

CAPÍTULO 4

LOS JUGADORES EN MÉXICO. UNA PRIMERA APROXIMACIÓN

171



Juegos de azar

ALGUNOS RASGOS SOCIALES DE LOS JUGADORES EN MÉXICO

En este capítulo se pretende delinear algunos rasgos sociales de los jugadores en México. En primer lugar, se resumen las principales características de los practicantes de juegos de azar en México, y después se estudian los juegos, las razones que tienen para jugar, la participación múltiple en éstos, la frecuencia de la práctica lúdica y la apuesta en el contexto del juego de azar.

¿QUIÉNES JUEGAN?

Al abordar la definición de las personas que practican algún juego de azar, es necesario dar cuenta de la diversidad que conforma ese conjunto que se identifica como “los jugadores”. La ubicuidad de los juegos de azar en cualquier sociedad hace imposible efectuar generalizaciones sobre un grupo tan amplio y heterogéneo de personas.



¿Quiénes son los que juegan? Al respecto, se puede destacar que son los hombres quienes juegan más en comparación con las mujeres, y que los que más consumen juegos de azar son las personas en los grupos de edad más jóvenes. También que conforme aumentan la escolaridad o el ingreso individual aumenta la participación en los juegos de azar, y que la condición de actividad es una variable que distingue de manera importante el ser o no jugador.

Esto puede crear una imagen estereotipada en la que se pierde de vista la variedad de razones, tipos de juego y frecuencias, que en realidad son sumamente diversos; así, por ejemplo, no es lo mismo ser hombre, joven y apostar en un hipódromo, que ser hombre, joven y jugar rayuela. Los juegos comparten el azar, pero no los recursos y los dispositivos necesarios para jugarlos; así, mientras que para el primero se necesita un lugar específico, caballos y jockeys, para el segundo sólo se requieren una pared y una moneda.

¿A QUÉ SE JUEGA?

En la primera *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México* se indagó acerca de cada uno de los quince juegos de azar incluidos en el cuestionario. Con ello se obtuvo una multiplicidad de combinaciones de juegos y perfiles de entrevistados.

Para identificar el tipo de juego se seleccionó el juego más reciente, es decir, a cada persona que dijo haber jugado al menos un juego de azar durante el último año (*jugador*). Se presenta aquí el cuadro que relaciona a detalle el *tipo de juego* con los juegos contenidos en el cuestionario de este estudio (véase cuadro 4.1).

En México, el primer factor de diferenciación entre los jugadores es el *tipo de juego*. Así, los juegos más practicados en el último año por los entrevistados son aquellos que se pueden jugar en casa o con amigos, como la lotería tradicional mexicana, los juegos de cartas y algunos juegos tradicionales como rayuela, dados, cubilete o volado.¹

¹ Volado: lanzar una moneda al aire para decidir un resultado al azar: "cara o cruz". *Diccionario del Español Usual en México* (1996), México, El Colegio de México, dirigido por Luis Fernando Lara.

CUADRO 4.1

CLASIFICACIÓN DE LOS TIPOS DE JUEGO (PORCENTAJES)	
Lotería Nacional y Pronósticos	Lotería Nacional, Zodíaco, El Gordo (comprar boleto)
	Melate (sorteos en papel, elegir números)
	Otros sorteos (raspar)
Lotería tradicional mexicana, juegos de cartas y juegos tradicionales	Lotería mexicana
	Juegos tradicionales (rayuela, dados, cubilete, volado, dominó)
	Juegos de cartas fuera de casinos, como en casas, bares, etcétera (baraja española, póker, dados)
	Máquinas tragamonedas (de peso o de cinco pesos)
	Rifa, tómbola
Telejuegos	Concursos de preguntas y respuestas o rompecabezas por televisión en los que se envía un mensaje de texto o se llama por teléfono (telejuegos)
Quinielas	Quinielas (deportes)
Apuestas en carreras de cualquier tipo, jaripeo y rodeo	Apuestas en carreras de caballos, perros, automóviles, fútbol, gallos, frontón, etcétera
	Jaripeo o rodeo (montar toros y lazar ganado)
Salas de juego	Ir al casino
	Bingo
Apuestas por Internet	Juegos por Internet (póker, loterías, etcétera)

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.

El segundo tipo de juegos más difundido es aquel que implica comprar un boleto, como la Lotería Nacional o los Pronósticos, seguido por las máquinas tragamonedas de uno o cinco pesos, que se hicieron famosas en la última década por proliferar en las tiendas, mercados y farmacias del país (véase cuadro 4.2).



