

CAPÍTULO 5

EL JUEGO PROBLEMÁTICO EN MÉXICO

193



Juegos de azar

En nuestro país, recientemente se han realizado ejercicios enfocados a medir las prácticas de juego e identificar algunos de sus impactos socioeconómicos. En este sentido, la *Encuesta Nacional de Ingreso y Gasto de los Hogares* (ENIGH) ha estimado que los hogares mexicanos tuvieron un gasto total anual de 231,863.5 millones de pesos en actividades recreativas y de la cultura. Esto es, un gasto promedio anual de 7,548 pesos por hogar. 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).

Esta misma encuesta mostró la existencia de diferencias por sexo y por edad en el gasto en juegos de azar en los hogares de México. Al respecto, los hallazgos muestran que mientras los hombres mexicanos gastaban en total 2,776 millones de pesos durante 2013 (124 pesos en promedio por hogar), las mujeres dedicaron 654 millones de pesos a esta actividad (70 pesos en promedio por hogar). En cuanto a la edad, el gasto en juegos de azar tiende a incrementarse con la edad, de tal forma que las personas de 50



a 64 años gastaron 1,525 millones de pesos. Esto es, las personas de este grupo etario gastaron un promedio anual de 197.5 pesos por hogar.

Por su parte, la *Encuesta Nacional sobre el Uso del Tiempo 2014* (ENUT) del INEGI, que recopila información estadística sobre la forma en que las personas mayores de doce años distribuyen su tiempo en diversas actividades como trabajar, estudiar, divertirse, comer y descansar, también ha incluido entre sus variables de estudio e investigación el tiempo dedicado por hombres y mujeres a practicar actividades de esparcimiento, diversión o recreación, tales como la participación en juegos de mesa, azar o video, entre otras. Al respecto, se encontró que el 16.1 por ciento de los mexicanos mayores de doce años participa en juegos y aficiones, y dedica un promedio de 4.6 horas a la semana a estas actividades. La información de esta encuesta también revela que los hombres tienen una mayor tasa de participación en estas actividades que las mujeres (20 y 12.6 por ciento, respectivamente), y que además ellos registran un promedio semanal de 5.1 horas dedicadas a juegos y aficiones, en tanto que las mujeres dedican 4 horas.

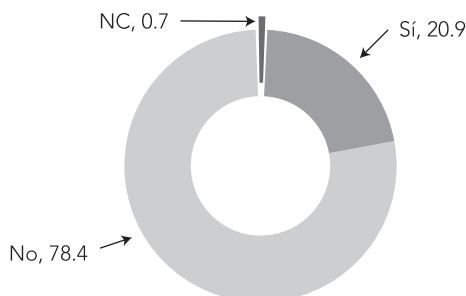
Aunque estas dos encuestas ofrecen información valiosa sobre el juego en México, no permiten específicamente estudiar los juegos de azar y, en particular, explorar algunos campos del mismo, como sería el caso del juego problemático. En este sentido, uno de los objetivos de la *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México* fue precisamente incluir algunas variables para la medición del juego problemático, que se analizará en este capítulo.

PARTICIPACIÓN EN LOS JUEGOS DE AZAR

Para indagar si en la sociedad mexicana existe un comportamiento arraigado en torno a los juegos de azar y apuestas, se preguntó a los participantes en la encuesta nacional sobre su costumbre por apostar. Las costumbres son modalidades evidentes y comunes de comportamiento en situaciones específicas. En este sentido, la costumbre por apostar es una manifestación de un comportamiento habitual que a menudo se considera como natural (Schiffman y Lazar Kanuk, 2010). Al respecto, el 20.9 por ciento de los mexicanos entrevistados afirmó que acostumbra apostar (véase gráfica 5.1).

GRÁFICA 5.1

¿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.

Esta costumbre se presenta como una cuestión masculina, ya que mientras tres de cada diez hombres (31.7 por ciento) afirmaron apostar, sólo una mujer de cada diez (11.4 por ciento) confirma hacerlo. Asimismo, existe una tendencia directamente proporcional entre los niveles de ingreso y la escolaridad y la costumbre a apostar. Esto es, a mayores ingresos personales, mayor proporción de personas manifiesta apostar (40.9 por ciento de quienes perciben más de cuatro salarios mínimos). En este mismo sentido, los mexicanos encuestados con escolaridad de licenciatura y posgrado reportaron también los niveles más altos para la costumbre de apostar (32.8 por ciento).

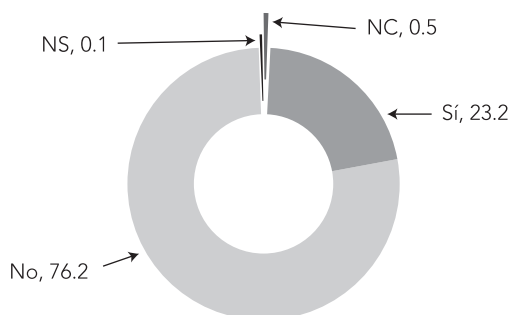
Habitar en ciertas regiones de México también influye en la costumbre de apostar, ya que el 49.1 por ciento de quienes viven en el noroeste y en el norte confirmaron apostar (25 y 23.6 por ciento, respectivamente).

