

CAPÍTULO 6

EL JUEGO EN LÍNEA

213



Juegos de azar

ANTECEDENTES

Los juegos de azar ocupan un espacio vital e importante en el desarrollo de las sociedades y se han estudiado en diferentes momentos históricos. Para Huizinga, los juegos de azar pertenecen “a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado”; es decir, a las actividades gregarias de interacción y enlace con los demás (Huizinga, 2000: 22). Por su parte, Roger Caillois diseñó una clasificación de juegos en donde definió que existen juegos de competición, azar, ficción y vértigo. Éstos se enmarcan en dos formas de manifestación del impulso lúdico: la *paidía* —juego puro, expresión feliz y desordenada— y el *ludus*, que implica la necesidad de someter y encauzar el juego a través de reglas y límites.

Hoy, con los avances de la tecnología, las modalidades del juego han cambiado y están transitando de una actividad eminentemente social a una actividad individual. Lo distintivo de esta modalidad es que aunque los jugadores se ubiquen en mesas virtuales grupales, siempre serán solamente el jugador y su interfaz, aislados; es decir, con pulsar una tecla se resuelve la participación en las apuestas a distancia y en tiempo real.



La modalidad de los juegos de apuesta en línea es una variante que se desarrolló al mismo tiempo que las computadoras, los teléfonos inteligentes o *tablets* e Internet estuvieron al alcance de una mayoría de la población; cabe señalar que, a diferencia de los juegos de apuesta y sorteo presenciales —a los que es más fácil acceder debido a las máquinas o el material necesario para jugarlos—, para los juegos en línea es necesario un perfil específico de la población. Generalmente se trata de personas con acceso a Internet, a algún equipo como computadora o teléfono celular inteligente, así como una tarjeta de crédito o débito para realizar sus apuestas.

Lo anterior delimita de una manera importante la tipología de estos jugadores. Sin embargo, aunque persisten los juegos de apuesta y sorteo presenciales, lo hacen en competencia con los juegos de apuesta en línea que se han expandido debido al cada vez mayor acceso de la población a Internet y la tecnología. Esta opción electrónica ha hecho que los juegos de azar se hayan masificado y pasen a formar parte de la vida cotidiana:

Hoy se puede apostar y hacer quinielas de fútbol en la farmacia o en la miscelánea de la esquina, por teléfono o por computadoras... Gracias a la tecnología, basta con apretar un simple botón de la computadora o con una llamada telefónica, sin cita previa y a cualquier hora del día, para abandonar la rutina y coquetear con el azar o “navegar” por el entretenimiento de un juego electrónico. Desde la sala de un hogar, mientras se observa el televisor, hoy se puede probar suerte en apuestas que corren del otro lado del globo. Ya no es necesario asistir al hipódromo o a la feria para apostar en las carreras de caballos; tampoco se necesita acudir al casino para jugar a la ruleta. Desde la Ciudad de México se puede apostar a los golpes en Tijuana o participar en una quiniela de una pelea de box que transcurre en Filipinas (González del Rivero, 2000: 170).

Hay modalidades individuales (*singles*, como el *lotto* o la ruleta), grupales (como las barajas) y juegos masivos de múltiples jugadores (como *World of Warcraft*). Entre estos últimos no todos son de azar ni de apuesta, aunque hay quienes buscan sacar ganancias juntando puntos o dinero virtual (Terdiman, 2006: s/p).

En este sentido, los juegos de apuesta y sorteo forman parte de las actividades de la sociedad y han sido parte de ésta desde la Antigüedad; sin



embargo, la tecnología y la globalización redefinieron la manera en que los juegos de azar se llevan a cabo, dando entrada a los juegos de azar en línea, aunque para jugarlos es necesario tener acceso a los avances tecnológicos e Internet.

La relevancia y el crecimiento que han tenido los juegos de apuesta en línea durante los últimos años, acompañados del desarrollo tecnológico y la generalización del uso del Internet y dispositivos móviles, han hecho necesaria la exploración de este mundo virtual poco conocido. Por eso, en el estudio que se presenta en este libro se incluyó una encuesta en línea con el objetivo de explorar las prácticas de juego de aquellos que juegan y apuestan en Internet, tanto de manera exclusiva como los que también lo hacen en casinos u otros juegos presenciales.

Los resultados de la *Primera Encuesta Nacional en Vivienda* indican que el 41 por ciento de los mexicanos entrevistados mayores a 18 años conoce los juegos de apuesta por *Internet* y que el 2 por ciento de ellos los ha jugado. Las estimaciones indican que alrededor de 600 mil mexicanos, en particular los jóvenes, han experimentado los juegos de azar por Internet (gráficas 6.1 y 6.2).