CUADRO 4.2

PORCENTAJE DE PARTICIPACIÓN SEGÚN EL JUEGO MÁS RECIENTE (PORCENTAJES)	
JUEGO RECIENTE	
Lotería tradicional mexicana, juegos de cartas y juegos tradicionales	40.6
Lotería Nacional y Pronósticos	27.8
Máquinas tragamonedas de a peso o cinco pesos	11.9
Salas de juego	8.2
Quinielas	5.5
Apuestas en carreras de cualquier tipo, jaripeo y rodeo	5.3
Telejuegos	0.4
Apuestas por Internet	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.

En tercer lugar se encuentran los juegos que se celebran en las salas de juego, como casinos o salas de bingo. En los últimos lugares aparecen las quinielas, las apuestas en carreras de caballos, galgos, coches, así como el jaripeo y rodeo. Finalmente aparecen los telejuegos y las apuestas por Internet.

Si además de los porcentajes de participación se observa cómo varían las prácticas según el sexo, la edad, la escolaridad y la religión con los principales tipos de juegos, surgen algunos hallazgos notables.

PARTICIPACIÓN EN JUEGOS TRADICIONALES

En lo que respecta a juegos como la lotería tradicional mexicana, los juegos de cartas y otros juegos tradicionales, los que participan de manera más frecuente son las mujeres y las personas de mayor edad. Además, se observan dos tendencias: conforme aumenta la escolaridad y el ingreso familiar, disminuye la participación en los juegos tradicionales.

Las prácticas de juegos de azar como la lotería tradicional mexicana, los juegos de cartas y otros juegos tradicionales están más extendidas entre las personas de menor escolaridad y menor ingreso (véase cuadro 4.3).

CUADRO 4.3

PORCENTAJES DE JUGADORES SEGÚN TIPO DE JUEGO: LOTERÍA TRADICIONAL MEXICANA, JUEGOS DE CARTAS Y JUEGOS TRADICIONALES (PORCENTAJES)		
Total nacional		40.6
Sexo	Hombre	33.6
	Mujer	50.7
Edad	De 18 a 24 años	39.5
	De 25 a 34 años	36.1
	De 35 a 44 años	44.4
	De 45 a 54 años	25.5
	De 55 a 64 años	50.4
	65 años y más	68.7
Escolaridad	Ninguno	65.5
	Primaria	56.4
	Secundaria	42.0
	Preparatoria o bachillerato	36.9
	Licenciatura o posgrado	23.2
Ingreso individual	No percibe ingreso	53.5
	De \$1 a \$4,382 (hasta 2 SM)	45.1
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 y hasta 4 SM)	32.0
	Más de \$8,765 (más de 4 SM)	38.2
Ingreso familiar	Menos de \$4,382 (hasta 2 SM)	60.9
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 y hasta 4 SM)	46.5
	De \$8,766 a \$13,147 (más de 4 y hasta 6 SM)	38.3
	Más de \$13,147 (más de 6 SM)	30.0

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.

LOTERÍA NACIONAL Y PRONÓSTICOS

Entre los entrevistados que jugaron Lotería Nacional y Pronósticos, los que más destacan, en términos porcentuales, fueron aquellos con estudios de licenciatura o posgrado, los de mayor ingreso familiar (más de seis salarios mínimos) y los ateos (véase cuadro 4.4).



CUADRO 4.4

PORCENTAJES DE JUGADORES SEGÚN TIPO DE JUEGO: LOTERÍA NACIONAL Y PRONÓSTICOS (PORCENTAJES)		
TOTAL NACIONAL		27.8
Sexo	Hombre	29.8
	Mujer	25.0
Edad	De 18 a 24 años	14.6
	De 25 a 34 años	30.2
	De 35 a 44 años	29.2
	De 45 a 54 años	39.2
	De 55 a 64 años	33.6
	65 años y más	19.3
Escolaridad	Ninguno	29.4
	Primaria	27.0
	Secundaria	22.5
	Preparatoria o bachillerato	30.5
	Licenciatura o posgrado	37.8
Ingreso familiar	Menos de \$4,382 (hasta 2 SM)	14.5
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 y hasta 4 SM)	25.4
	De \$8,766 a \$13,147 (más de 4 y hasta 6 SM)	33.4
	Más de \$13,147 (más de 6 SM)	36.5

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.

El resto de tipos de juegos obtienen porcentajes de participación muy pequeños para poder hacer análisis más profundos; sin embargo, hay algunas hipótesis que se podrían desprender de los datos. A continuación se presenta un breve análisis sobre los entrevistados que participaron en salas de juego en México.