Otra costumbre que se exploró fue la de participar en rifas y sorteos. Al respecto, el 23.2 por ciento de los encuestados realiza esta actividad (véase gráfica 5.2). El 25.7 por ciento de los varones y el 20.9 por ciento de las mujeres confirmaron participar en rifas y sorteos. Asimismo, quienes perciben más de cuatro salarios mínimos (36.9 por ciento) y aquellos con niveles educativos de licenciatura y posgrado (39.3 por ciento) tuvieron las proporciones más elevadas para participar en rifas y sorteos.



GRÁFICA 5.2

¿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.

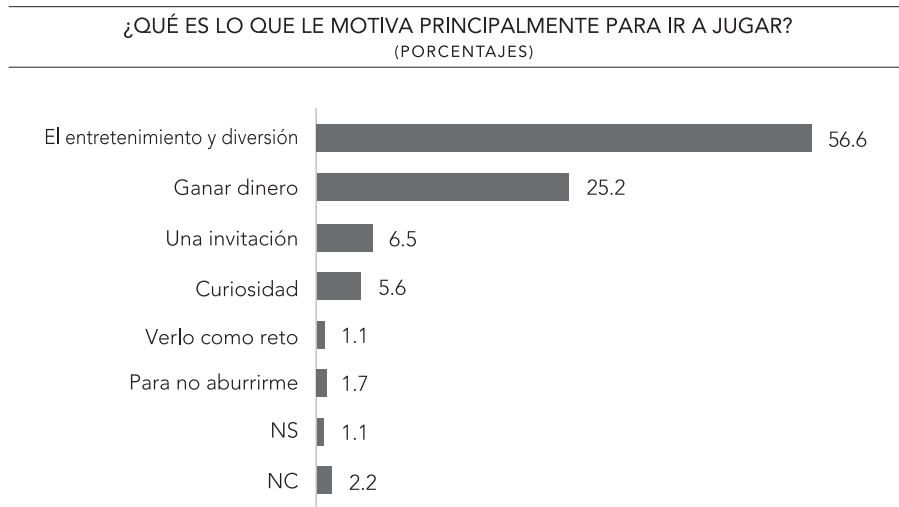
MOTIVACIONES PARA EL JUEGO

El estudio del juego también permite aproximarnos a su definición tomando como base los motivos que llevan a los individuos a realizar la acción de jugar. En este sentido, el juego puede ser definido como un comportamiento o conducta motivada que está relacionado con la consecución de un objetivo. Identificar la motivación es importante para conocer los factores que atraen la atención y el interés de un individuo en un determinado momento y que lo llevan a jugar para conseguir el objetivo en cuestión (Wong, 2000). Al respecto, a la población encuestada se le planteó la siguiente pregunta: *¿Qué es lo que le motiva principalmente para ir a jugar?* Más de la mitad de los encuestados que jugaron expresó que su principal motivación para hacerlo era *la diversión y el entretenimiento*, mientras que una cuarta parte se decantó por *ganar dinero*. Aparecen también, aunque en menor medida, las opciones: *una invitación, la curiosidad, para no aburrirme y verlo como un reto* (6.5, 5.6, 1.7 y 1.1 por ciento, respectivamente) (véase gráfica 5.3).

En una mayor proporción, quienes expresaron *el entretenimiento y la diversión* como su principal motivación para jugar, fueron los que se encuentran en el grupo de edad de entre 25 y 34 años (64.7 por ciento), los que cuentan con estudios de licenciatura y posgrado (70.8 por ciento), y los

que habitan el centro y sureste del país. En comparación con la respuesta anterior, la opción *ganar dinero* fue mencionada en mayor medida por aquellos de 45 a 54 años, quienes tienen estudios de primaria, y los que perciben más de cuatro salarios mínimos individuales.

GRÁFICA 5.3



197



Juegos de azar

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 hallazgos anteriores afirman la hipótesis del papel lúdico del juego, caracterizado por la vivencia de experiencias que hacen referencia a un modo de percibir el juego como entretenimiento y diversión. En este sentido, es pertinente resaltar la función básica del juego en el fomento y disfrute de la emoción (Elías y Dunning, 1988).

AUTOPERCEPCIÓN DE LA CONDUCTA DE JUEGO

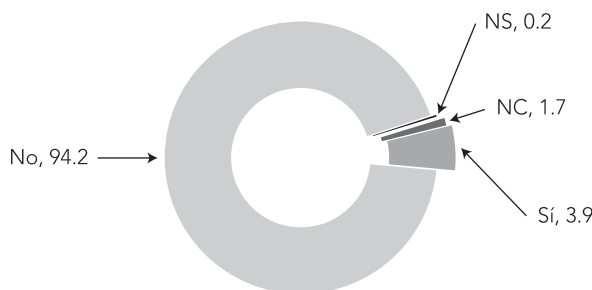
Con la finalidad de indagar sobre la autopercepción acerca de su forma de jugar, a los entrevistados se les planteó la siguiente pregunta: *Durante los últimos doce meses, ¿alguna vez ha jugado en exceso?* De los entrevistados que alguna vez han jugado, casi la totalidad (94.2 por ciento) mencionó que durante los últimos doce meses no había jugado en exceso, siendo muy



bajos los porcentajes de entrevistados que afirmaron jugar de forma excesiva (3.9 por ciento).

