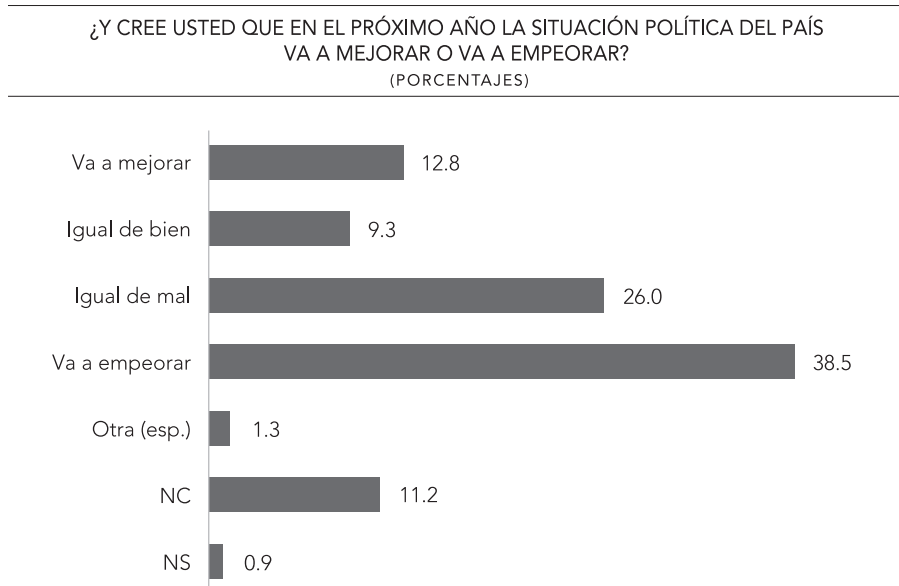


CUADRO 3.3

DE LAS SIGUIENTES PALABRAS, ¿CON CUÁL ESTÁ USTED MÁS DE ACUERDO PARA DESCRIBIR LA SITUACIÓN POLÍTICA DEL PAÍS? (PORCENTAJES)			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Preocupante	42.9	44.8	41.1
Peligrosa	25.2	23.3	27.0
Tranquila	11.7	12.6	10.9
Peor que antes	6.1	4.7	7.3
Prometedora	4.9	5.5	4.4
Con oportunidades	3.7	4.2	3.3
Más o menos	3.1	2.7	3.4
Mejor que antes	0.3	0.2	0.4
NS	1.9	2.0	1.8
NC	0.2	0.0	0.3

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

GRÁFICA 3.4



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Las personas que en el último año han jugado algún juego son ligeramente más optimistas, pues casi una cuarta parte de la población jugadora (24.5 por ciento) dijo que la situación política del país en el futuro *mejorará* o *seguirá igual de bien*. Esta proporción se encuentra dos puntos porcentuales por encima de la media nacional (22.2 por ciento); mientras que las personas que en el último año no han jugado algún juego y que son más optimistas en relación con la situación política del país, únicamente representan dos de cada diez (19.9 por ciento) (véase cuadro 3.4).

CUADRO 3.4

¿Y CREE USTED QUE EN EL PRÓXIMO AÑO LA SITUACIÓN POLÍTICA DEL PAÍS VA A MEJORAR O VA A EMPEORAR? (PORCENTAJES)			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Va a mejorar	12.8	13.9	11.8
Igual de bien	9.3	10.6	8.1
Igual de mal	26.0	27.3	24.9
Va a empeorar	38.4	35.8	40.8
Otra	1.3	0.4	2.1
NC	11.2	11.5	11.0
NS	0.9	0.5	1.3

Fuente: Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN ECONÓMICA FAMILIAR Y PERSONAL

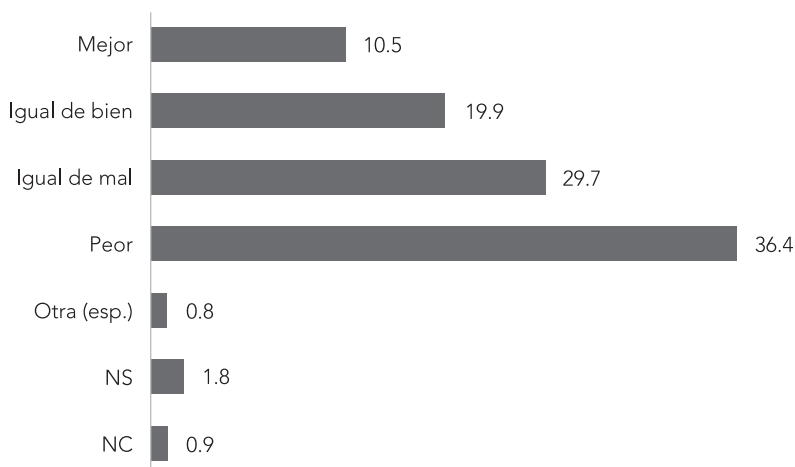
En concordancia con la percepción sobre la situación económica del país, los resultados sobre la situación económica personal también son poco optimistas. Alrededor de dos terceras partes de la población entrevistada (66.2 por ciento) dijeron que su situación económica actual está *igual de mal* o *peor* en relación con el año pasado (véase gráfica 3.5). Las personas de 55 a 64 años y las que tienen educación primaria mencionaron con mayor frecuencia que su situación económica está *igual de mal* o *peor* que hace un año; mientras que las personas con más altos ingresos familiares en mayor medida dijeron que están *mejor* o *igual de bien*.





GRÁFICA 3.5

COMPARADA CON LA SITUACIÓN ECONÓMICA QUE TENÍA USTED HACE UN AÑO,
 ¿CÓMO DIRÍA QUE ES SU SITUACIÓN ECONÓMICA ACTUAL: MEJOR O PEOR?
 (PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Las personas que en el último año han jugado algún juego son más optimistas que la media nacional. Una tercera parte de la población jugadora (33.9 por ciento) dijo que está económicamente *mejor o igual de bien* comparado con el año anterior, mientras que a nivel nacional esta proporción representa tres de cada diez (30.4 por ciento). Las personas no jugadoras son menos optimistas, ya que menos de tres de cada diez (27.2 por ciento) señalaron que su situación económica está *mejor o igual de bien* con respecto al año pasado (véase cuadro 3.5).

CUADRO 3.5

COMPARADA CON LA SITUACIÓN ECONÓMICA QUE TENÍA USTED HACE UN AÑO, ¿CÓMO DIRÍA QUE ES SU SITUACIÓN ECONÓMICA ACTUAL: MEJOR O PEOR? (PORCENTAJES)			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Mejor	10.5	11.9	9.2
Igual de bien	19.9	21.9	18.0
Igual de mal	29.7	29.6	29.9
Peor	36.4	34.2	38.6
Otra	0.8	0.8	0.8
NS	1.8	1.0	2.5
NC	0.9	0.6	1.1

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Las expectativas de mejoramiento de la situación económica personal son igualmente menos optimistas, ya que más de cuatro de cada diez entrevistados (47.1 por ciento) dijeron que su situación económica *seguirá igual de mal* o *empeorará* para el próximo año; sin embargo, casi cuatro de cada diez (38.8 por ciento) consideraron que económicamente *mejorarán* o *seguirán igual de bien* (véase gráfica 3.6). Las personas menos optimistas en relación con su situación económica futura son aquellas que se encuentran en el grupo de edad de 35 a 44 años y las que tienen educación secundaria. Por su parte, las personas que dijeron que económicamente *mejorarán* o *seguirán igual de bien* son aquellas mayores de 65 años, las que tienen un nivel de educación de licenciatura o posgrado y las que perciben un ingreso familiar más alto.

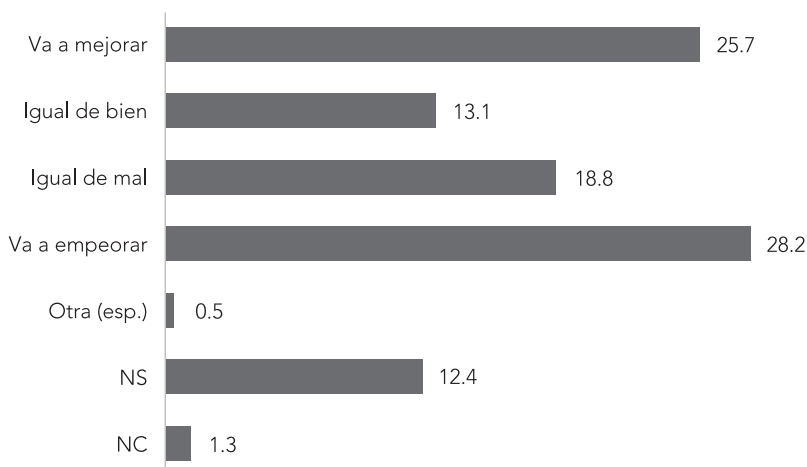
Las personas que en el último año han jugado al menos un juego son más optimistas sobre las expectativas de su situación económica para el siguiente año, ya que cuatro de cada diez jugadores (41.4 por ciento) dijeron que económicamente *mejorarán* o *seguirán igual de bien*. Esta proporción se encuentra dos puntos porcentuales por encima de la media nacional (38.8 por ciento), en tanto que las personas no jugadoras son las menos optimistas (véase cuadro 3.6).





GRÁFICA 3.6

EN GENERAL, ¿CREE USTED QUE EN EL PRÓXIMO AÑO
SU SITUACIÓN ECONÓMICA VA A MEJORAR O VA A EMPEORAR?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

CUADRO 3.6

¿CREE USTED QUE EN EL PRÓXIMO AÑO SU SITUACIÓN ECONÓMICA
VA A MEJORAR O VA A EMPEORAR?
(PORCENTAJES)

	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Va a mejorar	25.7	26.3	25.1
Igual de bien	13.1	15.2	11.2
Igual de mal	18.8	18.8	18.9
Va a empeorar	28.2	27.9	28.5
Otra	0.5	0.1	0.9
NS	12.4	10.9	13.8
NC	1.2	0.9	1.6

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

APORTE ECONÓMICO AL HOGAR Y TRANSPARENCIA DE LAS FINANZAS

Por otro lado, se observa que, en general, la mayoría de los entrevistados sí aporta al menos una parte de lo que gana para la manutención de su hogar. De manera particular, poco más de una tercera parte de los entrevistados (35.5 por ciento) mencionó que aporta la *mayor parte de lo que gana*; casi dos de cada diez (18.9 por ciento) señalaron que aportan *todo lo que ganan*, y poco más de uno de cada diez (12.0 por ciento) aporta únicamente la *mitad de lo que gana*. Sin embargo, poco más de uno de cada diez entrevistados (14.7 por ciento) mencionó que *no aporta para la manutención del hogar* (véase gráfica 3.7).

De acuerdo con las características sociodemográficas, la edad está relacionada con el aporte económico para el hogar, ya que un mayor porcentaje de personas en edad productiva, en los grupos de edad que se encuentran en el rango de 25 a 54 años, aporta la *mayor parte de lo que gana*, mientras que un porcentaje ligeramente mayor de los más jóvenes (en el grupo de 18 a 24 años) *no aporta para el hogar*. Por su parte, los hombres son quienes suelen *aportar la mayor parte de lo que ganan y todo lo que ganan*, así como también las personas con nivel licenciatura o posgrado, las que están en unión libre o casadas y las que sí trabajaron en la semana de referencia.

Con respecto a la condición de jugador, un mayor porcentaje de las personas que en el último año jugaron algún juego mencionó que aporta la *mayor parte de lo que gana para la manutención del hogar* (42.1 por ciento). Esta proporción se encuentra seis puntos porcentuales por encima de la media nacional (35.5 por ciento); mientras que los no jugadores con mayor frecuencia también mencionaron que *no aportan para la manutención de su hogar* (véase cuadro 3.7).