SALAS DE JUEGO

Entre los entrevistados cuya práctica de juego más reciente tuvo lugar en una *sala de juego*, es decir, asistieron a un casino o a una sala de bingo, destacan por su porcentaje de participación frente a la media nacional los hombres, las personas de 45 a 54 años, aquellos con licenciatura o posgrado y las personas con mayor ingreso familiar (véase cuadro 4.5).

CUADRO 4.5

PORCENTAJES DE JUGADORES SEGÚN TIPO DE JUEGO: SALA DE JUEGO (PORCENTAJES)		
TOTAL NACIONAL		8.2
Sexo	Hombre	7.4
	Mujer	9.4
Edad	De 18 a 24 años	11.9
	De 25 a 34 años	7.4
	De 35 a 44 años	5.9
	De 45 a 54 años	13.1
	De 55 a 64 años	5.3
	65 años y más	3.0
Escolaridad	Ninguno	
	Primaria	1.3
	Secundaria	5.2
	Preparatoria o bachillerato	9.1
	Licenciatura o posgrado	25.0
Ingreso familiar	Menos de \$4,382 (hasta 2 SM)	
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 y hasta 4 SM)	4.8
	De \$8,766 a \$13,147 (más de 4 y hasta 6 SM)	8.9
	Más de \$13,147 (más de 6 SM)	13.7

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.

¿QUIÉNES PARTICIPAN EN MÚLTIPLES JUEGOS?

Hasta ahora se ha analizado el tipo de juego más reciente en el que participaron los jugadores entrevistados; no obstante, se quiere dejar constancia del número de juegos diferentes en los que se involucra cada jugador. El 35.8 por ciento de los jugadores participó en un juego único; el 28.5 participó en dos juegos; el 16.5 en tres juegos; el 13.0 por ciento en cuatro o cinco juegos y sólo el 6.1 por ciento en seis o más juegos (véase cuadro 4.6).



CUADRO 4.6

PORCENTAJES DE JUGADORES SEGÚN TIPO DE JUEGO: SALA DE JUEGO (PORCENTAJES)	
PARTICIPACIÓN EN MÚLTIPLES JUEGOS DE AZAR	
Un juego	35.8
Dos juegos	28.5
Tres juegos	16.5
Cuatro o cinco juegos	13.0
Más de cinco juegos	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.

La interpretación de este dato debe tener en cuenta que los porcentajes aquí presentados sólo hacen un recuento del número de juegos que se combinan por jugador; por tanto, no se debe concluir que la práctica de un mayor número de juegos significa más frecuencia o intensidad de juego.

Como se señaló anteriormente, cualquier intento de perfilar a los jugadores en México necesita tomar en cuenta la diversidad y complejidad que implica el juego. El fenómeno del juego está entrelazado con la cultura en la que se desarrolla. Cada contexto social tiene sus propios juegos, les atribuye distintos significados y restricciones.

FRECUENCIA DE JUEGO

Si algo se puede aproximar a una “intensidad” de juego es la frecuencia con la que se participa en la actividad lúdica: no es igual que el juego se practique de manera ocasional que de manera diaria. A los jugadores que participaron en el estudio se les preguntó por la frecuencia del juego más reciente (véase cuadro 4.7).

Además, como se aborda en el capítulo 5 de esta obra, no se puede perder de vista que entre las principales razones para apostar destacan las opciones de respuestas relacionadas con *actividades recreativas y propias del tiempo libre*.

CUADRO 4.7

FRECUENCIA DE JUEGO (PORCENTAJES)	
Diario	6.0
Una vez a la semana	26.8
Una vez al mes	24.7
Una vez cada seis meses	8.6
Una vez al año	6.3
Ocasionalmente	27.6

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.

Únicamente el 6 por ciento de los entrevistados juega *diario*; poco más de dos de cada diez *una vez a la semana*, y poco más de dos de cada diez juega *una vez al mes*. Únicamente el 6 por ciento de los entrevistados juega una vez al año. El juego ocasional corresponde a tres de cada diez jugadores.

¿QUIÉNES APUESTAN?

Bajo el paraguas de “juegos de azar” ha quedado cubierta una variedad de actividades que, si bien tienen como común denominador el azar, involucran al mismo tiempo una inversión monetaria, a veces voluntaria, como en las cartas, y otras obligatoria, como cuando se compra un billete de lotería. Entre los jugadores identificados en este estudio se intentó encontrar algún patrón entre los que sí apostaron, independientemente del tipo de juego. Cuatro de cada diez entrevistados expresaron que sí han apostado. En el cuadro se pueden apreciar las diferencias sociodemográficas entre los que sí y los que no apostaron (véase cuadro 4.8).