GRÁFICA 5.4

DURANTE LOS ÚLTIMOS DOCE MESES, ¿ALGUNA VEZ HA JUGADO EN EXCESO?
(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.

En relación con las características sociodemográficas, el 8.4 por ciento de los jóvenes entre los 18 y los 24 años admitió jugar en exceso. En esta misma situación se encuentran los que tienen estudios de licenciatura y posgrado (9.8 por ciento) y quienes habitan en el sureste del país (9.2 por ciento).

La información presentada muestra claramente que los entrevistados no se perciben como jugadores excesivos, dado que, como se expuso en el apartado anterior, juegan por entretenimiento y diversión, esto es, se acercan al juego desde una perspectiva lúdica y moderada y, al parecer, de una forma positiva.

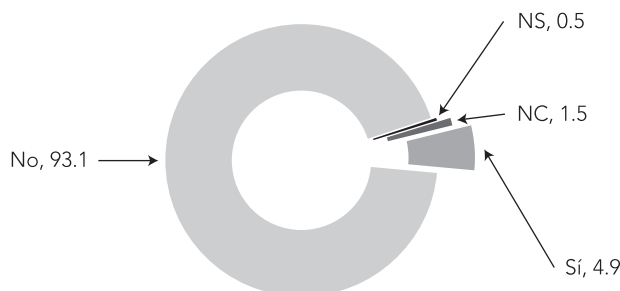
LA ADICCIÓN AL JUEGO

Con frecuencia, la vida social permite a los más cercanos registrar aquellos comportamientos ligados al juego que se están convirtiendo en excesivos y permite a los otros registrar aquellas conductas sobre el juego que comprometen o dañan a las personas. De ahí que a los jugadores se les planteó la siguiente pregunta: *¿Alguna vez alguien le ha dicho que tiene una adicción*

al juego? En respuesta, casi todos los entrevistados (93.1 por ciento) que alguna vez han jugado expresaron que *no les han dicho que tienen una adicción al juego*. Sólo el 4.9 por ciento afirmó que sí le han hecho algún comentario sobre su adicción (véase gráfica 5.5).

GRÁFICA 5.5

¿ALGUNA VEZ ALGUIEN LE HA DICHO QUE TIENE UNA ADICCIÓN AL JUEGO?
 (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 jóvenes encuestados entre los 18 y los 24 años de edad son los que señalaron que *alguna vez alguien les había dicho que tenían una adicción al juego* (8.5 por ciento); esto tiene que ver con su permanencia en el hogar de sus padres.¹ Quienes tienen estudios de licenciatura y posgrado también han recibido comentarios sobre su adicción al juego (10.0 por ciento), así como los habitantes del sureste del país (7.7 por ciento).

La adicción al juego, al ser considerada un problema de salud, requiere ser diagnosticada y atendida por profesionales, dado que es considerada como un trastorno que tiene efectos negativos en la salud física, psicológica y en las relaciones interpersonales de los individuos.² Por esta razón, a los

¹ Al respecto, la *Encuesta Nacional de Valores en Juventud* mostró que el 70 por ciento de los jóvenes entre los 12 y los 29 años vive con sus padres (INJUVE-UNAM, 2012).

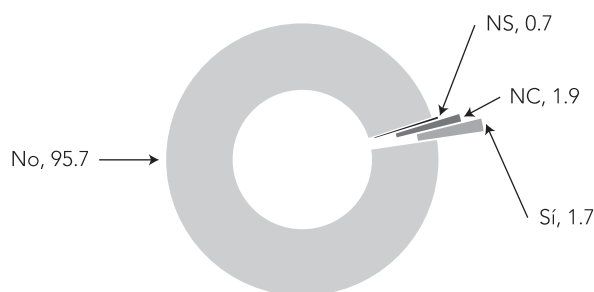
² Es pertinente hacer notar que existen sólo alrededor de 10 mil profesionales de la salud para el diagnóstico y la atención de este tipo de problemáticas en México (1.6 psiquiatras, 1 médico, 3 enfermeras, 1 psicólogo, 0.53 trabajadores sociales, 0.19 terapeutas y 2 profesionales técnicos en salud por cada 100 mil habitantes) (OPS-OMS, 2011).



entrevistados que han jugado se les planteó la siguiente pregunta: *¿Alguna vez algún especialista lo ha diagnosticado con adicción al juego?* Al respecto, sólo el 1.7 por ciento de los mexicanos que juegan afirmó haber sido diagnosticado por un especialista, por lo tanto, al 95.7 por ciento de los entrevistados que juegan no se les ha diagnosticado una adicción al juego (véase gráfica 5.6).