GRÁFICA 3.7

DE LO QUE USTED GANA, ¿CUÁNTO APORTA PARA LA MANUTENCIÓN DE SU HOGAR?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

CUADRO 3.7

DE LO QUE USTED GANA, ¿CUÁNTO APORTA PARA LA MANUTENCIÓN DE SU HOGAR?
(PORCENTAJES)

	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
La mayor parte de lo que gana	35.5	42.1	29.4
Todo lo que gana	18.9	19.3	18.5
No aporta	14.7	8.8	20.1
La mitad de lo que gana	12.0	12.8	11.2
No gana	7.9	6.0	9.6
Menos de la mitad	6.5	7.6	5.4
Una parte muy pequeña	2.8	2.0	3.5
NS	0.8	1.0	0.6
NC	1.1	0.4	1.7

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

En términos generales, las personas entrevistadas mantienen cierta comunicación con sus familiares cercanos cuando se trata de dinero guardado. No obstante, esta comunicación depende del tipo de parentesco que se tiene con la persona, pues se observa que la mayoría de los entrevistados (59.9 por ciento) dijo que si tiene dinero guardado *sí* o *a veces* se lo dice a su pareja o esposo(a); más de cuatro de cada diez (45.1 por ciento) *sí* o *a veces* se lo dicen a sus padres; casi una tercera parte (32.5 por ciento) se lo dice a sus hijos(as), y poco más de una cuarta parte (27.7 por ciento) se lo dice a sus hermanos(as) (véase gráfica 3.8).

La edad de los entrevistados muestra comportamientos distintos con respecto a este tema, ya que las personas en edad adulta (en las edades de 35 años y más) con mayor frecuencia manifestaron que *sí* o *a veces* le dicen a su pareja o esposo(a) o a los hijos(as) cuando tienen dinero guardado; mientras que los más jóvenes (en el grupo de 18 a 24 años) con mayor frecuencia *sí* o *a veces* les dicen a sus padres o a sus hermanos(as).



GRÁFICA 3.8

¿SI USTED TIENE UN DINERO GUARDADO, SE LO DICE...?
 (PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Al respecto, la condición de jugador muestra pocas diferencias. Una de cada seis personas (60.0 por ciento) que se declararon jugadores de algún



juego en el último año mencionó que *sí* o *a veces* le dice a su pareja o esposo(a) cuando tiene dinero guardado. Esta proporción es similar al promedio nacional. Asimismo, el porcentaje de jugadores que señaló que *sí* o *a veces* le dice a sus hermanos(as) si tiene dinero guardado (27.9 por ciento) es semejante al promedio nacional (véase cuadro 3.8).

Por otro lado, casi la mitad de las personas que jugaron al menos un juego en el último año señaló que si tiene dinero guardado *sí* o *a veces* se lo dice a sus padres. Es decir que la proporción de jugadores se encuentra cuatro puntos porcentuales por encima del promedio nacional. Mientras que poco menos de una tercera parte de los jugadores mencionó que cuando tiene dinero guardado *sí* o *a veces* se lo dice a sus hijos(as), siendo casi dos puntos porcentuales menor que el promedio nacional (véase cuadro 3.8).

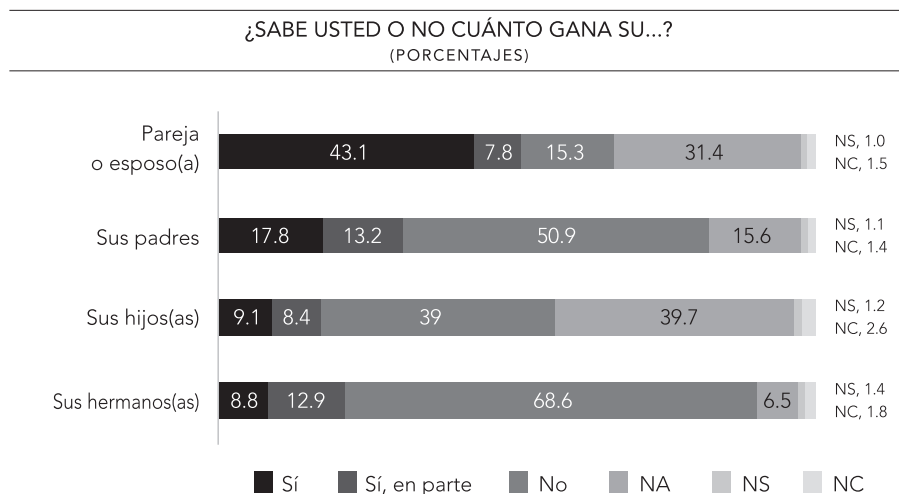
CUADRO 3.8

¿SI USTED TIENE UN DINERO GUARDADO, SE LO DICE A...? JUGÓ AL MENOS UN JUEGO EN EL ÚLTIMO AÑO (PORCENTAJES)				
	SU PAREJA O ESPOSO(A)	SUS PADRES	SUS HERMANOS	SUS HIJOS
Sí	46.3	31.2	10.7	17.7
A veces	13.7	18.2	17.2	13.1
No	14.3	38.8	62.4	39.5
NA	24.7	10.8	6.8	28.2
NS	0.0	0.2	0.8	0.0
NC	1.0	0.8	2.1	1.5

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Sin embargo, se observa que los entrevistados están menos enterados acerca de cuánto ganan sus familiares más cercanos. La mitad de las personas (50.8 por ciento) dijo que *sí* y *sí, en parte* sabe cuánto gana su pareja o esposo(a); poco menos de una tercera parte de las personas (31.0 por ciento) mencionó que *sí* y *sí, en parte* sabe cuánto ganan sus padres; dos de cada diez (21.7 por ciento) dijeron que saben cuánto ganan sus hermanos(as), mientras que sólo una sexta parte de los entrevistados (17.5 por ciento) señaló que *sí* y *sí, en parte* sabe cuánto ganan sus hijos(as) (véase gráfica 3.9).

GRÁFICA 3.9



Fuente: Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Con respecto a las características sociodemográficas, se muestra que, a diferencia de los varones, un mayor porcentaje de mujeres contestó que *sí* y *sí, en parte* sabe cuánto gana su pareja o esposo. Mientras que la edad marca una tendencia más o menos evidente en cuanto al conocimiento de lo que ganan los familiares más cercanos, ya que las personas de 35 a 44 años y de 55 a 64 años son las que con mayor frecuencia mencionaron que *sí* y *sí, en parte* saben cuánto gana su pareja o esposo(a); en tanto que los más jóvenes, en el grupo de 18 a 24 años, con mayor frecuencia saben cuánto ganan sus padres; los del grupo de 25 a 34 años saben cuánto ganan sus hermanos(as), y las personas en los rangos de edad de 45 años y más saben cuánto ganan sus hijos(as).

Las personas que han jugado al menos un juego en el último año con mayor frecuencia dijeron que *sí* saben cuánto ganan sus familiares más cercanos. En este sentido, la mitad de los jugadores señalaron que *sí* y *sí, en parte* saben cuánto gana su pareja o esposo(a) (51.1 por ciento), aunque este porcentaje es cercano a la media nacional (50.8 por ciento). Poco más de una tercera parte (34.1 por ciento) de las personas jugadoras mencionó que *sí* y *sí, en parte* sabe cuánto ganan sus padres, esto es tres puntos por-



centuales por encima del promedio a nivel nacional (31.0 por ciento) (véase cuadro 3.9).

Por su parte, una cuarta parte de los jugadores dijo que *sí y sí, en parte* sabe cuánto ganan sus hermanos(as). Esta proporción es mayor en dos puntos porcentuales con respecto al promedio nacional. Mientras que casi dos de cada diez (18.7 por ciento) jugadores señalaron que *sí y sí, en parte* saben cuánto ganan sus hijos, lo cual es ligeramente mayor que el promedio nacional (17.5 por ciento) (véase cuadro 3.9).

CUADRO 3.9

¿SABE USTED O NO CUÁNTO GANA...? JUGÓ AL MENOS UN JUEGO EN EL ÚLTIMO AÑO (PORCENTAJES)				
	SU PAREJA O ESPOSO(A)	SUS PADRES	SUS HERMANOS	SUS HIJOS
Sí	42.8	18.4	9.1	8.9
Sí, en parte	8.3	15.7	15.0	9.8
No	13.7	50.4	63.6	39.2
NA	33.5	12.1	8.6	39.0
NS	0.6	1.3	1.6	1.3
NC	1.1	2.0	2.1	1.8

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Las respuestas registradas con anterioridad ponen de manifiesto un fenómeno que en estudios de opinión pública es llamado con frecuencia deseabilidad social (*social desirability*). La *deseabilidad social* es la tendencia de los individuos a presentarse de una manera favorable al brindar una respuesta “políticamente correcta” a una interrogante.²

² El sesgo de deseabilidad social es un sesgo de carácter cognitivo, un patrón general o tendencias a pensar de alguna manera específica, en el que la gente que responde a las interrogantes o cuestionamientos lo hace en forma que le permita destacar su lado más favorable hacia los demás (Converse, 1964; Phillips y Clancy, 1972; Zaller, 1992).

MENTALIDAD ECONÓMICA

En los años setenta, Ronald Inglehart (1977) se preguntó si el desarrollo económico cambiaba las preocupaciones de las personas, es decir, si las sociedades que habían dejado atrás la escasez habían cambiado sus valores. La hipótesis era sencilla, una vez que se aseguran las necesidades más elementales (valores materialistas) se permiten nuevas preocupaciones relacionadas con la autonomía del individuo, la libre expresión de la personalidad de cada quien y el medio ambiente. Aunque la problematización inicial de Inglehart sigue vigente, existen revisiones modernas (véase Nový et al., 2017) que profundizan las investigaciones iniciales.

Así, entre las personas con valores materialistas, además de los valores de sobrevivencia, es posible encontrar combinaciones que incluyen valores individualistas propios de una mentalidad más orientada a los negocios y la competitividad; mientras que entre quienes poseen valores posmaterialistas se podrían encontrar en algunos casos valores presididos por la afectividad y orientados a lo colectivo.

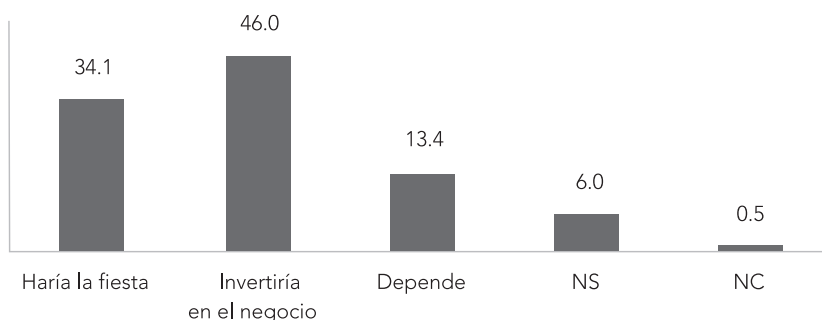
Para rastrear los valores materialistas en la primera *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales sobre los Juegos de Azar*, a los entrevistados se les presentó una situación hipotética: *Si usted tuviera dinero ahorrado para la fiesta de quince años de una hija suya, pero se le presentara un buen negocio, usted: ¿haría la fiesta o invertiría en el negocio?* Cerca de la mitad de los entrevistados respondió que *invertiría en el negocio*, mientras que la tercera parte dijo que *haría la fiesta*. Poco más de uno de cada diez señaló como respuesta que *depende* (véase gráfica 3.10).

Los hombres, las personas que tienen de 25 a 34 años, los que tienen un nivel escolar de preparatoria o bachillerato y aquellos que perciben un ingreso individual de 6 a 7 salarios mínimos son quienes dijeron más frecuentemente que *invertirían en el negocio*. Por su parte, las mujeres, las personas de 55 a 64 años, los que tienen un nivel de escolaridad de primaria y los que se declararon católicos con mayor frecuencia mencionaron que *harían la fiesta*.



GRÁFICA 3.10

SI USTED TUVIERA DINERO AHORRADO PARA LA FIESTA DE QUINCE AÑOS DE UNA HIJA SUYA, PERO SE LE PRESENTARA UN BUEN NEGOCIO, USTED: ¿HARÍA LA FIESTA O INVERTIRÍA EN EL NEGOCIO?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

CUADRO 3.10

SI USTED TUVIERA DINERO AHORRADO PARA LA FIESTA DE QUINCE AÑOS DE UNA HIJA SUYA, PERO SE LE PRESENTARA UN BUEN NEGOCIO, USTED: ¿HARÍA LA FIESTA O INVERTIRÍA EN EL NEGOCIO? SEGÚN PRÁCTICAS DE JUEGO
(PORCENTAJES)

	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Haría la fiesta	34.1	35.9	32.7
Invertiría en el negocio	46	45.9	45.7
Depende	13.4	14.7	12.3
NS	6	3	9.1
NC	0.5	0.5	0.2

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

La condición de jugador permite observar que poco más de cuatro de cada diez personas (45.9 por ciento) que en el último año han jugado al menos un juego dijeron que si tuvieran dinero ahorrado para la fiesta de quince años de una hija *invertirían en el negocio* si se les presentara la oportunidad, proporción cercana a la media nacional (46.0 por ciento); sin embargo, más de una tercera parte de los jugadores (35.9 por ciento) señaló que aunque se

le presentara la oportunidad de invertir en un buen negocio, *le haría la fiesta* de quince años a su hija. Esta proporción es mayor en tres puntos porcentuales con respecto al porcentaje de no jugadores que mencionaron que *harían la fiesta* (32.4 por ciento) (véase cuadro 3.10). Siguiendo a Inglehart, se pueden clasificar como preponderantes los valores materialistas entre los encuestados, sobre todo en los jóvenes y, en cierta medida, entre los jugadores.