De entre los que apuestan destacan, con porcentajes superiores a la media nacional, los hombres, y además se observa una tendencia respecto al ingreso familiar: entre más aumenta el ingreso, aumenta el porcentaje de respuesta de quienes dijeron haber apostado.



CUADRO 4.8

CONDICIÓN DE APUESTA SEGÚN PRINCIPALES VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS (PORCENTAJES)			
		SÍ APUESTA	NO APUESTA
TOTAL NACIONAL		39.9	59.0
Sexo	Hombre	50.5	48.9
	Mujer	24.7	73.5
Edad	De 18 a 24 años	44.5	52.2
	De 25 a 34 años	28.0	70.6
	De 35 a 44 años	38.6	61.4
	De 45 a 54 años	50.1	49.2
	De 55 a 64 años	61.7	38.3
	65 años y más	34.4	65.6
Escolaridad	Ninguno	23.8	76.2
	Primaria	53.4	46.6
	Secundaria	34.4	65.0
	Preparatoria o bachillerato	42.5	57.3
	Licenciatura o posgrado	43.9	49.0
Ingreso familiar	Menos de \$4,382 (hasta 2 SM)	30.9	67.6
	De \$4,383 a \$8,765 (más de 2 y hasta 4 SM)	38.6	58.9
	De \$8,766 a \$13,147 (más de 4 y hasta 6 SM)	42.9	57.1
	Más de \$13,147 (más de 6 SM)	53.3	45.5
Religión	Católico	39.6	60.1
	Ateo	41.7	58.3
	Otra	38.3	55.2

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.

APROXIMACIÓN ANALÍTICA A LOS JUGADORES EN MÉXICO

Con los datos recogidos en la primera *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México* se ha propuesto crear una des-

cripción de las principales características de los jugadores de juegos de azar en México. En este primer ejercicio se busca construir una línea base para conocer a los que participan en este tipo de juegos e identificar nuevas vetas para el estudio de los participantes en los juegos de azar en el país.

Para lograrlo, en primer lugar se presenta una breve explicación sobre los métodos utilizados para caracterizar a los jugadores a partir de los datos recogidos en la encuesta; posteriormente se analiza al grupo de jugadores según las principales variables sociodemográficas y algunas preguntas de opinión. Finalmente, se presentan algunas conclusiones sobre los perfiles de los jugadores en México y sobre cuáles temas profundizar en futuras investigaciones.

Es importante señalar que la encuesta en estudio comparte con el resto de los libros de la *Biblioteca Los mexicanos vistos por sí mismos* un diseño muestral nacional, robusto, que se apega a los parámetros establecidos para cuestionarios de opinión en México. Como toda encuesta, tiene un error asociado (para el caso de ésta, 4.2 por ciento) que se debe tener siempre en cuenta a la hora de interpretar los resultados. Gracias al ejercicio estadístico que la respalda, los resultados permiten hacer inferencias válidas para todo el país.

¿CÓMO SE IDENTIFICÓ A LOS JUGADORES EN MÉXICO?

El primer paso fue establecer criterios que permitieran, a partir de los datos de la encuesta, clasificar a los encuestados en dos grupos: *jugadores* y *no jugadores*. Para poder caracterizar a los jugadores se utilizaron dos criterios: su participación en juegos de azar y la última fecha de juego. Se utilizó la tabla de juegos del cuestionario y se incluyeron los quince juegos estudiados. Todos aquellos que respondieron en la entrevista haber participado en algún juego de azar fueron seleccionados. Se seleccionó al 52.9 por ciento de los entrevistados, que fueron quienes participaron en algún juego de azar.



CUADRO 4.9

JUEGOS ESTUDIADOS EN LA ENCUESTA
Lotería Nacional, Zodiaco, El Gordo (comprar boleto)
Melate (sorteos en papel, elegir números)
Otros sorteos (raspar)
Rifa, tómbola
Quinielas (deportes)
Concursos de preguntas y respuestas o rompecabezas por televisión en los que se envía un mensaje de texto o se llama por teléfono (telejuegos)
Juegos por Internet (póker, loterías, etcétera)
Bingo
Lotería mexicana
Máquinas tragamonedas (de peso o de cinco pesos)
Asistir al casino
Apuestas en carreras de caballos, perros, automóviles, futbol, gallos, frontón, etcétera
Juegos de cartas fuera de casinos, como en casas, bares, etcétera (baraja española, póker, dados)
Jarapeo o rodeo (montar toros y lazar ganado)
Juegos tradicionales (rayuela, dados, cubilete, volado, dominó)

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 lo que respecta a la temporalidad, se privilegió *el juego en el que se había participado el último año* con el propósito de excluir del análisis las participaciones que podían ser tan antiguas como, por ejemplo, un caso en el que la práctica de juego había ocurrido 40 años en el pasado. A partir de este criterio se creó un conjunto de encuestados que además de haber jugado algún juego de azar, también jugaron durante el último año previo al levantamiento de la encuesta. La fecha de corte para este propósito fue el 1 de septiembre de 2015. A este conjunto de personas nos referiremos como *los jugadores de juegos de azar en México*. Así, una vez realizada esta operación se obtuvo que el 48.3 por ciento de los encuestados había participado en algún juego de azar en el último año (véase cuadro 4.10).