GRÁFICA 5.6

Y, ¿ALGUNA VEZ ALGÚN ESPECIALISTA LO HA DIAGNOSTICADO CON ADICCIÓN AL JUEGO?
 (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 jugadores jóvenes de 18 a 24 años son los que han sido diagnosticados por un especialista (4.3 por ciento), así como los solteros (4.0 por ciento), los que tienen estudios de licenciatura y posgrado (6.8 por ciento) y los que viven en el sureste de México (3.7 por ciento).

En términos generales, se puede señalar que los mexicanos refieren bajos niveles de percepción de la adicción al juego, así como escaso diagnóstico profesional de juego problemático.

EL JUEGO PROBLEMÁTICO

El juego problemático es un comportamiento persistente y recurrente que involucra un patrón conductual y la presencia de frecuentes y reiterados epi-

sodios de juegos de apuestas, que afectan la vida social, laboral, material y familiar de la persona (World Health Organization, 1993).

Uno de los objetivos centrales de la *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México* fue realizar una aproximación a la medición del juego problemático. Para ello, se elaboró un modelo de medición empleando, en parte,³ algunos de los ítems utilizados para la detección del juego problemático presentado en el *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-IV) (American Psychiatric Association, 1994). Estos criterios han sido también adaptados y utilizados en la *British Gambling Prevalence Survey 2010* (Wardle et al., 2011: 73-74) y en las ocho encuestas nacionales de percepciones sociales del juego de azar en España, realizadas en el periodo 2010-2017 (Cases et al., 2010; Ruíz et al., 2011; Ruíz et al., 2012; Gómez et al., 2013, 2014, 2015, 2016, 2017).

LA MEDICIÓN DEL JUEGO PROBLEMÁTICO

La *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México* incluyó una batería de preguntas para medir el juego problemático. Estas preguntas se tomaron de la propuesta del DSM-IV para la detección y diagnóstico del juego patológico.

El DSM-IV sugiere diez preguntas que van desde *persiguiendo las pérdidas hasta cometer un crimen para fondear el juego*. Estas pautas constituyen una herramienta creada por clínicos especialistas para el diagnóstico del juego patológico, pero no fue diseñado para ser usado como un instrumento de detección entre la población general o para investigaciones de cohorte sociológica. No obstante, algunos de esos criterios han sido utilizados en la serie de encuestas *British Gambling Prevalence Survey* (BGPS) para la medición de la prevalencia del juego problemático en la población del Reino Unido (NatCen, 2011).

Como tal, no hay una versión de cuestionario estándar propuesta en el DSM-IV. El instrumento usado dentro de la serie del BGPS fue primero desarrollado en 1999 y posteriormente sujeto a desarrollos rigurosos y procesos

³ Solamente se incluyeron siete de los diez ítems correspondientes al DSM-IV y algunas opciones de respuesta tampoco son las mismas que las dictadas por el DSM-IV, dado que se introdujeron cambios para adaptarlas a México.



de prueba, que incluyeron pruebas cognitivas y ejercicios de piloteo. Cada ítem del DSM-IV es evaluado en una escala de 4 puntos, en el rango de “nunca” a “muy frecuente”. Las respuestas a cada ítem pueden ser dicotomizadas para mostrar si una persona reúne los criterios o no para su diagnóstico, o asignando un puntaje a cada ítem para la obtención de un puntaje total de puntajes.

El diagnóstico clínico de juego patológico se confirma por un especialista cuando una persona cumple 5 de los 10 criterios. Muchas encuestas,⁴ al adaptar los criterios del DSM-IV a instrumentos de detección para ser utilizados en encuestas de población general, han incluido una categoría adicional “jugador problemático”.

Es importante mencionar que en esta encuesta nacional sólo se incluyeron 7 ítems de los 10 que considera el DSM-IV (véase cuadro 5.1). Los ítems propuestos por el DSM-IV fueron adaptados por varias razones:

1) Los criterios del DSM-IV fueron diseñados pensando en diagnóstico psiquiátrico del juego problemático, y al ser éste un ejercicio sociológico que busca recoger percepciones y opiniones de los mexicanos sobre el tema, se dejaron fuera aquellos ítems que se consideró incluían acepciones sintomatológicas.

2) Se ha reportado que el DSM-IV aplicado tal cual, en ejercicios sociológicos como una encuesta, ha resultado en respuestas incongruentes o alejadas de lo esperado: “Pese a que se utilizan con frecuencia, las distintas versiones del DSM-IV tienen el inconveniente de que están diseñadas desde el ámbito de la psiquiatría, y su aplicación práctica a grandes muestras sociológicas produce a veces resultados extraños” (Gómez et al., 2015: 77).

3) Un factor importante para eliminar los ítems 2, 4 y 8 del DSM-IV es que se trata de temas sensibles y difíciles de preguntar directamente en una encuesta, por tanto, al eliminarlos la intención fue evitar el error por no respuesta (Hayton et al., 2004: 191-195).

⁴ Incluyendo la *British Gambling Problem Survey* (BGPS).