USO DEL TIEMPO LIBRE

A lo largo de la historia de las civilizaciones se ha contado con un sinnúmero de prácticas e interpretaciones sobre el tiempo libre, con algunos puntos en común. En la antigua Grecia únicamente las elites tenían la posibilidad de tiempo para *contemplar los valores más elevados*, mientras que los esclavos estaban para trabajar. Por su parte, los romanos enlazaban el trabajo y el tiempo libre, siendo este último necesario para el descanso y para alimentar el espíritu, aunque también diferenciaban entre las actividades destinadas para la nobleza y las propias de la *plebe* romana; basta recordar la frase “al pueblo pan y circo” (*panem et circenses*, véase Huizinga, 2000).

En la actualidad, el tiempo libre no sólo se ha convertido en una necesidad, sino también en una industria de entretenimiento. Si bien explícitamente no se hacen diferencias en el uso del tiempo libre, visiblemente las sociedades pos-industriales cuentan con más tiempo libre, pero también con preferencias, estereotipos y usos distintos del mismo.

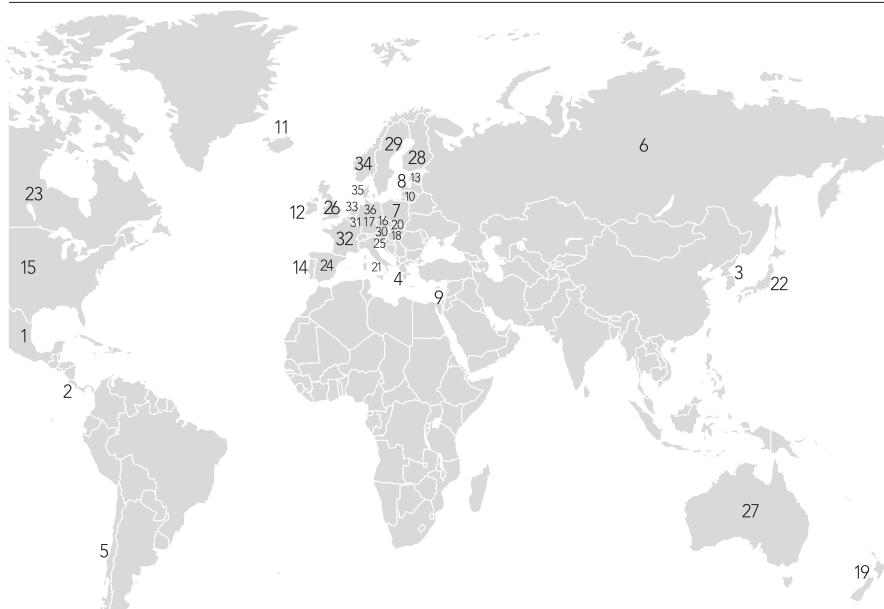
De todos los países miembros de la OCDE, México es el que más horas trabaja al año: 2,255 horas totales en promedio por persona durante 2016 (OCDE, 2017b). Esto es casi dos horas más por día que el promedio de todos los países de la OCDE. Si a esto se suma que, en nuestro país, más de la mitad cuenta con trabajos sin prestaciones; que en la práctica es poco frecuente que se paguen horas extras, y que muchas personas cuentan con dos o más actividades remuneradas para cubrir sus necesidades básicas, el panorama del tiempo libre es sin duda desalentador.

Como se observa en la gráfica 3.11, los países pos-industriales tienen más horas para dedicar a sus actividades fuera del trabajo, mientras que para los trabajadores mexicanos este tiempo es particularmente limitado.



GRÁFICA 3.11

PROMEDIO DE HORAS TRABAJADAS EN 35 PAÍSES DE LA OCDE EN 2016
 (NÚMERO)



País	Horas	País	Horas	País	Horas
1 México	2255	13 Estonia	1855	25 Eslovenia	1682
2 Costa Rica	2212	14 Portugal	1842	26 Gran Bretaña	1676
3 Corea	2069	15 Estados Unidos	1783	27 Australia	1669
4 Grecia	2035	16 República Checa	1770	28 Finlandia	1653
5 Chile	1974	17 OCDE	1763	29 Suecia	1621
6 Rusia	1974	18 Hungría	1761	30 Austria	1601
7 Polonia	1928	19 Nueva Zelanda	1752	31 Luxemburgo	1512
8 Letonia	1910	20 Eslovaquia	1740	32 Francia	1472
9 Israel	1889	21 Italia	1730	33 Holanda	1430
10 Lituania	1885	22 Japón	1713	34 Noruega	1424
11 Islandia	1883	23 Canadá	1703	35 Dinamarca	1410
12 Irlanda	1879	24 España	1695	36 Alemania	1363

Fuente: OCDE, 2017b.

Al respecto, es importante señalar que para los pobres el tiempo libre no significa ocio, sino que es tiempo que se dedica a actividades que puedan incrementar el ingreso de las familias. Según la *Encuesta Nacional sobre Uso del Tiempo* del INEGI (2014), los miembros de 12 años y más en el hogar destinan 12.8 horas en promedio a la semana para actividades de esparcimiento, cultura y convivencia, mientras que los hombres destinan en prome-

dio 14.0 horas semanales para estas actividades y las mujeres 11.8 horas en promedio. Esto pone de relieve no sólo la escasa cantidad de horas dedicadas a este tipo de actividades, sino también una desigualdad de género.

Una menor cantidad de tiempo libre tiene consecuencias sobre las distintas áreas de la actividad humana. En primer lugar se advierte un impacto *económico*, pues se reducen las horas para hacer uso de bienes y servicios, culturales, deportivos y de entretenimiento; tiene también un impacto *psicológico*, pues el tiempo libre es fundamental para el desarrollo personal, desahogo de estrés y disminución de la ansiedad; de manera muy importante tiene consecuencias también sobre los ambientes *familiar y social*, pues impacta en la cohesión familiar y del tejido social de las comunidades.

La primera *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México* preguntó acerca de este tema. En este sentido, en la gráfica 3.12 se observa que cerca de una tercera parte de las personas entrevistadas (32.3 por ciento) mencionó que cuenta con 20 horas o menos de tiempo libre a la semana; mientras que alrededor de tres de cada diez (29.1 por ciento) dijeron que cuentan con más de 20 y hasta 48 horas, pero cabe señalar que quienes indicaron este número de horas probablemente descansan en sus trabajos los fines de semana.

Las principales actividades que las personas entrevistadas prefieren hacer en su tiempo libre son *actividades de esparcimiento y diversión*, así como *convivir con amigos y familiares*. Como se puede observar en la gráfica 3.13, las actividades que menos prefieren son *quehaceres y actividades del hogar*, así como actividades *religiosas y filantrópicas*. De acuerdo con las características demográficas, los hombres, las personas en los grupos de edad dentro del rango de 25 a 54 años y los que no tienen escolaridad prefieren *convivir con los amigos y familiares*; por su parte, las mujeres, los jóvenes de 18 a 24 años y las personas mayores de 65 años, con mayor frecuencia mencionaron que prefieren *actividades de esparcimiento y diversión*. Actualmente, contar con una mayor cantidad de tiempo libre por elección, más allá de los bienes que las personas podrían poseer, es un distintivo de estatus entre algunos sectores.

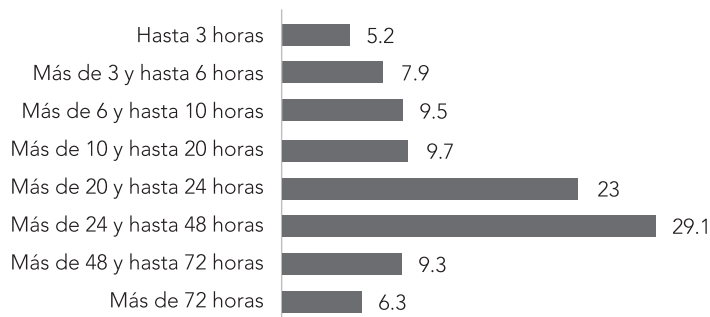




GRÁFICA 3.12

¿CON CUÁNTO TIEMPO LIBRE CUENTA APROXIMADAMENTE A LA SEMANA PARA HACER LAS COSAS QUE MÁS LE GUSTAN?

(PORCENTAJES)

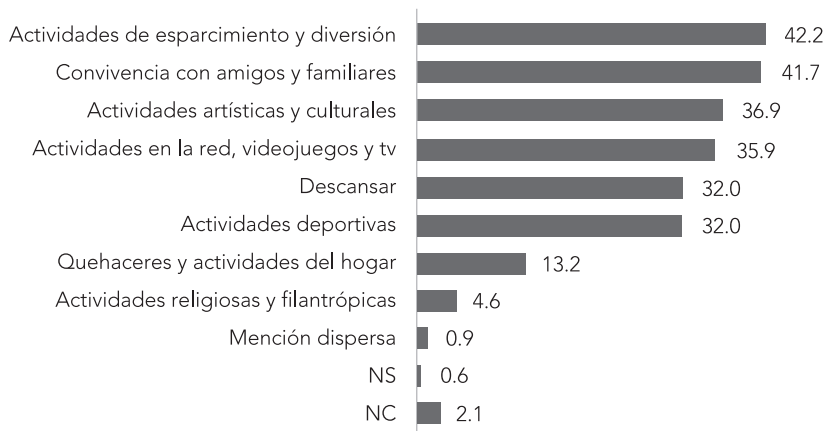


Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

GRÁFICA 3.13

POR FAVOR, DÍGAME TRES ACTIVIDADES QUE PREFIERE HACER EN SU TIEMPO LIBRE

(RESPUESTA MÚLTIPLE, NO SUMA 100%)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

La condición de jugador muestra algunas diferencias en las actividades que las personas realizan en su tiempo libre. Si bien es cierto que un porcentaje similar de jugadores (41.4 por ciento) y no jugadores (41.9 por ciento)

prefieren *convivir con amigos y familiares*, también los jugadores, en contraste con los no jugadores, con mayor frecuencia mencionaron que prefieren realizar *actividades de esparcimiento y diversión, actividades artísticas y culturales, actividades deportivas, actividades en la red, videojuegos y tv y descansar* (véase cuadro 3.11).

CUADRO 3.11

POR FAVOR, DÍGAME TRES ACTIVIDADES QUE PREFIERE HACER EN SU TIEMPO LIBRE (RESPUESTA MÚLTIPLE, NO SUMA 100%)		
	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Actividades de esparcimiento y diversión	43.9	40.7
Convivencia con amigos y familiares	41.4	41.9
Actividades artísticas y culturales	40.0	34.1
Actividades deportivas	39.0	25.3
Actividades en la red, videojuegos y tv	37.7	34.3
Descansar	33.0	31.0
Quehaceres y actividades del hogar	12.7	13.7
Actividades religiosas y filantrópicas	3.6	5.5
Otro	0.4	1.5
NS	0.3	0.8
NC	0.3	3.7

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

APUESTAS Y JUEGOS DE AZAR

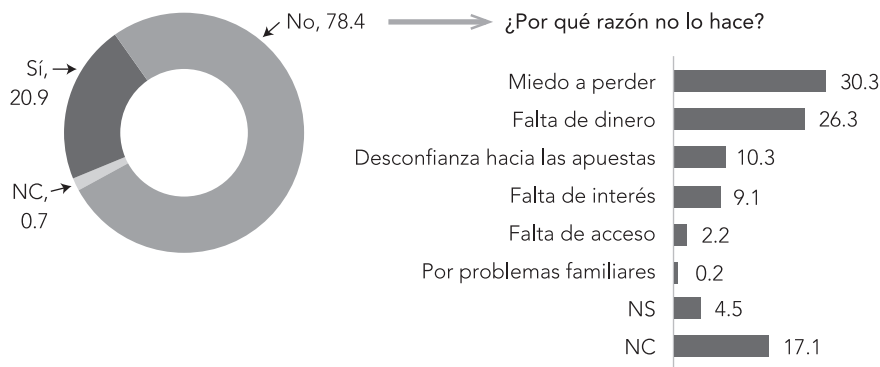
En la primera *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México* se les preguntó a las personas si acostumbran apostar. Al respecto, dos de cada diez entrevistados (20.9 por ciento) indicaron que sí acostumbran apostar y cerca de ocho de cada diez (78.4 por ciento) señalaron no hacerlo (véase gráfica 3.14). Las personas del sexo masculino son quienes con mayor frecuencia dijeron que sí acostumbran apostar, así como también las personas con un nivel de escolaridad de licenciatura o posgra-



do y aquellos que perciben más de 8 a 10 salarios mínimos de ingreso familiar (véase cuadro 3.12).