CUADRO 4.10

DISTRIBUCIÓN DE PORCENTAJES DE CONDICIÓN DE JUEGO (PORCENTAJES)	
CONDICIÓN DE JUEGO	
Personas que respondieron NO haber jugado durante el último año	51.7
Personas que sostuvieron SÍ haber participado en algún juego de azar durante el último año	48.3

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.

¿QUIÉNES JUEGAN EN MÉXICO?

Los datos de la encuesta indican que casi la mitad de los entrevistados en el país ha participado en algún juego de azar. Previo a este estudio no existían datos que tuvieran como propósito específico cuantificar el número de personas que participan en juegos de azar en México. En este sentido, en la *Encuesta Nacional de Ingreso y Gasto de los Hogares* (ENIGH) se ha estimado que los hogares mexicanos tuvieron un gasto promedio anual en actividades recreativas y culturales de 7,548 pesos por hogar (231,863.5 millones de pesos en términos de gasto anual de los hogares). Esta cantidad representó el 5.2 por ciento del gasto total de los hogares en 2013. Específicamente, el gasto anual en juegos de azar fue de 3,429.7 millones de pesos (112 pesos en promedio por hogar al año), cifra que constituyó el 1.5 por ciento del gasto total en actividades recreativas y de la cultura (INEGI, 2013).²

¿QUIÉNES SON LOS JUGADORES EN MÉXICO?

Las siguientes gráficas muestran los intervalos de confianza derivados de las proporciones obtenidas sobre las características sociodemográficas de los jugadores. Los intervalos de confianza representan el rango de valores den-

² El análisis del gasto por hogar se presenta detalladamente en el capítulo dedicado al juego problemático.





tro de los cuales se encuentra el parámetro, con un nivel de confianza del 95 por ciento. La línea horizontal muestra el valor estimado de la media nacional.

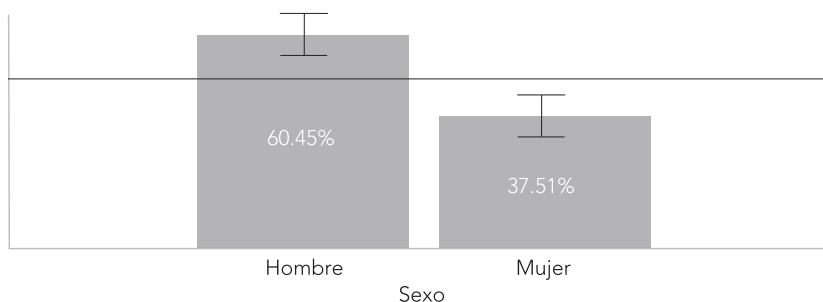
Entre más grande sea la distancia entre la media nacional y los límites que contienen el intervalo de confianza, se puede interpretar que las diferencias entre los diversos grupos comparados (por ejemplo, hombres vs. mujeres) son más importantes.

SEXO

Los datos del estudio muestran que son los hombres quienes juegan en mayor medida que las mujeres. Si bien el 48.3 por ciento de todos los entrevistados en el país son jugadores, el porcentaje aumenta a 60.5 por ciento cuando analizamos a los hombres por separado, y disminuye a 37.5 por ciento cuando calculamos dicho porcentaje entre las mujeres (véase gráfica 4.1).

GRÁFICA 4.1

INTERVALOS DE CONFIANZA DE LAS PROPORCIONES
DE JUGADORES SEGÚN SEXO
(PORCENTAJES)