CUADRO 5.1

ÍTEMS DEL JUEGO PROBLEMÁTICO EN MÉXICO TOMADOS DEL DSM-IV		
	ÍTEMS DSM-IV	ÍTEMS DE LA ENCUESTA PERCEPCIONES SOCIALES DE LOS JUEGOS DE AZAR EN MÉXICO
1	Preocupación por el juego (por ejemplo, preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero para jugar).	53a. Piensa en jugar, es decir, recordando apuestas anteriores, planificando la próxima vez que jugará. 53b. Piensa en formas para conseguir dinero para jugar. 53g. Ha empeñado o vendido algo para conseguir dinero para apostar.
2	Necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.	
3	Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.	53h. Ha pensado en dejar de jugar tan seguido por apostar.
4	Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.	
5	El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).	53c. Ha jugado para escapar de sus problemas, cuando está deprimido, ansioso o mal consigo mismo.
6	Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de “cazar” las propias pérdidas).	54. Cuando usted apuesta o juega sorteos, ¿con qué frecuencia vuelve a apostar para recuperar lo que perdió?
7	Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.	53d. Ha mentido a su familia u otros para esconder el tiempo que dedica a jugar.
8	Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego.	
9	Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.	53e. Se ha arriesgado a perder su trabajo o sus estudios, a causa del juego. 53i. Se ha preocupado por perder a su familia o amigos por apostar.
10	Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.	53f. Ha pedido dinero a otras personas para salir de problemas económicos provocados por el juego.

Fuente: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV) (1994), American Psychiatric Association, Washington, DC.

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 CONSTRUCCIÓN DEL ÍNDICE DEL JUEGO PROBLEMÁTICO

Los resultados de la encuesta nacional permitieron estimar un índice de juego problemático basado en técnicas estadísticas multivariadas, como el análisis factorial y el análisis de conglomerados de k-medias.

Para la construcción de este índice se utilizó la batería de interrogantes incluidas en las preguntas 53 y 54 del cuestionario en vivienda. Es importante señalar que se consideraron como jugadores sólo a aquellas personas que han jugado al menos un juego de los descritos en el cuestionario en el último año.

Las categorías de estas preguntas fueron clasificadas en una escala Likert;⁵ así, la opción de respuesta *siempre* se puntuó con "4", *casi siempre* con "3", *algunas veces* con "2", *casi nunca* con "1" y *nunca* con "0".

Con las variables contenidas en la batería de las preguntas seleccionadas para el índice, y considerando los puntajes de sus categorías, se realizó un análisis factorial confirmatorio, a partir del cual se obtuvo una carga para cada individuo en una escala de valores continuos.

Asimismo, se evaluó la consistencia interna del presente modelo de estimación del juego problemático. Al respecto, se realizó la prueba de alfa de Cronbach para las diez preguntas que conformaron el modelo, y de la cual se obtuvo el valor de 0.88, con un intervalo de confianza de (0.86-0.89), lo que quiere decir que es un buen modelo para los propósitos de la investigación de juego problemático.

La carga asociada a cada jugador se clasificó en cuatro grupos, mediante un análisis de conglomerados de k-medias. La clasificación de cada individuo depende de su carga asociada, que va desde el jugador sin riesgo alguno

⁵ En 1990, la Asociación Americana de Psiquiatría introdujo la adicción al juego en su manual estadístico, desarrollando una batería de preguntas (DSM-III) que pudiera servir de instrumento de medida sobre el riesgo de los individuos en encuestas sobre juego. La estandarización de estas preguntas permite, al aplicarse a diversas investigaciones, comparar sus resultados. En 1994 se desarrolló una nueva versión, DSM-IV, consistente en puntuar las respuestas a cada uno de los 10 ítems dicotómicos (Sí/No), aunque en algunas versiones se han utilizado escalas de cuatro puntos sobre la frecuencia con la que el entrevistado se encontraba con un problema de pérdida de control sobre el juego (casi siempre, con frecuencia, algunas veces, nunca) denominadas de Likert (Gómez et al., 2015).

(-0.42217475 a -0.04193922) hasta el individuo con juego problemático (2.06749884 a 3.77981797) (véase cuadro 5.2).

CUADRO 5.2

GRUPOS DE JUGADORES SEGÚN EL ÍNDICE DE JUEGO PROBLEMÁTICO			
NO.	GRUPOS	LÍMITE INFERIOR	LÍMITE SUPERIOR
1	Jugador sin riesgo	-0.42217475	-0.04193922
2	Jugador de bajo riesgo	-0.0378204	0.71521424
3	Jugador de riesgo moderado	0.78088103	2.01777802
4	Jugador problemático	2.06749884	3.77981797

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 suma de la población encuestada en cada uno de los grupos muestra una tendencia inversamente proporcional a la severidad del tipo de juego en los sujetos que afirmaron haber jugado por lo menos una vez. Es decir, la mayor proporción de población se agrupa en la categoría *sin riesgo*; le siguen los jugadores con *bajo riesgo*; posteriormente aquellos con un *riesgo moderado*, y con el más bajo porcentaje de todos, *los jugadores problemáticos*.