GRÁFICA 3.14

Y DÍGAME, ¿USTED ACOSTUMBRA APOSTAR?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

De las personas entrevistadas que dijeron que no acostumbran apostar, tres de cada diez (30.3 por ciento) no apuestan *por miedo a perder*, poco más de una cuarta parte (26.3 por ciento) no lo hace *por falta de dinero* y uno de cada diez (10.3 por ciento) por *desconfianza en las apuestas* (véase gráfica 3.14). Los hombres, las personas de 55 a 65 años y los que tienen un nivel de educación de licenciatura o posgrado con mayor frecuencia señalaron que *no acostumbran apostar por miedo a perder*.

En este mismo sentido, a los entrevistados se les preguntó si acostumbran participar en rifas o sorteos, a lo que poco más de tres cuartas partes (76.2 por ciento) respondieron que *no acostumbran participar en rifas y sorteos*, mientras que dos de cada diez (23.2 por ciento) dijeron que *sí lo hacen* (véase gráfica 3.15). Las personas del sexo masculino, las de 35 a 44 años, las de 45 a 54 años y las que tienen nivel de educación de licenciatura o posgrado con mayor frecuencia mencionaron que *sí acostumbran participar en rifas y sorteos*.

CUADRO 3.12

Y DÍGAME, ¿USTED ACOSTUMBRA APOSTAR? (PORCENTAJES)				
		Sí	No	NC
TOTAL NACIONAL		20.9	78.3	0.7
Sexo	Hombre	31.7	68.0	0.4
	Mujer	11.4	87.5	1.1
Edad	De 18 a 24 años	23.0	75.4	1.6
	De 25 a 34 años	16.7	82.2	1.2
	De 35 a 44 años	22.6	76.9	0.5
	De 45 a 54 años	24.0	75.7	0.3
	De 55 a 64 años	22.7	77.3	
	65 años y más	16.5	83.5	
Escolaridad	Ninguno	6.3	93.7	
	Primaria	20.2	79.8	
	Secundaria	18.5	81.2	0.3
	Preparatoria o bachillerato	24.5	74.7	0.8
	Licenciatura o posgrado	32.8	62.0	5.2
Estado civil	Unión libre/casado	20.5	79.1	0.4
	Separado/divorciado/viudo	18.9	80.1	1.0
	Soltero	23.3	75.0	1.7
Condición de actividad	Sí trabajó	28.6	70.5	0.8
	No trabajó	10.2	89.2	0.6
Ingreso individual	No percibe ingreso	8.3	91.7	
	De \$1 a \$4,382 (hasta 2 SM)	24.3	75.7	
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 hasta 4 SM)	31.6	66.9	1.5
	Más de \$8,765 (más de 4 SM)	39.8	59.2	1.0
Ingreso familiar	Menos de \$4,382 (hasta 2 SM)	13.2	85.2	1.5
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 hasta 4 SM)	22.4	75.9	1.7
	De \$8,766 a \$13,147 (más de 4 hasta 6 SM)	25.9	74.1	
	Más de \$13,147 (más de 6 SM)	39.9	59.1	1.0
Religión	Católico	22.2	77.5	0.3
	Ateo	21.8	78.2	
	Otra	15.8	81.7	2.5

(CONTINUACIÓN)				
Región	Noroeste	25.5	72.4	2.1
	Noreste	23.6	76.4	
	Occidente	20.3	79.7	
	Centro	20.6	79.4	
	Sureste	17.4	80.4	2.2

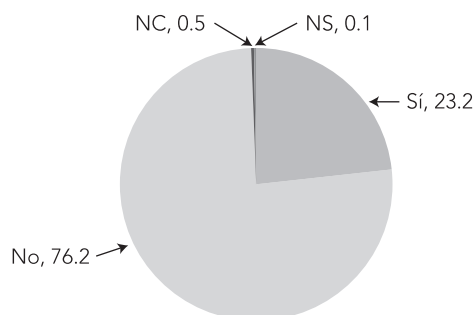
Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

140



GRÁFICA 3.15

¿ACOSTUMBRA PARTICIPAR EN RIFAS O SORTEOS?
(PORCENTAJES)

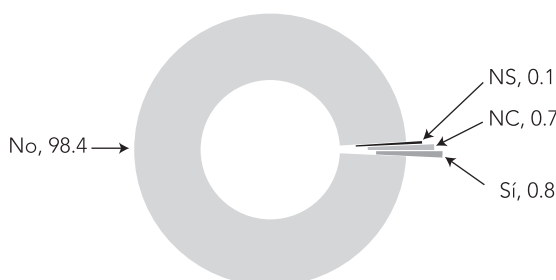


Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Por otro lado, la gran mayoría de las personas entrevistadas dijo que *no está registrada* en alguna página de apuestas por Internet, en tanto que únicamente el 0.8 por ciento señaló que *sí está registrado* (véase gráfica 3.16). Si bien la proporción de personas que tiene acceso a páginas de apuestas por Internet es mínimo, es importante destacar que tienen un perfil definido, ya que son personas adultas jóvenes en el grupo de edad de 25 a 34 años, las que tienen licenciatura o posgrado y las que obtienen un ingreso individual más alto.

GRÁFICA 3.16

¿USTED ESTÁ REGISTRADO EN ALGUNA PÁGINA DE APUESTAS POR INTERNET?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

141



Juegos de azar

En cuanto al conocimiento que los encuestados tienen de los juegos y sorteos, la *Lotería Nacional*, *Zodiaco* y *El Gordo* fueron los más mencionados, ya que cerca de nueve de cada diez entrevistados los reconocieron; por su parte, fueron cerca de ocho de cada diez los que respondieron conocer el *Melate*, mientras que siete de cada diez mencionaron conocer la *Lotería mexicana*. Asimismo, más de seis de cada diez indicaron conocer las *rifas* y *tómbolas*, las *máquinas tragamonedas*, los *juegos tradicionales*, los *juegos de cartas fuera de casinos*, otros sorteos (*raspar*), las *apuestas en carreras de caballos*, *perros*, *automóviles*, *fútbol*, *gallos*, *frontón* y *quinielas*. Por otro lado, fueron más de cinco de cada diez los entrevistados que señalaron conocer el *jaripeo*, el *rodeo*, los *casinos* y los *telejuegos*. Finalmente, fueron poco más de cuatro de cada diez los que contestaron que conocen el *bingo* y los *juegos por Internet* (véase cuadro 3.13).

Los encuestados que en mayor medida afirmaron conocer la *Lotería Nacional* fueron los mayores de 55 años. Además, se observa una tendencia donde a mayor escolaridad, mayor es el conocimiento de este sorteo. En el caso de *Melate* (*sorteos en papel*, *elegir números*) también se encontró la misma tendencia relacionada con la escolaridad.



CUADRO 3.13

¿USTED CONOCE O NO CONOCE...? (PORCENTAJES)			
	Sí	No	NC
Lotería Nacional, Zodiaco, El Gordo (comprar boleto)	87.3	12.6	0.1
Melate (sorteos en papel, elegir números)	79.8	20.2	0.0
Lotería mexicana	70.6	29.4	0.0
Rifa, tómbola	68.1	31.9	0.0
Máquinas tragamonedas (de peso o de cinco pesos)	66.4	33.6	0.0
Juegos tradicionales (rayuela, dados, cubilete, volado, dominó)	65.8	34.2	0.0
Juegos de cartas fuera de casinos, como en casas, bares, etcétera (baraja española, póker, dados)	65.5	34.5	0.0
Otros sorteos (raspar)	64.9	35.1	0.0
Apuestas en carreras de caballos, perros, automóviles, fútbol, gallos, frontón, etcétera	64.7	35.3	0.0
Quinielas (deportes)	63.5	36.5	0.0
Jarypeo o rodeo (montar toros y lazar ganado)	59.2	40.8	0.0
Ir al casino	57.7	42.3	0.0
Concursos de preguntas y respuestas o rompecabezas por televisión en los que se envía un mensaje de texto o se llama por teléfono (telejuegos)	53.7	46.3	0.0
Bingo	45.3	54.7	0.0
Juegos por Internet (póker, loterías, etcétera)	41	59	0.0

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Posteriormente, para recoger prácticas y experiencia en distintos juegos y sorteos, a los encuestados se les preguntó sobre su participación o la compra de un boleto.³ En este sentido, en el cuadro 3.14 se observa que los juegos y sorteos donde las personas entrevistadas en mayor medida señalaron haber participado son: *rifas/tómbolas*, *boletos de lotería* y *juegos de cartas*. Un mayor porcentaje de mujeres dijo que ha participado en *rifas* o *tómbolas*. Por otra parte, los hombres con más frecuencia afirmaron que han comprado boletos de *lotería*, al igual que las personas que cuentan con licenciatura o posgrado y quienes trabajan.

³ Los porcentajes aquí presentados corresponden a todas las personas que dijeron haber jugado alguna vez un juego de azar, sin mediar ningún otro criterio.

Los juegos y sorteos menos recurridos por las personas entrevistadas fueron los *telejuegos* y *apuestas por Internet*, aunque frente a la creciente penetración de los servicios de Internet a lo largo del país y el gradual incremento de la confianza en los servicios y compras en línea, las apuestas por Internet tienen un importante potencial de crecimiento en el futuro.

CUADRO 3.14

¿USTED HA PARTICIPADO O COMPRADO UN BOLETO? (PORCENTAJES)		
	Sí	No
Rifa, tómbola	20.5	79.5
Lotería Nacional, Zodiaco, El Gordo (comprar boleto)	17.7	82.3
Juegos de cartas fuera de casinos, como en casas, bares, etcétera (baraja española, póker, dados)	17.7	82.3
Ir al casino	16.4	83.6
Máquinas tragamonedas (de peso o de cinco pesos)	16.3	83.7
Lotería mexicana	15.7	84.3
Juegos tradicionales (rayuela, dados, cubilete, volado, dominó)	15.7	84.3
Otros sorteos (raspar)	14.2	85.8
Melate (sorteos en papel, elegir números)	14.0	86.0
Quinielas (deportes)	13.5	86.5
Apuestas en carreras de caballos, perros, automóviles, fútbol, gallos, frontón, etcétera	10.8	89.2
Bingo	7.1	92.9
Jarripeno o rodeo (montar toros y lazar ganado)	2.3	97.7
Juegos por Internet (póker, loterías, etcétera)	2.0	98.0
Concursos de preguntas y respuestas o rompecabezas por televisión en los que se envía un mensaje de texto o se llama por teléfono (telejuegos)	1.6	98.4

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

ACTITUDES HACIA LOS JUEGOS DE APUESTAS

Con el objetivo de recoger distintas actitudes hacia los juegos de apuestas, en la encuesta se incluyó una serie de frases que permite analizar las creencias que tienen los mexicanos hacia este tipo de actividad. En este sentido,



en el cuadro 3.15 se observa que más de la mitad de las personas entrevistadas (57.6 por ciento) está *de acuerdo o muy de acuerdo* con la frase: *En los juegos de apuesta la casa nunca pierde*. Asimismo, casi cuatro de cada diez entrevistados están *de acuerdo o muy de acuerdo* con las frases: *Si se le apuesta siempre al mismo número hay más probabilidad de que salga premiado* (39.5 por ciento) y *Hay jugadores que saben cuándo retirarse* (39.4 por ciento); mientras que más de tres de cada diez están *de acuerdo o muy de acuerdo* con las frases: *Para poder ganar en las máquinas tragamonedas sólo se necesita encontrarle el truco* (36.2 por ciento), *Los juegos de apuesta son para la gente ociosa* (35.7 por ciento) y *Los juegos de apuesta son una forma sana de diversión* (32.3 por ciento).