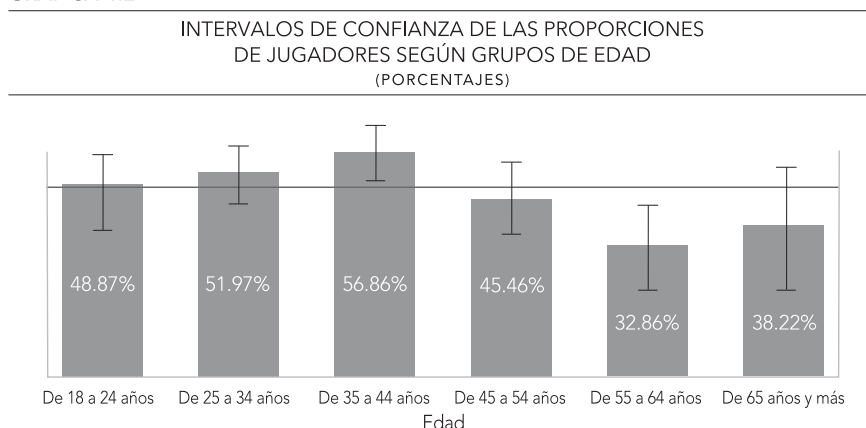
Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

Del análisis de los datos desagregados por sexo se derivan algunas hipótesis: las mujeres prefieren los juegos tradicionales y los que se celebran fuera de los casinos, mientras que los hombres hacen referencia a los deportivos y las quinielas.

EDAD

En lo relativo al análisis de los grupos etarios, lo primero que es importante destacar es la participación de los más jóvenes en los juegos de azar. Atendiendo a los porcentajes, se observa una tendencia en la que conforme avanza la edad, aumenta la participación en juegos de azar, hasta alcanzar su máximo entre quienes tienen de 35 a 44 años (véase gráfica 4.2).

GRÁFICA 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.

Se pueden desprender algunas hipótesis: los más jóvenes (de 18 a 34 años) presentan una preferencia particular por los juegos tragamonedas (de un peso o de cinco pesos), mientras que los de mayor edad (55 años y más) se inclinan por los juegos tradicionales y los de cartas fuera de los casinos.

ESCOLARIDAD

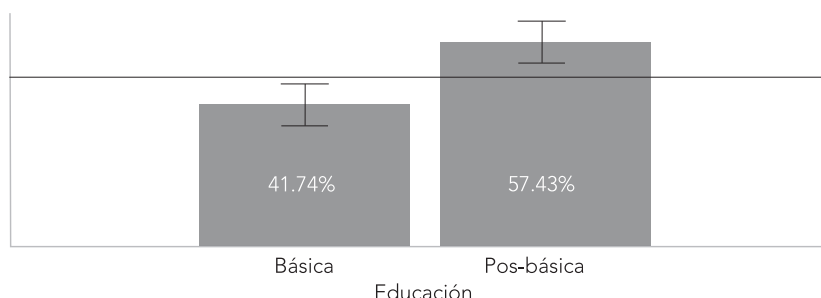
Se dividió a la población en dos grupos: aquellos que contaban con una escolaridad básica (primaria y secundaria) y aquellos con una educación media superior y superior. De esta manera, los datos se agruparon bajo el supuesto de que existe alguna relación entre estas dos variables, y que dicha relación sería más nítida en una representación gráfica usando estas dos categorías.



Como se puede observar en la gráfica, la educación básica presenta un efecto negativo sobre la participación en el juego, y la educación media superior y superior, un efecto positivo. En resumen: cuanta más escolaridad se tiene, más se participa en los juegos de azar (véase gráfica 4.3).

GRÁFICA 4.3

INTERVALOS DE CONFIANZA DE LAS PROPORCIONES SEGÚN ESCOLARIDAD
 Y LÍNEA DE MEDIA NACIONAL
 (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.

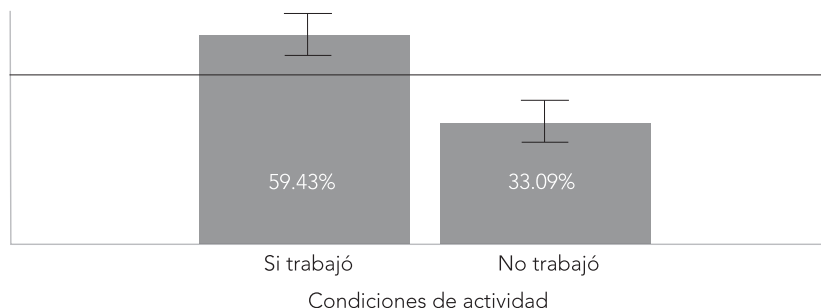
Los datos sugieren la existencia de una relación entre el tipo de juego más reciente y el nivel educativo. La encuesta no puede arrojar resultados concluyentes al respecto; sin embargo, en este caso se advierte que las personas con escolaridad básica tienden a preferir los juegos tradicionales y los que se celebran fuera de los casinos; mientras que aquellos con un grado de escolaridad superior prefieren el juego en casinos.