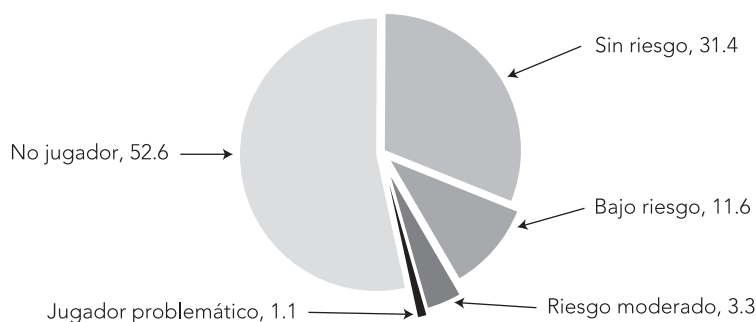
En términos generales, se podría decir que el 1.1 por ciento de los mexicanos mayores de 18 años son *jugadores problemáticos*; el 3.3 por ciento se ubica entre los jugadores con un *riesgo moderado*; el 11.6 por ciento tiene un *riesgo bajo*; el 31.3 por ciento de los jugadores *no tiene riesgo*, y el resto, 52.7 por ciento, *no ha participado en algún juego*.

Del análisis según el sexo de los grupos de jugadores se deduce que existen diferencias de género, dado que seis de cada diez mujeres se consideran *no jugadoras*, en tanto que cuatro de cada diez hombres están en esta misma condición. Por su parte, aquellos a quienes se clasificó como jugadores *sin riesgo*, con *riesgo bajo* y *moderado* fueron en mayor medida hombres (37.7, 16.3 y 4.4 por ciento, respectivamente). En cambio, de acuerdo con el índice, el 1.2 por ciento de las mujeres fueron consideradas como *jugadoras problemáticas*, cifra que desciende a 0.9 en el caso de los varones, con una diferencia no estadísticamente significativa (véase gráfica 5.8).



GRÁFICA 5.7

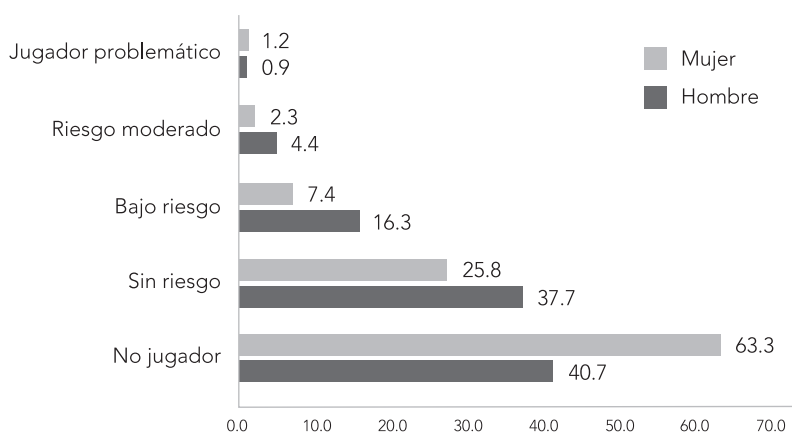
DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN ENCUESTADA POR GRUPO DE JUGADORES (PORCENTAJES)



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 5.8

GRUPOS DE JUGADORES POR 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.

Al analizar otras características sociodemográficas de quienes se clasificaron con un *riesgo moderado*, fueron los adultos entre los 45 y los 54 años (4.5 por ciento); aquellos con un nivel de escolaridad de licenciatura o posgrado (9.1 por ciento); con un ingreso mensual individual por encima de los cuatro salarios mínimos (11.5 por ciento) e ingresos familiares superiores a los seis salarios mínimos (8.6 por ciento), así como quienes habitan en las regiones centro y occidente del país (4.2 por ciento y 3.9 por ciento, respectivamente).

Aquellos que fueron considerados como *jugadores problemáticos*, por encima de la media, son los que tienen una edad entre los 55 y los 64 años (2.4 por ciento); sin escolaridad (3 por ciento); estaban separados, divorciados o viudos (3.6 por ciento); con ingresos familiares superiores a los seis salarios mínimos mensuales (3.3 por ciento), y que viven en la zona noroeste del país (3.4 por ciento).

Si analizamos cada uno de los componentes del modelo para la estimación del juego problemático, esto es, cada una de las interrogantes, se puede observar que a la pregunta *¿Con qué frecuencia usted piensa en jugar, es decir, recordando apuestas anteriores, planificando la próxima vez que jugará?*, el 4.3 por ciento de las personas entrevistadas respondió *siempre* ("4"), mientras que casi uno de cada diez respondió que *casi siempre* ("3"). Asimismo, a la pregunta *¿Con qué frecuencia usted se ha preocupado por perder a su familia o amigos por apostar?*, el 3.8 por ciento de los participantes respondió que *siempre* ("4"). Finalmente, uno de cada diez encuestados afirmó que *casi siempre* ("4") *piensa en formas para conseguir dinero para jugar*.