Por su parte, una mayor proporción de personas estuvo *en desacuerdo y muy en desacuerdo* con las siguientes frases: *Apostar es un pecado* (54.6 por ciento) y *Los juegos de apuesta son sólo para los ricos* (41.4 por ciento). Con respecto a la última frase, si bien no es determinante, más adelante se observa que son los grupos con ingresos más altos quienes con mayor frecuencia participan en los juegos de azar.

CUADRO 3.15

**¿QUÉ TAN DE ACUERDO O EN DESACUERDO
ESTÁ CON LAS SIGUIENTES FRASES?
(PORCENTAJES)**

	MUY DE ACUERDO	DE ACUERDO	NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	MUY EN DESACUERDO	NS	NC
En los juegos de apuesta la casa nunca pierde	22.6	35.0	17.3	10.8	3.4	9.9	1.0
Si se le apuesta siempre al mismo número hay más probabilidad de que salga premiado	8.8	30.7	18.3	21.7	3.3	17.0	0.2
Hay jugadores que saben cuándo retirarse	10.7	28.7	20.4	18.1	6.3	14.7	1.1
Para poder ganar en las máquinas tragamonedas sólo se necesita encontrarle el truco	10.1	26.1	21.8	12.8	4.1	23.6	1.5
Los juegos de apuesta son para la gente ociosa	9.6	26.1	24.4	25.4	6.1	7.5	0.9

(CONTINUACIÓN)							
Los juegos de apuesta son una forma sana de diversión	5.1	27.2	28.9	22.6	8.7	6.9	0.6
Los juegos de apuesta son sólo para los ricos (para gente que tiene mucho dinero)	10.0	21.7	21.2	31.3	10.1	5.1	0.6
Apostar es un pecado	5.1	14.3	18.4	40.4	14.2	6.7	0.9

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

En suma, estos resultados permiten observar que en México no existe una tendencia estigmatizadora de los juegos de apuesta como un problema o un vicio vinculado a personas inactivas o problemáticas, aunque tampoco es considerada una actividad virtuosa.

PERCEPCIÓN DE LA LEGALIDAD DE LOS JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

El contexto actual en el que se presentan los juegos con apuestas permite su crecimiento y diversificación, lo que posibilita que cualquier persona pueda acceder y participar en ellos. La regulación jurídica de los juegos de azar y las apuestas brinda a quienes participan en ellos certidumbre respecto a sus ganancias y a practicar una actividad legal.

Sobre la regulación del tema, el Estado mexicano cuenta con tres instrumentos legales que orientan y regulan a los sujetos que intervienen en los juegos con apuestas. El primero de ellos es la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en su artículo 76, fracción X, mediante la cual se faculta al Congreso de la Unión (Poder Legislativo) para legislar en materia de juegos con apuestas y sorteos. El segundo instrumento legal es la Ley Federal de Juegos y Sorteos, vigente desde 1947 sin que haya tenido alguna reforma o adición. El tercer instrumento legal es el Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, vigente desde 2004.

En este contexto, pareció importante explorar sobre el tema, porque a pesar de que existe una regulación jurídica en la materia, la Ley Federal de Juegos y Sorteos tiene alrededor de 70 años de vigencia y su Reglamento,



aunque reciente, se encarga de regular actividades que no son mencionadas en la Ley; los casinos son el ejemplo más importante en este sentido. Por tal razón, se planteó la siguiente pregunta general: ¿qué nivel de conocimiento tienen los mexicanos en relación con la regulación jurídica de los juegos de azar y las apuestas? Para comenzar, se planteó la pregunta: *Por lo que usted sabe, ¿los juegos de apuesta y sorteo están o no están regulados por la ley?* Al respecto, poco más de la mitad sostuvo que *sí* se encuentran regulados en las normas jurídicas; en contraste, más de dos de cada diez respondieron que *no*, mientras poco más de dos de cada diez dijeron *no saber* (véase gráfica 3.17).

GRÁFICA 3.17

POR LO QUE USTED SABE, ¿LOS JUEGOS DE APUESTA
Y SORTEO ESTÁN O NO ESTÁN REGULADOS POR LA LEY?
(PORCENTAJES)

Sí, 53.4	No, 21.0	NS, 24.0	NC, 1.6
----------	----------	----------	---------

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

A partir de los datos sociodemográficos, los que respondieron en mayor medida que *sí* estaban regulados por la ley fueron los hombres, los de 35 a 44 años, los que perciben más de cuatro salarios mínimos individuales, los habitantes del noreste del país, y a partir de la escolaridad de los encuestados se halló una tendencia donde entre mayor escolaridad tenía la persona, mayor era también el porcentaje de esta respuesta. En contraste, quienes respondieron que los juegos de apuesta y sorteos no están regulados por la ley fueron, por encima de la media, las personas de 45 a 54 años, sin escolaridad, quienes perciben de 0 a 2 salarios mínimos familiares al mes y los habitantes del centro y occidente de nuestro país.

Al efectuar un cruce de esta pregunta de acuerdo con la práctica de juego, se observan diferencias significativas en relación con el conocimiento de la regulación legal de los juegos de apuesta y sorteos. Los jugadores en mayor medida respondieron que los juegos están regulados por la ley (63.9 por ciento), en comparación con la media nacional (53.4 por ciento) y los no jugadores (véase cuadro 3.16). De aquí se desprende la hipótesis de que a

mayor participación en juegos de azar, crece el conocimiento de la situación legal de los mismos.

CUADRO 3.16

POR LO QUE USTED SABE, ¿LOS JUEGOS DE APUESTA Y SORTEO ESTÁN O NO ESTÁN REGULADOS POR LA LEY? (PORCENTAJES)			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Sí	53.4	63.9	43.6
No	21.0	17.7	24.0
NS	24.0	17.9	29.7
NC	1.6	0.4	2.7

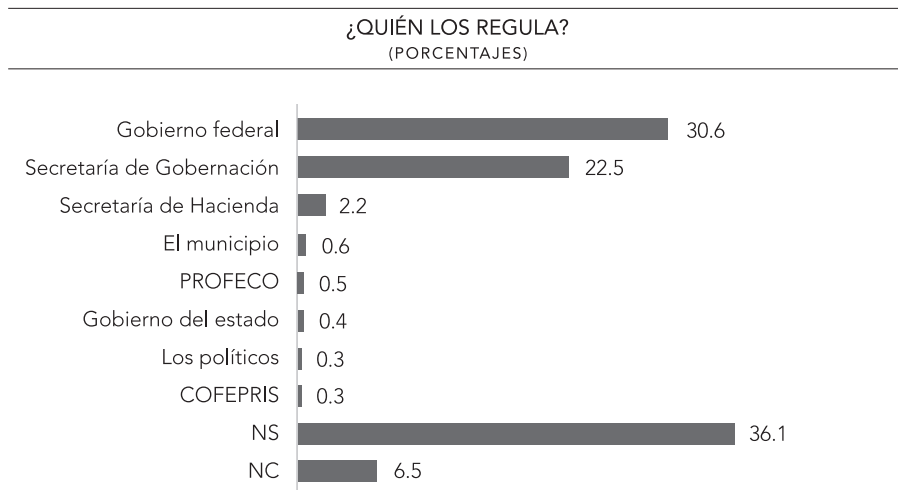
Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Para completar la información y verificar el nivel de conocimiento del tema, al 53.6 por ciento de los entrevistados que señalaron que los juegos de azar sí están regulados por la ley se les preguntó *¿quién los regula?* Un poco más de la mitad (53.1 por ciento) mencionó que están a cargo las autoridades federales (gobierno federal, Secretaría de Gobernación); no obstante, hay un gran desconocimiento sobre la regulación de los juegos de azar: casi cuatro de cada diez entrevistados dijeron no saber o mencionaron a otras autoridades (véase gráfica 3.18).

Cabe señalar que en la Ley Federal de Juegos y Sorteos se encuentra la regulación sobre los juegos con apuestas en México; en ella se disponen de manera específica las directrices y principios por los que debe regirse dicha actividad, además se establece el marco de prohibición y permisión de los juegos con apuestas. Asimismo, en esta Ley se plasma el marco de actuación de la autoridad responsable de vigilar y operar dichas actividades, en este caso el Ejecutivo Federal a través de la Secretaría de Gobernación. El Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos establece, de manera específica, los requisitos y obligaciones que deben cumplir los sujetos que participen en los juegos con apuestas, con el fin de que la autoridad pueda otorgar la autorización para estas actividades, además de que sean sujetas a un control, vigilancia e inspección.



GRÁFICA 3.18



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Al cruzar la información relativa al conocimiento de las autoridades que regulan los juegos de azar con la práctica de juego, se observa que no existen diferencias significativas entre quienes han practicado algún juego de azar en el último año y quienes no lo han hecho. Sin embargo, las personas encuestadas que no juegan demuestran un menor nivel de información que las que sí lo hacen (véase cuadro 3.17).

En el mismo sentido, se preguntó a los encuestados sobre su percepción acerca de la legalidad o ilegalidad de los casinos en nuestro país. Sobre este tema, cabe señalar que la legalidad y permisión en la operación de los casinos se encuentra establecida tanto en la Ley Federal de Juegos y Sorteos como en su Reglamento. En este último se define a los casinos como “establecimientos”, ya que pueden ser lugares abiertos o cerrados en los que se llevan a cabo juegos con apuestas y sorteos, y que cuentan con un permiso vigente otorgado por la Secretaría de Gobernación, siempre y cuando cumplan con los requisitos establecidos en el título segundo del Reglamento en mención.

CUADRO 3.17

¿QUIÉN LOS REGULA? (PORCENTAJES)			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Gobierno federal	30.6	31.6	29.4
Secretaría de Gobernación	22.5	23.2	21.5
Secretaría de Hacienda	2.2	2.2	2.2
El municipio	0.6	0.6	0.7
PROFECO	0.5	0.7	0.3
Gobierno del estado	0.4	0.7	0.0
Los políticos	0.3	0.2	0.4
COFEPRIS	0.3	0.5	0.0
NS	36.1	33.7	39.3
NC	6.5	6.7	6.1

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Los casinos, además de cumplir con los requisitos para obtener un permiso, deben procurar que en sus instalaciones se prohíba el acceso o permanencia en las áreas de juegos con apuestas: a las personas que sean menores de edad, excepto cuando en compañía de un adulto ingresen a espectáculos en vivo; a los menores de edad que pretendan participar en el cruce de apuestas; a las personas que se encuentren en posesión o bajo la influencia de sustancias psicotrópicas o prohibidas, o en estado de ebriedad; a las personas que porten armas de cualquier tipo; a las personas que sean miembros de instituciones policiales o militares uniformados en servicio, salvo cuando sea necesario para el cumplimiento de sus funciones públicas; a las personas que con su conducta alteren la tranquilidad o el orden en el establecimiento; a las personas que sean o hayan sido sorprendidas haciendo trampa, y a quienes no cumplan con el reglamento interno del establecimiento, previamente aprobado por la Secretaría.⁴

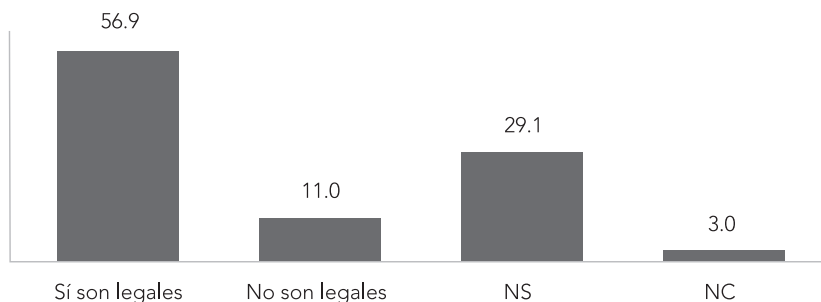
⁴ Artículo 5o. del Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos.