CONDICIÓN DE ACTIVIDAD

En relación con la cuestión de si tener o no trabajo afecta la probabilidad de ser jugador, se obtuvo una conclusión esperada: el porcentaje de jugadores es mayor entre los encuestados que sí tienen trabajo que entre los que no lo tienen (véase gráfica 4.4).

GRÁFICA 4.4

INTERVALOS DE CONFIANZA DE LAS PROPORCIONES SEGÚN CONDICIÓN DE ACTIVIDAD Y LÍNEA DE MEDIA NACIONAL
(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.

A pesar de los intentos por encontrar alguna característica específica en los datos que pudiera dar una pista más sobre los jugadores en México y su condición de actividad, no hubo ningún hallazgo que mereciera mención.

INGRESO FAMILIAR

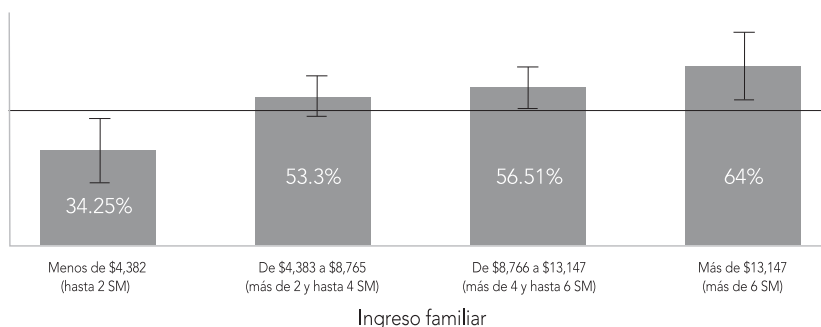
Se decidió analizar a los jugadores según el ingreso familiar mensual que manifestaron en la entrevista. Atendiendo a la distribución de los porcentajes, la información socioeconómica permite dibujar una tendencia interesante en la que conforme aumenta el nivel de ingreso familiar, aumenta el porcentaje de jugadores (véase gráfica 4.5).

También es importante destacar que de los datos puede extraerse una preferencia por los juegos de tipo lotería, sorteos y rifas, conforme aumenta el ingreso. Al mismo tiempo, a medida que disminuye el ingreso familiar, aumenta la predilección por los juegos tradicionales.



GRÁFICA 4.5

INTERVALOS DE CONFIANZA DE LAS PROPORCIONES SEGÚN CONDICIÓN DE ACTIVIDAD
(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.

¿EXISTE UN SOLO PERFIL DEL JUGADOR EN MÉXICO?

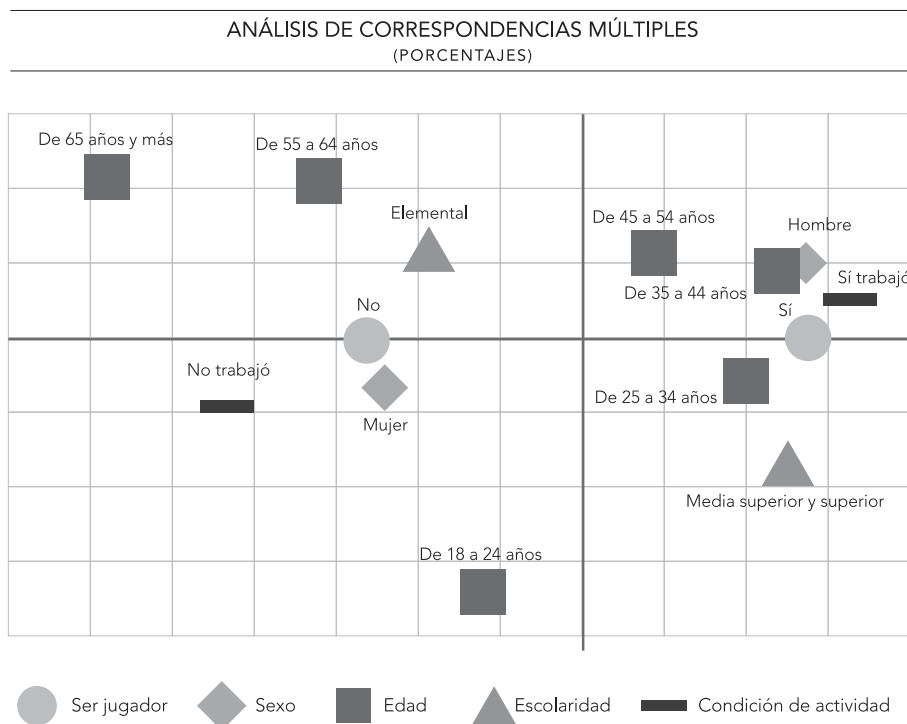
No es posible construir un único perfil que abarque las características de todos los jugadores de juegos de azar en México. Como se ha podido apreciar en el análisis de cada una de las variables sociodemográficas de los jugadores en México y de las modalidades de participación en los distintos tipos de juego, sería necesario construir varios perfiles. Algunos de los resultados son, en cierta forma, esperados, como el hecho de que juegan más los hombres que las mujeres o que influye tener trabajo para ser jugador. Otros son de carácter contraintuitivo; por ejemplo, los que practican juegos de azar prefieren jugar en compañía.