En general, más de la mitad de los participantes respondió *nunca* ("0") a las preguntas planteadas en este conjunto de cuestionamientos. Al respecto, los porcentajes variaron entre el 53 y el 82 por ciento; mientras que aquellos que mencionaron haberlo hecho *algunas veces* ("2") se ubican entre más del 10 y el 2 por ciento. Los que manifestaron la opción *casi nunca* ("1") se ubicaron entre los 20 y los 6 puntos porcentuales en promedio (véase cuadro 5.3).





CUADRO 5.3

¿CON QUÉ FRECUENCIA USTED PIENSA EN JUGAR, ES DECIR, RECORDANDO APUESTAS ANTERIORES, PLANIFICANDO LA PRÓXIMA VEZ QUE JUGARÁ?
(PORCENTAJES)

	SIEMPRE (4)	CASI SIEMPRE (3)	ALGUNAS VECES (2)	CASI NUNCA (1)	NUNCA (0)	NS	NC
Piensa en jugar, es decir, recordando apuestas anteriores, planificando la próxima vez que jugará	4.3	8.3	10.8	19.9	53.2	1.4	2.1
Se ha preocupado por perder a su familia o amigos por apostar	3.8	3.3	3.3	6.6	76.3	3.5	3.2
Piensa en formas para conseguir dinero para jugar	1.2	3.4	5.0	15.5	70.6	1.7	2.6
Ha pensado en dejar de jugar tan seguido por apostar	1.0	4.3	6.9	8.6	72.2	3.1	3.9
Ha jugado para escapar de sus problemas, cuando está deprimido, ansioso o mal consigo mismo	0.9	4.0	7.0	13.3	71.3	1.4	2.1
Ha mentido a su familia u otros para esconder el tiempo que dedica a jugar	0.8	2.8	3.0	11.3	77.9	1.9	2.3
Ha pedido dinero a otras personas para salir de problemas económicos provocados por el juego	0.8	1.8	2.9	9.0	80.8	1.8	2.9
Ha empeñado o vendido algo para conseguir dinero para apostar	0.7	1.9	2.7	8.3	82.1	1.2	3.1
Se ha arriesgado a perder su trabajo o sus estudios, a causa del juego	0.4	2.2	1.0	7.4	83.7	2.8	2.5

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.

Interesantes resultados se encuentran al cruzar la clasificación (tipo) de jugadores con el catálogo de juegos incluidos en la encuesta.⁶ En este sentido, es posible encontrar indicios de cuáles juegos podrían llevar a una persona a convertirse en un *jugador problemático* y cuáles podrían mantenerla *sin riesgo*. Al respecto, los juegos que se practican en los casinos casi no tuvieron el mayor porcentaje de *jugadores problemáticos* (6 por ciento); seguidos por las máquinas tragamonedas —de un peso y cinco pesos— (4.2 por ciento) y el bingo, con 1.9 por ciento (véase cuadro 5.4).

⁶ Lotería Nacional, Zodiaco, El Gordo, Melate, otros sorteos (raspar), rifa, tómbola, quiniela, telejuegos, juegos por Internet, bingo, lotería mexicana, máquinas tragamonedas, casino, apuestas en carreras, juegos de cartas fuera de casinos, jaripeo o rodeo y juegos tradicionales.

Por otro lado, cabe hacer notar que el 33.4 por ciento de las personas que juegan por Internet se consideran con *riesgo moderado*; en esta misma categoría estuvo el 23.9 por ciento que juega bingo y el 23.6 por ciento que apostó en el jaripeo o rodeo. Los que participan en juegos por Internet, en quinielas y telejuegos tuvieron un *riesgo bajo* (51.4, 34.9 y 33.3 por ciento, respectivamente). Por su parte, casi siete de cada diez de las personas calificadas como *sin riesgo* juegan cartas fuera de los casinos, y más de seis de cada diez participan en la lotería mexicana y en rifas y tómbolas, lo que indica que estos juegos son una práctica común en los diversos ámbitos de convivencia de los encuestados, pero que no representan un riesgo de juego problemático, al menos en su percepción (véase cuadro 5.4).

CUADRO 5.4

DISTRIBUCIÓN DE JUGADORES DEL MODELO DICOTÓMICO SEGÚN EL TIPO DE JUEGOS (PORCENTAJES)				
TIPO DE JUEGO	CLASIFICACIÓN DE JUGADOR			
	SIN PROBLEMA	BAJO RIESGO	RIESGO MODERADO	JUGADOR PROBLEMÁTICO
Lotería Nacional, Zodiaco, El Gordo	61.4	24.9	12.4	1.3
Melate	59.5	28.9	11.6	
Otros sorteos (raspar)	58.0	32.2	9.0	0.6
Rifa, tómbola	65.1	25.2	8.1	1.7
Quiniela	51.8	34.9	13.3	
Telejuegos	56.8	33.3	9.8	
Juegos por Internet	15.2	51.4	33.4	
Bingo	41.5	28.8	27.9	1.9
Lotería mexicana	65.8	27.0	6.6	0.6
Máquinas tragamonedas	57.3	30.5	7.9	4.2
Casino	51.5	24.3	18.2	6.0
Apuestas en carreras	54.4	24.7	19.8	1.1
Juegos de cartas fuera de casinos	69.5	21.2	7.8	1.5
Jaripeo o rodeo	46.0	30.4	23.6	
Juegos tradicionales	62.5	27.4	8.4	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.