De las respuestas otorgadas por los entrevistados se desprendió que casi seis de cada diez dijeron que los casinos *sí son legales*, mientras que tres de cada diez no supieron responder a la pregunta, y sólo uno de cada diez los consideró ilegales. Puede decirse que aunque la percepción de la legalidad de los casinos es mayor en comparación con la percepción lícita de los juegos de apuesta y sorteo, aún sigue existiendo un desconocimiento importante acerca de su permisión, ya que si se suman los porcentajes obtenidos en las respuestas *no son legales* y *no sabe*, el resultado es el 40.1 por ciento del total de los encuestados (véase gráfica 3.19).

GRÁFICA 3.19

Y, ¿LOS CASINOS SON O NO SON LEGALES EN MÉXICO?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Expresaron que los casinos *sí son legales* en México en mayor medida los hombres, quienes tienen de 18 a 24 años y de 35 a 44 años. Asimismo, existe una tendencia en función de la educación y el ingreso individual, pues conforme aumentan el nivel escolar y el ingreso de los entrevistados, aumenta el conocimiento sobre la legalidad de los casinos. Por otra parte, las personas que viven en el noreste del país tienen un conocimiento mayor sobre el tema.

En cuanto al cruce de las respuestas de los encuestados que jugaron y no jugaron en el último año, se encontraron diferencias reveladoras. Por ejemplo, de aquellos que respondieron que *sí son legales* los casinos en México, los que sí juegan representan el 71.2 por ciento, lo cual se encuentra por encima del promedio nacional (56.9 por ciento) y de los no jugadores (43.6

por ciento). En cambio, los que respondieron en una proporción más elevada no saber si los casinos son o no legales en México fueron los no jugadores (37.1 por ciento) (véase cuadro 3.18).

CUADRO 3.18

Y, ¿LOS CASINOS SON O NO SON LEGALES EN MÉXICO? (PORCENTAJES)			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Sí son legales	56.9	71.2	43.6
No son legales	11.0	6.6	15.1
NS	29.1	20.5	37.1
NC	3.0	1.8	4.2

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Es clara la relación entre aquellos que juegan y la percepción de que los casinos son legales; a la inversa, los no jugadores en mayor medida no supieron qué responder a dicha pregunta.

Con miras a la creación de una legislación más actualizada, a partir de las discusiones que se han dado en torno a la regulación de los casinos y los juegos de apuesta en México, y tomando en cuenta las omisiones de la ley en el tema, diversos organismos y actores han planteado sugerencias dirigidas sobre todo a prevenir el juego problemático. Para conocer la opinión de los entrevistados al respecto, se planteó una batería de preguntas con el siguiente cuestionamiento general: *en caso de crearse una nueva ley, ¿usted estaría de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes medidas?*

En respuesta, siete de cada diez entrevistados (76 por ciento) estuvieron *muy de acuerdo y de acuerdo* con la medida de *establecer como edad mínima los 21 años para el acceso a sitios de apuesta*. Más de cinco de cada diez de los individuos (56.4 por ciento) se mostraron *muy de acuerdo y de acuerdo* con que *se limite la cantidad de dinero que una persona puede gastar a la semana en los sitios de apuesta*. Cinco de cada diez de los entrevistados (50.7 por ciento) respondieron estar *muy de acuerdo y de acuerdo* con que *se prohíba entrar a los sitios de apuesta a las personas que juegan mucho*. Asimismo, la mitad de los entrevistados (50.1 por ciento) manifestó



estar muy de acuerdo y de acuerdo con que no se pongan cajeros automáticos en los sitios donde se hacen apuestas. Y poco más de cuatro de cada diez de los entrevistados (43.2 por ciento) se inclinaron hacia el muy de acuerdo y de acuerdo con que se prohíban las máquinas tragamonedas en las tienditas (véase cuadro 3.19).

CUADRO 3.19

EN CASO DE CREARSE UNA NUEVA LEY, ¿USTED ESTÁ DE ACUERDO O EN DESACUERDO CON LAS SIGUIENTES MEDIDAS? (PORCENTAJES)							
	MUY DE ACUERDO	DE ACUERDO	NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	MUY EN DESACUERDO	NS	NC
Que la edad mínima para el acceso a sitios de apuesta sea de 21 años	31.9	44.1	12.8	4.6	2.3	3.7	0.6
Que los sitios de apuesta limiten la cantidad de dinero que una persona puede gastar a la semana	17.7	38.7	19.6	11.0	3.8	7.8	1.4
Que a las personas que juegan mucho se les prohíba entrar a los sitios de apuesta	18.0	32.7	19.0	18.1	3.3	7.8	1.1
Que no se pongan cajeros automáticos en los sitios de apuesta	16.4	33.7	22.6	13.9	4.6	7.4	1.4
Que se prohíban las máquinas tragamonedas (de 1 o 5 pesos) en las tienditas	14.9	28.3	24.1	15.8	8.0	7.7	1.2

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Por lo tanto, la medida que tuvo mayor aceptación, con más de dos terceras partes de los entrevistados, fue el aumento de la edad mínima para acceder a los sitios de apuesta. En contraste, es interesante que la medida de prohibir las máquinas tragamonedas en las tienditas haya sido la menos popular, con una mención de poco más de cuatro de cada diez de los entrevistados, sobre todo al tomar en cuenta que estas máquinas de hecho están prohibidas por el artículo 12 del Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos.

CUADRO 3.20

EN CASO DE CREARSE UNA NUEVA LEY, ¿USTED ESTÁ DE ACUERDO O EN DESACUERDO CON LAS SIGUIENTES MEDIDAS? (PORCENTAJES)			
QUE LA EDAD MÍNIMA PARA EL ACCESO A SITIOS DE APUESTA SEA DE 21 AÑOS			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Muy de acuerdo	31.9	31.8	32.1
De acuerdo	44.1	49.8	38.8
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	12.8	10.6	14.8
En desacuerdo	4.6	3.9	5.2
Muy en desacuerdo	2.3	2.3	2.4
NS	3.7	1.6	5.6
NC	0.6	0.0	1.1
QUE LOS SITIOS DE APUESTA LIMITEN LA CANTIDAD DE DINERO QUE UNA PERSONA PUEDE GASTAR A LA SEMANA			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Muy de acuerdo	17.7	16.7	18.7
De acuerdo	38.7	44.3	33.5
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	19.6	20.2	19.0
En desacuerdo	11.0	11.4	10.6
Muy en desacuerdo	3.8	4.6	3.1
NS	7.8	2.6	12.7
NC	1.3	0.2	2.4
QUE SE PROHÍBAN LAS MÁQUINAS TRAGAMONEDAS (DE 1 O 5 PESOS) EN LAS TIENDITAS			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Muy de acuerdo	14.9	11.2	18.5
De acuerdo	28.3	30.7	26.1
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	24.1	24.6	23.6
En desacuerdo	15.8	18.0	13.7
Muy en desacuerdo	8.0	12.5	3.8
NS	7.7	2.8	12.4
NC	1.1	0.3	1.9

Fuente: Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.



Al analizar las respuestas de los entrevistados entre lo dicho por los jugadores y los no jugadores se hallaron diferencias importantes. Así, quienes contestaron estar *de acuerdo* con que *la edad mínima para tener acceso a sitios de apuesta sea de 21 años* fueron en mayor medida los jugadores (49.8 por ciento), si se contrasta con la respuesta promedio nacional (44.1 por ciento) y con los que dijeron no haber jugado en el último año (38.8 por ciento). Algo similar sucedió con la propuesta: *que los sitios de apuesta limiten la cantidad de dinero que una persona puede gastar a la semana*, pues los que sí juegan estuvieron *de acuerdo* en mayor medida (44.3 por ciento) por sobre la media nacional (38.7 por ciento) y el porcentaje de los que no juegan (33.5 por ciento). En cuanto a la propuesta de *prohibir las máquinas tragamonedas en las tienditas* sucedió lo contrario, ya que aquellos que dijeron no haber jugado en el último año respondieron en mayor medida que estaban *muy de acuerdo* (18.5 por ciento), frente a la media nacional (14.9 por ciento) y a los que sí juegan (11.2 por ciento), que respondieron lo mismo (véase cuadro 3.20).

Aunado a la pregunta anterior, se les cuestionó a los entrevistados lo siguiente: *y si se aprobaran estas medidas en nuestro país, ¿usted tendría más confianza o menos confianza para participar en los juegos de apuesta y sorteo?*

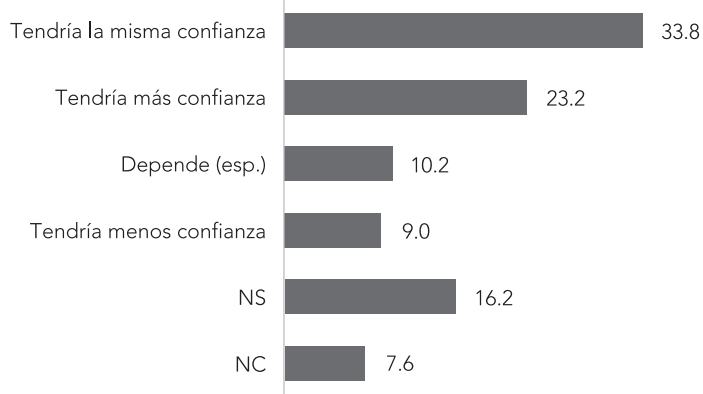
Un tercio de los entrevistados indicó que tendría la misma confianza para participar en juegos de apuesta y sorteo en caso de que se aprobaran las medidas antes mencionadas. Resalta que un poco más de dos de cada diez manifestaran que tendrían más confianza (véase gráfica 3.20).

Entre los que señalaron por encima del promedio que *tendrían la misma confianza*, destacan las personas que habitan en el centro del país. Asimismo, las personas que manifestaron que *tendrían más confianza* fueron las de 18 a 24 años y de 35 a 44 años, las que obtienen un ingreso individual de dos a tres salarios mínimos mensuales, quienes cuentan con licenciatura o posgrado y las que radican en el occidente del país.

GRÁFICA 3.20

Y SI SE APROBARAN ESTAS MEDIDAS EN NUESTRO PAÍS, ¿USTED TENDRÍA MÁS CONFIANZA O MENOS CONFIANZA PARA PARTICIPAR EN LOS JUEGOS DE APUESTA Y SORTEOS?

(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

CUADRO 3.21

Y SI SE APROBARAN ESTAS MEDIDAS EN NUESTRO PAÍS,
¿USTED TENDRÍA MÁS CONFIANZA O MENOS CONFIANZA PARA PARTICIPAR
EN LOS JUEGOS DE APUESTA Y SORTEOS?

(PORCENTAJES)

	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Tendría la misma confianza	33.8	39.3	28.6
Tendría más confianza	23.2	33.9	13.3
Depende	10.2	6.6	13.6
Tendría menos confianza	9.0	7.6	10.3
NS	16.2	10.3	21.7
NC	7.6	2.3	12.5

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.



En el cruce de información de los jugadores y no jugadores se encontró una diferencia muy alta entre el porcentaje de jugadores encuestados que dijeron que *tendrían más confianza* si estas medidas fueran aprobadas en nuestro país (33.9 por ciento), la media nacional (23.2 por ciento) y los no jugadores (13.3 por ciento) (véase cuadro 3.21).

En general, el marco regulatorio, tanto administrativo como tributario, resulta esencial para lograr una correcta vigilancia de los juegos con apuestas y los establecimientos dedicados a esta actividad, además de las reglas claras acerca de las autorizaciones y condiciones generales para ponerlos en funcionamiento.

El marco de percepción sobre la legalidad de los juegos con apuestas y sorteos ofrece una serie de conclusiones y recomendaciones que pueden ser de gran utilidad para los actores vinculados con el tema de los juegos con apuestas, para los legisladores y las autoridades competentes en la regulación de esta forma de diversión.

IMAGINARIOS Y ASOCIACIONES DE LOS CASINOS

El estudio de las representaciones sociales permite recoger el pensamiento social y nos aproxima a la visión del mundo de las personas desde su posicionamiento social, tiempo y espacio (Echeverría et al., 2017: 5-30). Con el objetivo de recoger las principales asociaciones de los entrevistados con la palabra *casino*, se preguntó: *¿Podría decirme por favor las tres primeras palabras que le vienen a la mente cuando escucha la palabra “casino”?* (véase cuadro 3.22).