En este capítulo se han empleado técnicas de análisis estadístico sencillas y muy extendidas en estudios de opinión pública, sociología y ciencias sociales. Además, se han comparado sistemáticamente las proporciones y se ha dado cuenta de las diferencias respecto a la media nacional.

Ahora, cabe preguntarse qué pasaría si el análisis se llevara a cabo no de manera separada, sino conjunta. Es decir, si se analizaran los rasgos más relevantes de los jugadores en México en un solo análisis. Para cumplir con dicho propósito se decidió emplear una técnica de análisis de datos categóricos: un análisis de correspondencias múltiple.

Como se puede apreciar en la gráfica, el resultado del análisis de correspondencias resume en un solo gráfico los hallazgos de este capítulo. Para leer este gráfico es importante prestar atención a la variable *jugador* y sus dos posibles respuestas: *sí* y *no*. Estos dos puntos serán el inicio de nuestra lectura (véase gráfica 4.6).

GRÁFICA 4.6



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.

Alrededor del *sí* vemos las características más frecuentes de los jugadores: tener un trabajo, tener de 35 a 44 años, o de 25 a 34 años, y ser hombre. Las distancias son estandarizadas en este gráfico, lo cual permite analizar la distancia entre dos puntos: entre más cercanos son, más guardan cierta relación entre sí.



CONCLUSIONES

En resumen, tras revisar las características sociodemográficas de los jugadores en México, se presentan algunas hipótesis que sugieren los datos analizados.

Entre los hallazgos más relevantes se puede extraer que el 48.3 por ciento de los habitantes del país participó en al menos un juego de azar el último año.

Mediante los datos de esta primera *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México* se han delineado rasgos que caracterizan a los participantes en juegos de azar. En este primer ejercicio exploratorio se busca proponer una línea para guiar futuras investigaciones e identificar nuevas vetas para el estudio de los participantes en los juegos de azar en el país.

En esta etapa del estudio, que es la exploración inicial del fenómeno, los datos permiten empezar a dibujar hipótesis sobre las relaciones que guardan practicar un juego, el tipo de juego y el tipo de juego preferido. Un elemento en común es que todo parece indicar que los jugadores entrevistados en la encuesta comparten algunos rasgos en común.

Entre los principales hallazgos se puede destacar que hay más jugadores entre los hombres (60.4 por ciento) que entre las mujeres (37.5 por ciento). También, que los más jóvenes juegan más: se puede observar que conforme aumenta la edad, crece también la participación en los juegos de azar.

En lo que toca a la escolaridad, se observó que conforme ésta aumenta, también lo hace la participación en los juegos de azar. Esta tenencia es

más clara si agrupamos a los entrevistados en dos grupos: educación básica y educación superior; así, el 47.7 por ciento de las personas con educación básica sí juegan, mientras que entre las personas que cuentan con educación superior el porcentaje es de 57.7 por ciento.

Además, según condición de actividad, se observó que entre los que sí tienen una actividad (59.4 por ciento) es más grande la proporción de jugadores que entre los que no tuvieron alguna actividad (33.0 por ciento).

El juego más practicado (ponderado por fecha de juego) es la lotería tradicional mexicana (40.6 por ciento) y la Lotería Nacional (27.8 por ciento), seguido por las máquinas tragamonedas (11.9 por ciento) y las salas de juego (8.2 por ciento).

Sin embargo, algunas preguntas quedaron pendientes, como, por ejemplo: ¿existen patrones que estructuran dichos rasgos?, ¿bajo qué diferentes patrones se estructuran los rasgos comunes?, y ¿qué arreglos y combinaciones de esos elementos se presentan?

El diseño y la ejecución de nuevas investigaciones permitirá ahondar en las distintas modalidades que asumen los jugadores y las prácticas.

Es necesario conocer más elementos acerca del fenómeno del juego en México; no obstante, no queda lugar a dudas de que éste es un tema que abre la puerta a futuras investigaciones, y que estas primeras pesquisas dejan testimonio de lo mucho que aún se puede descubrir.