CONCLUSIONES

Los resultados de la encuesta en vivienda sobre el tema del juego problemático nos permitieron observar algunas tendencias interesantes y coherentes:

Por ejemplo, que el *entretenimiento* y la *diversión* son las principales motivaciones de los mexicanos para jugar, ya que más de la mitad brindó dicha respuesta.

Muy pocos de los encuestados (3.8 por ciento) manifestaron haber *jogado en exceso en el último año*. En concordancia, un bajo porcentaje (4.8 por ciento) expresó que alguna vez *alguien le dijo que tenía una adicción al juego*, y un porcentaje mínimo (1.7 por ciento) reconoció *haber sido diagnosticado con una adicción al juego por un especialista*.

En México, los datos generados a partir de esta *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar* permiten estimar que el 1.1 por ciento de las personas de 18 años y más son *jugadores problemáticos*. Esta cifra es similar a la prevalencia reportada para Gran Bretaña en un estudio sobre el comportamiento de los jugadores en 2015.⁷ Sin embargo, es superior a la reportada en España para ese mismo año, que fue de 0.1 por ciento (Gómez *et al.*, 2015).

Las cifras sobre la prevalencia del juego problemático en el mundo varían en un rango de 0.1 a 5.8 por ciento. Al respecto, se ha señalado que en América del Norte la prevalencia se ubica entre un 2 y un 5 por ciento; en Asia es de 0.5 a 5.8 por ciento; en Oceanía de 0.4 a 0.7 por ciento, y en Europa de 0.1 a 3.4 por ciento (Calado y Griffiths, 2016).

En relación a los *jugadores con riesgo*, la encuesta nacional permitió detectar que existe un 3.3 por ciento de personas que se ubica en el rango de jugadores con un *riesgo moderado*, y un 11.6 que presenta un *riesgo bajo*. Esto es, se estimó que 14.9 por ciento son jugadores *en riesgo*. Estos datos muestran que hay un grupo potencial de jugadores en el que algunos de ellos podrían en un futuro convertirse en problemáticos, de no realizarse las acciones preventivas y educativas pertinentes.

⁷ Este estudio utilizó información combinada de las encuestas Nacional de Salud de Inglaterra (HSES), de Escocia (SHES) y de Gales, realizadas en población de 16 años y más en 2015. La estimación de la prevalencia del juego problemático utilizó el método de estimación de puntuación continua empleado en la *British Gambling Prevalence Survey* (BGPS) (Connelly *et al.*, 2017).

Los *jugadores problemáticos* fueron, por encima de la media, los que tienen un nivel de licenciatura o posgrado, los que perciben más de cuatro salarios mínimos individuales al mes, al igual que los que obtienen un ingreso familiar de más de seis salarios mínimos al mes y los que habitan la zona noroeste del país. Mientras que los jugadores con un *riesgo moderado* fueron los más jóvenes de 18 a 24 años, con un nivel escolar de licenciatura o posgrado y con un ingreso mensual individual por encima de los dos salarios mínimos. Los *jugadores problemáticos* prefirieron jugar *bingo* (26.3 por ciento), en *casinos* (24.1 por ciento) y las *apuestas en carreras* (22.6 por ciento). Los jugadores con un *riesgo moderado* prefirieron en mayor medida los *juegos por Internet* (52.3 por ciento).

Finalmente, es importante señalar que existen en México alrededor de novecientas cuatro mil personas que son jugadores problemáticos y más de 2.7 millones de jugadores en riesgo moderado. Esto, si tomamos en consideración las proyecciones de población del Consejo Nacional de Población (Conapo) para 2016 y las cifras presentadas en este capítulo en relación con el juego problemático y los grupos en riesgo.

En la actualidad, la diversificación de las formas de ocio y la expansión de centros de juegos de azar ha dado lugar a que la población entre en contacto con diferentes tipos de juegos, lo que puede hacer posible un incremento en la incidencia del juego patológico, que la población no identifica como un trastorno del comportamiento o dependencia. Esta falta de conciencia y las carencias de infraestructura y recursos humanos capacitados para informar, prevenir y atender los problemas relacionados con el juego hacen necesaria la acción gubernamental e intersectorial en este tema.

Con base en lo anterior, podemos afirmar que la prevalencia de juego problemático encontrada en nuestro país se ubica en los rangos reportados en diferentes regiones del mundo. Sin embargo, es necesario realizar otros estudios sistemáticos y periódicos para contar con un sistema de encuestas nacionales en esta área, que aporten la información necesaria para delinear tendencias. Por una parte, es urgente la implementación de acciones preventivas dirigidas al grupo de jugadores y, por la otra, que se desplieguen acciones intersectoriales para apoyar y atender a la población detectada con juego problemático.

Esta encuesta nacional proporciona un buen punto de partida para el desarrollo de futuros estudios sobre los juegos de azar y dar inicio a las acciones para subsanar la carencia de investigaciones sobre esta temática en nuestro país.