En el análisis de las menciones brindadas por los entrevistados, las principales asociaciones dibujan a los casinos como espacios sujetos a la contingencia, donde los resultados son inciertos: *dinero*, *juego* y *apuesta*, pero también implican *diversión*. Las pérdidas y ganancias dependen de la *suerte*: se obtienen en primer lugar *ganancias (asociación positiva)*, pero con la misma intensidad aparecen las *pérdidas (signo negativo)*. Como consecuencia de dichas actividades se derivan problemas que se vinculan a los asistentes a los casinos, tales como *vicios*.

CUADRO 3.22

PODRÍA DECIRME POR FAVOR LAS TRES PRIMERAS PALABRAS QUE LE VIENEN A LA MENTE CUANDO ESCUCHA LA PALABRA “CASINO”	
PALABRA	ÍNDICE DE DISPONIBILIDAD LÉXICA
Dinero	0.243462493
Juego	0.239508592
Apuesta	0.236441743
Diversión	0.059617913
Vicio	0.039938693
Perder	0.037159588
Suerte	0.036227265
Ganar	0.015182671
Deuda	0.011015938
Perdición	0.010431028
Robo	0.009931891
Máquina	0.009558111
Alcohol	0.00858627
Corrupción	0.007612206
Droga	0.007445108
Amigo	0.007196552
Ambición	0.007042737
Fraude	0.006820614
Ruleta	0.00655675
Pérdida de tiempo	0.006264362
Lujo	0.006251145
Casa	0.006180746
Malo	0.006180746
Gastar	0.00607083
Mujer	0.00586199
Gente	0.005681675
Estafa	0.005514577
Fortuna	0.00547277
Problema	0.005459619
Fiesta	0.005430962

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

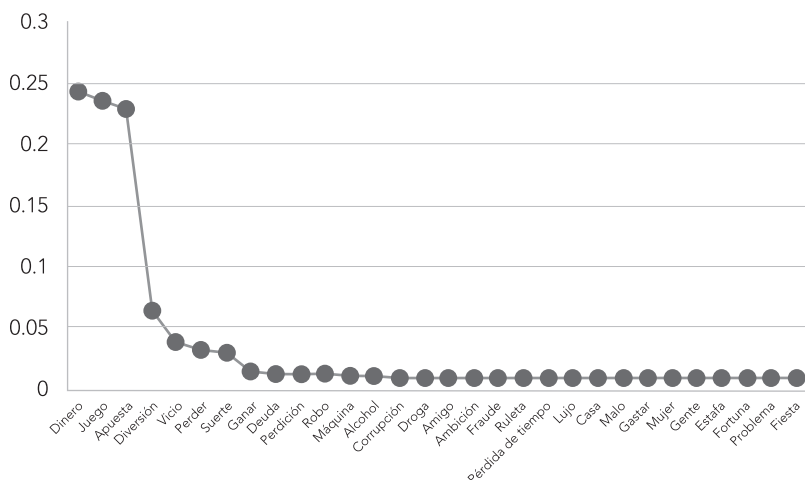


Aparece también una segunda esfera de asociaciones con menor peso, que se caracteriza por la preponderancia de menciones de signo negativo relacionadas con las actividades que allí se desarrollan: así, los casinos son contemplados como propicios para actividades como el *robo*, *fraude*, *estafa*, *drogas* y *corrupción*.

Las respuestas resaltan la diversidad de imaginarios que reflejan, en primer lugar, los estereotipos existentes sobre los casinos, que incluyen tanto valoraciones negativas como valoraciones positivas.

GRÁFICA 3.21

ÍNDICE DE DISPONIBILIDAD LÉXICA
 DÍGAME, POR FAVOR, TRES PALABRAS QUE ASOCIE CON LA PALABRA "CASINO"



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

De acuerdo con Korn y Shaffer (1999) (citados por Echeverría et al., 2017: 8), el consumo de juegos de azar puede tener consecuencias negativas como la adicción, pero también positivas como la generación de integración social, el entretenimiento o recreación y la reducción de ansiedad y estrés. El casino se considera un espacio abierto al que se puede acudir a cualquier hora. El casino es un espacio social de recreación. Pero los casinos no sólo representan un espacio de convivencia, sino también de pertenencia y *status*. "Hoy, los casinos ofrecen a sus consumidores el trascender la

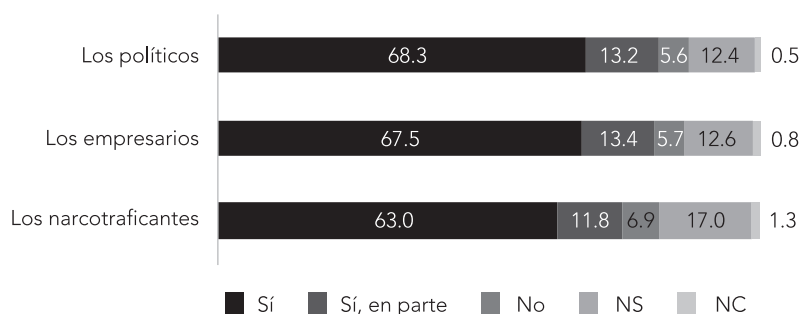
rutina de la cotidianidad; el placer inmediato, la esperanza de recompensa, estados paratéticos, la posibilidad de tomar riesgos poco amenazantes y fugaces, la evasión y el desahogo, ocupan un lugar prioritario” (Echeverría *et al.*, 2017: 19).

POLÍTICOS, EMPRESARIOS Y NARCOTRAFICANTES

En el imaginario de los casinos están presentes las figuras de los *políticos*, los *empresarios* y los *narcotraficantes*, que en la opinión de la mayoría de los entrevistados se relacionan con las actividades de los casinos. A la pregunta elaborada para conocer la opinión de los entrevistados sobre el tema, la gran mayoría afirmó que existen vínculos entre estos personajes y los juegos de apuestas y sorteos, particularmente se percibe la presencia de los políticos y los empresarios (véase gráfica 3.22).

GRÁFICA 3.22

¿Y USTED CREE QUE ... TENGAN VÍNCULOS O NO CON LOS JUEGOS DE APUESTAS Y SORTEOS?



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Poco más de ocho de cada diez de los encuestados (81.5 por ciento) expresaron que creen que los políticos *sí tienen* o *sí tienen en parte* vínculos con los juegos de apuestas y sorteos. Asimismo, un porcentaje similar (81 por ciento) manifestó que cree que los empresarios *sí tienen* o *tienen en*



parte esa clase de vínculos. En ambos casos, entre las personas que así lo piensan (sin considerar a los que lo piensan en parte) destacan las personas con preparatoria, licenciatura o posgrado.

En cambio, poco más de siete de cada diez de los encuestados (74.8 por ciento) señalaron que creen que los narcotraficantes *tienen o tienen en parte* esa clase de vínculos. No se observan particularidades ni tendencias en función del nivel escolar o del estado civil. En todos los casos (vínculos de los políticos, empresarios y narcotraficantes con los juegos de apuestas y sorteos) se observa que los hombres encuestados tienden a manifestar esa opinión en mayor medida que las mujeres.

CUADRO 3.23

¿USTED CREE QUE ... TENGAN VÍNCULOS O NO CON LOS JUEGOS DE APUESTAS Y SORTEOS? JUGÓ AL MENOS UN JUEGO EN EL ÚLTIMO AÑO (PORCENTAJES)			
	LOS POLÍTICOS	LOS EMPRESARIOS	LOS NARCOTRAFICANTES
Sí	71.5	67.6	61.7
Sí, en parte	14.5	16.7	14.1
No	5.5	6.3	8.8
NS	8.3	8.8	14.6
NC	0.3	0.6	0.8

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

La presencia de estos personajes en el imaginario de la población se vincula con la historia de los juegos de azar en el país. Durante el siglo XIX y más acentuadamente en el siglo XX, políticos y empresarios han sido una presencia constante no sólo en la instalación y manejo de casinos, sino en general en todos los juegos de azar. Desde el siglo XIX los casinos y los hipódromos se han vinculado con los políticos, los ricos y los empresarios al establecerse como centros de reunión y de diversión de las clases pudientes. Durante los siglos XX y XXI el establecimiento de casinos en el país se ha relacionado notoriamente con los políticos y, particularmente, en las últimas décadas, con los narcotraficantes.

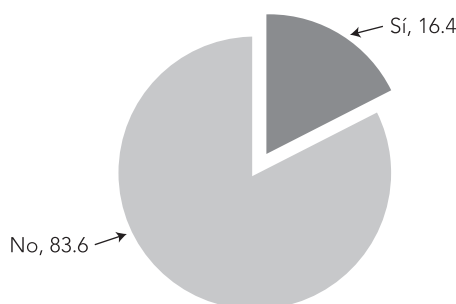
ASISTENCIA A CASINOS

La asistencia a los casinos es baja en el país. Menos de dos de cada diez entrevistados han asistido alguna vez a un casino. Ello se podría explicar en función de varios factores: las costumbres relativas a las diversiones y juegos de la población, al ingreso promedio de la mayoría, pero también, más recientemente, a la aparición de los juegos en línea.

A la pregunta *¿Alguna vez ha asistido usted a un casino?*, el 16.4 por ciento de las personas entrevistadas señaló que alguna vez ha acudido a estos espacios, en contraste con 83.6 por ciento que indicó que no ha asistido (véase gráfica 3.23).

GRÁFICA 3.23

¿ALGUNA VEZ HA ASISTIDO USTED A UN CASINO?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Como se puede observar en el cuadro 3.24, las personas que alguna vez han asistido a un casino son principalmente hombres, personas de entre 35 y 54 años de edad, personas con alta escolaridad, las que trabajan, así como aquellas con mayor nivel de ingreso individual y familiar, y las que residen en el sur-sureste del país.



CUADRO 3.24

¿USTED HA ASISTIDO A UN CASINO?			
(PORCENTAJES)			
		SÍ	NO
TOTAL NACIONAL		16.4	83.6
Sexo	Hombre	21.0	79.0
	Mujer	12.0	88.0
Edad	De 18 a 24 años	12.4	87.6
	De 25 a 34 años	14.0	86.0
	De 35 a 44 años	19.5	80.5
	De 45 a 54 años	24.5	75.5
	De 55 a 64 años	13.2	86.8
	65 años y más	11.7	88.3
Escolaridad	Ninguno	3.4	96.6
	Primaria	8.3	91.7
	Secundaria	9.9	90.1
	Preparatoria o bachillerato	18.5	81.5
	Licenciatura o posgrado	47.6	52.4
Estado civil	Unión libre/casado	16.4	83.6
	Separado/divorciado/viudo	15.5	84.5
	Soltero	16.6	83.4
Condición de actividad	Sí trabajó	21.7	78.3
	No trabajó	8.1	91.9
Ingreso individual	No percibe ingreso	8.0	92.0
	De \$1 a \$4,382 (hasta 2 SM)	8.1	91.9
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 hasta 4 SM)	20.6	79.4
	Más de \$8,765 (más de 4 SM)	42.7	57.3
Ingreso familiar	Menos de \$4,382 (hasta 2 SM)	4.8	95.2
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 hasta 4 SM)	9.7	90.3
	De \$8,766 a \$13,147 (más de 4 hasta 6 SM)	22.8	77.2
	Más de \$13,147 (más de 6 SM)	28.8	71.2
Religión	Católico	16.6	83.4
	Ateo	16.6	83.4
	Otra	14.8	85.2
Región	Noroeste	17.9	82.1
	Noreste	17.9	82.1
	Occidente	18.5	81.5
	Centro	9.9	90.1
	Sureste	21.4	78.6

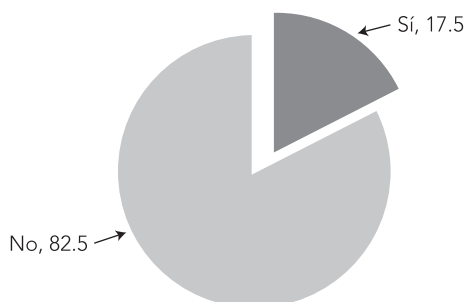
Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

ASISTENCIA A CASINOS DURANTE EL ÚLTIMO AÑO

Asistió a un casino durante el último año el 17.5% de los entrevistados, mientras que 82.5% no lo hizo (véase gráfica 3.24).

GRÁFICA 3.24

¿ASISTIÓ A UN CASINO DURANTE EL ÚLTIMO AÑO?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Las personas que dijeron haber asistido a un casino durante el último año son en su mayoría varones, entre los 45 y 54 años, con estudios de licenciatura o posgrado. Igualmente, las personas solteras, quienes trabajaron, los entrevistados con mayores niveles de ingreso individual y familiar, así como los que habitan en el sureste del país, el noreste y el noroeste (véase cuadro 3.25).

Del análisis sociodemográfico del cruce anterior se desprende información importante que pone en cuestión varios de los tópicos relativos a las personas que asisten a los casinos: en primer lugar, no se trata de adultos mayores, dado que la mayoría de quienes asisten (casi tres de cada diez) tienen entre 45 y 54 años, y dos de cada diez tienen de 35 a 44 años y de 55 a 64 años. Igualmente, asisten más hombres que mujeres, y el 4.8 por ciento son personas que se dedican a los quehaceres del hogar (véase cuadro 3.26).



CUADRO 3.25

¿ASISTIÓ A UN CASINO DURANTE EL ÚLTIMO AÑO?			
DISTRIBUCIÓN SOCIODEMOGRÁFICA			
(PORCENTAJES)			
		SÍ	NO
TOTAL NACIONAL		17.5	82.5
Sexo	Hombre	18.3	81.7
	Mujer	16.4	83.6
Edad	De 18 a 24 años	17.1	82.9
	De 25 a 34 años	12.4	87.6
	De 35 a 44 años	19.2	80.8
	De 45 a 54 años	29.2	70.8
	De 55 a 64 años	18.1	81.9
	65 años y más	7.6	92.4
Escolaridad	Ninguno	1.9	98.1
	Primaria	4.4	95.6
	Secundaria	11.0	89.0
	Preparatoria o bachillerato	20.1	79.9
	Licenciatura o posgrado	49.1	50.9
Estado civil	Unión libre/casado	16.7	83.3
	Separado/divorciado/viudo	16.8	83.2
	Soltero	20.2	79.8
Condición de actividad	Sí trabajó	20.0	80.0
	No trabajó	10.9	89.1
Ingreso individual	No percibe ingreso	10.8	89.2
	De \$1 a \$4,382 (hasta 2 SM)	6.9	93.1
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 hasta 4 SM)	17.3	82.7
	Más de \$8,765 (más de 4 SM)	38.1	61.9
Ingreso familiar	Menos de \$4,382 (hasta 2 SM)	5.2	94.8
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 hasta 4 SM)	8.4	91.6
	De \$8,766 a \$13,147 (más de 4 hasta 6 SM)	23.3	76.7
	Más de \$13,147 (más de 6 SM)	35.6	64.4
Religión	Católico	16.2	83.8
	Ateo	19.6	80.4
	Otra	20.6	79.4
Región	Noroeste	24.6	75.4
	Noreste	26.7	73.3
	Occidente	16.5	83.5
	Centro	8.3	91.7
	Sureste	26.9	73.1

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

CUADRO 3.26

ASISTENCIA A CASINOS DURANTE EL ÚLTIMO AÑO DE ACUERDO CON LA CONDICIÓN DE ACTIVIDAD. JUGÓ EN UN CASINO DURANTE EL ÚLTIMO AÑO (PORCENTAJES)			
	MEDIA NACIONAL	JUEGA EN EL ÚLTIMO AÑO	NO JUEGA NINGÚN JUEGO
Trabajó para obtener ingresos	70.5	81.1	68.2
Trabajó sin pago ayudando en el negocio/actividad que desempeña un familiar	0.5	0.0	0.6
No trabajó, pero sí tiene trabajo	0.3	1.3	0.1
Buscó trabajo	1.8	0.0	2.2
Está en espera de que le resuelvan una solicitud de un trabajo al que acudió	0.5	1.9	0.2
Es estudiante	6.8	6.7	6.8
Se dedica a los quehaceres de su hogar	14.6	4.8	16.7
Es jubilado(a) o pensionado(a)	4.0	3.1	4.2
Está incapacitado(a) permanentemente para trabajar	0.5	0.0	0.6
NS	0.2	1.2	0.0
NC	0.3	0.0	0.3

Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Las personas que no tienen una ocupación remunerada no asisten a los casinos. Los porcentajes de asistencia a los casinos se incrementan entre los encuestados que cuentan con una ocupación remunerada.

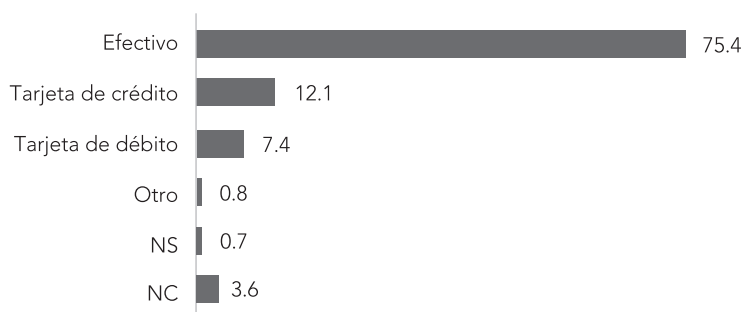
FORMAS DE PAGO EN LOS CASINOS

Respecto a las formas de pago en los casinos, tres cuartas partes de los asistentes a los casinos mencionaron que su forma de pago es en *efectivo*. Dos de cada diez señalaron que utilizan tarjeta de crédito o débito (véase gráfica 3.25).



GRÁFICA 3.25

GENERALMENTE, ¿CUÁL ES SU FORMA DE PAGO EN EL CASINO?
(PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

La utilización de medios de pago electrónico, sin lugar a duda, será la tendencia creciente en los próximos años ante el aumento del uso de medios digitales para realizar transacciones monetarias. Lo cual, al mismo tiempo, puede tener como consecuencia que en un futuro se incremente el número de jugadores y la intensidad del juego, pues se ha comprobado en diversos estudios de economía conductual que el pago electrónico, especialmente con tarjetas de crédito, tiene como resultado que las transacciones sean menos razonadas por los consumidores.

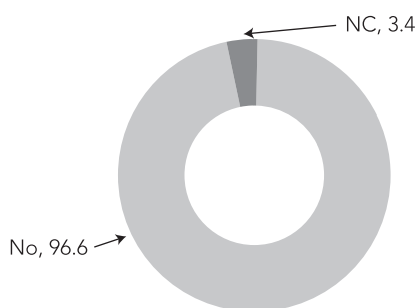
Las investigaciones realizadas al respecto muestran que cuando las personas utilizan tarjetas de crédito como medio de pago, tienden a comprar productos de manera impulsiva. Lo anterior se deriva, aparentemente, de que para la generalidad de las personas el medio de pago en efectivo provoca una sensación de mayor sacrificio al desprenderse físicamente de recursos que de manera tangible perciben que poseen. Por el contrario, la adquisición a través de una tarjeta de crédito (e incluso de débito) genera la percepción de un pago a futuro, lo que propicia una conducta de mayor indulgencia (Thomas *et al.*, 2011; Reith, Gerda y The Scottish Centre for Social Research, 2006).

Por último, en una evaluación de los casinos a los que acostumbran asistir las personas entrevistadas, la gran mayoría evaluó positivamente estos

espacios de juegos de azar, con un promedio de 8.7 en la escala de 0 a 10; nueve de cada diez asistentes al casino evaluaron como muy buena o buena la calidad del servicio de las casas de apuestas; igualmente, entre quienes mencionaron haber asistido alguna vez a un casino, prácticamente la totalidad (96.6 por ciento) declaró no haber tenido algún problema o inconveniente dentro del casino (véase gráfica 3.26).

GRÁFICA 3.26

¿HA TENIDO ALGÚN PROBLEMA O INCONVENIENTE DENTRO DEL CASINO?
 (PORCENTAJES)



Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

CONCLUSIONES

Si bien los juegos de azar son frecuentemente relacionados con numerosos estigmas, como el riesgo del juego problemático o el lavado de dinero, igualmente refuerzan espacios de convivencia entre pares.

SITUACIÓN DEL PAÍS

- Los entrevistados son pesimistas sobre la situación del país. Es importante mencionar que esta percepción ha sido constante en los últimos años. No obstante, al parecer la percepción de la situación económica del país no representa un obstáculo para la práctica del juego, dado que de las personas entrevistadas que dijeron que han



jugado al menos un juego en el último año, poco menos de ocho de cada diez (77.8 por ciento) consideraron que la situación económica actual del país está *igual de mal o peor* que la del año pasado, proporción que se encuentra por debajo de la media nacional (80.6 por ciento); mientras que las personas que dijeron que *no han jugado en el último año* y que consideraron que la situación económica del país está *igual de mal o peor* representan más de ocho de cada diez (83.2 por ciento).

- Asimismo, las personas que han jugado algún juego en el último año se encuentran entre las más optimistas, ya que cerca de tres de cada diez (28.1 por ciento) consideraron que la situación económica del país *mejorará o estará igual de bien* en el futuro, proporción que se encuentra por encima de la media nacional (24.8 por ciento) y de la proporción de no jugadores, pues estos últimos representan dos de cada diez (21.7 por ciento).
- En concordancia con la percepción sobre la situación económica del país, los resultados sobre la situación económica personal también son poco optimistas. Alrededor de dos terceras partes de la población entrevistada (66.2 por ciento) dijeron que su situación económica actual está *igual de mal o peor* en relación con el año pasado.

TIEMPO LIBRE

Dentro de este capítulo resultó capital el estudio del tiempo libre. Este tiempo libre ha dado lugar a la creación de una industria de entretenimiento que compite constantemente para atraer la atención de los potenciales clientes. Si bien explícitamente no se hacen diferencias en el uso del tiempo libre, nuestras sociedades cuentan con más tiempo libre, pero en el mismo uso y disfrute del tiempo libre se reproducen las contradicciones de la sociedad en su conjunto:

- Como ya se mencionó, de todos los países miembros de la OCDE, México es el que más horas trabaja al año; sin embargo, resulta paradójico que más de la mitad de la población ocupada vive en la informalidad.

- Dentro de las posibilidades de uso del tiempo libre, se exploró el juego de azar como una actividad que es ubicua en todas las sociedades humanas. Amén de los hallazgos ya detallados durante el capítulo, es vital subrayar que en México no existe una tendencia generalizada a estigmatizar los juegos de apuesta como algo propio de *tahúres*. Esto no quiere decir que los juegos sean percibidos como una actividad virtuosa. Simplemente las opiniones son neutrales.

IMAGINARIOS DE LOS CASINOS

En el análisis de las menciones brindadas por los entrevistados, las principales asociaciones dibujan a los casinos como espacios sujetos a la contingencia, donde los resultados son inciertos: *dinero, juego y apuesta*, pero también implican *diversión*. Las pérdidas y ganancias dependen de la *suerte*: se obtienen en primer lugar *ganancias (asociación positiva)*, pero con la misma intensidad aparecen las *pérdidas (asociaciones negativas)*.

LEGALIDAD Y REGULACIÓN DE LOS CASINOS

- El amplio nivel de desconocimiento que existe entre los entrevistados sobre si los juegos son o no regulados, es testimonio de lo ajeno que resultan para la vida cotidiana de las personas (la hipótesis se apuntala con el hallazgo de que a mayor participación en juegos de azar, crece el conocimiento de la situación legal de los mismos). El análisis de las respuestas brindadas durante esta sección da cuenta de la variedad de representaciones que se tienen del azar, el juego, las apuestas y los casinos. Los debates sobre el marco regulatorio de los juegos de azar en México pasan necesariamente por la percepción que tienen los ciudadanos sobre las implicaciones de esta actividad y cuáles son los riesgos que les son atribuidos en los imaginarios.

ASISTENCIA A LOS CASINOS

Del análisis sociodemográfico se desprende información importante que pone en cuestión varios de los tópicos relativos a las personas que asisten a

los casinos: en primer lugar, no se trata de adultos mayores, dado que la mayoría de quienes asisten (casi tres de cada diez) tienen entre 45 y 54 años, y dos de cada diez tienen de 35 a 44 años y de 55 a 64 años. Igualmente, asisten más hombres que mujeres, y el 4.8 por ciento son personas que se dedican a los quehaceres del hogar.