GRÁFICA 6.1

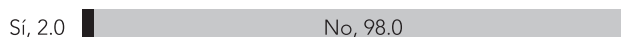
¿USTED CONOCE O NO CONOCE...?
 JUEGOS POR INTERNET (PÓQUER, LOTERÍAS, ETCÉTERA)
 (ENCUESTA EN VIVIENDA, PORCENTAJES)



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 6.2

¿USTED HA PARTICIPADO O COMPRADO UN BOLETO...?
 JUEGOS POR INTERNET (PÓQUER, LOTERÍAS, ETCÉTERA)
 (ENCUESTA EN VIVIENDA, 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.



Aunque no hay una fecha específica, se calcula que los juegos de azar por Internet se originaron en los años noventa del siglo XX, cuando en la isla de Antigua y Barbuda se creó la ley *Free Trade & Processing* (Duncan, 2015: 16). Así, se empezaron a dar licencias a empresas que quisieran ofrecer servicios de apuestas por Internet. Las primeras investigaciones se realizaron aproximadamente una década después. Fue en el Reino Unido donde se realizó la primera encuesta sobre la prevalencia del juego por Internet, publicada en 2001. En ese estudio se determinó que los juegos de apuesta en línea podrían ser más atractivos para los jugadores debido a la confidencialidad, accesibilidad e interactividad que garantizaban gracias al desarrollo tecnológico sobre el cual están hechos. Entonces, los resultados de aquella encuesta estimaron que solamente el 1 por ciento de los usuarios de Internet en el Reino Unido habían jugado juegos de azar en línea (Griffiths, 2001). En 2008, el mismo autor publicó otra encuesta en donde se identificó que el 8.8 por ciento de los 8 mil adultos entrevistados dijo haber participado en alguna apuesta remota en el mes anterior a la fecha de la entrevista, cifra que se mantuvo estable con otra encuesta realizada un mes después. Es decir, muy probablemente el número de jugadores aumentó entre 2001 y 2008. Con ese estudio también se verificó que era más probable que los jugadores de apuestas por Internet fueran más hombres que mujeres, y que estuvieran entre los 18 y 34 años de edad. En otro estudio reciente en Gran Bretaña, que recolectó datos a partir de encuestas telefónicas y en línea durante 2016, se encontró que el 17 por ciento de los entrevistados había participado en algún tipo de apuestas por Internet en los últimos cuatro meses anteriores a la fecha del levantamiento (NatCen, 2011).

En Australia también se han realizado estudios nemotécnicos sobre los juegos de azar en línea. En ellos se ha determinado que, si bien los juegos de azar presenciales aún son predominantes a los que se realizan por Internet, la participación en estos últimos ha alcanzado tasas de crecimiento anual de hasta 17 por ciento entre 2004 y 2011 (Gainsbury *et al.*, 2013).

En España, el Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid ha realizado una serie de encuestas para medir la prevalencia de los juegos de azar tanto presenciales como por Internet. En su último estudio de *Percepción Social sobre el Juego de Azar 2017* se determinó que

el número de jugadores *en línea* ha ido en aumento y se estimó en alrededor de 1.38 millones de clientes activos durante el último año previo al estudio. Los casos de Inglaterra, Australia y España ilustran lo que es una tendencia a nivel mundial. Según las últimas proyecciones, se pronostica que para 2018 el volumen neto de los juegos de apuesta por *Internet* alcance los 51.96 billones de dólares estadounidenses, lo que duplicaría la estimación de hace apenas diez años, cuando en 2009 éste era apenas de 20.51 billones de dólares (Statista, 2017).

Si bien en estos países, en donde esta práctica de apuestas en línea es común y en donde se han realizado estudios sobre hábitos de consumo, efectos en los jugadores y necesidad de regular estos juegos, el acceso a Internet es mucho mayor que en México (el 81 por ciento para España y el 95 por ciento para Inglaterra), la tasa de crecimiento de su uso en México indica que se podría llegar a esas cifras en algunos años.¹

Por su parte, la *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares* (ENDUTIH) del INEGI 2016 confirma esta información. Sus principales resultados son que el 47 por ciento de los hogares del país cuenta con conexión a Internet. Además, se registró que el 59.5 por ciento de la población de seis años o más en México es usuaria. Del total de usuarios, el 48.5 por ciento son hombres y el 51.5 por ciento son mujeres. Por otro lado, cabe destacar que el 68.5 por ciento de los que tienen acceso a Internet tienen menos de 35 años.

Los estudios que se han realizado en Inglaterra y España indican que determinar el número exacto de jugadores en línea es complicado debido a las altas y bajas de los mismos en la red; sin embargo, coinciden en que el número ha ido aumentando en los últimos años. A su vez, indicaron que los nuevos hábitos de consumo de la población, principalmente de aquellos más jóvenes, hacen esperar que esta tendencia se mantenga.

¹ Datos del Banco Mundial indican que el acceso a Internet en 2006 en España era del 50 por ciento, en Inglaterra del 69 por ciento y en México del 20 por ciento. Mientras que para 2016 los datos arrojados fueron 81 por ciento, 95 por ciento y 60 por ciento, respectivamente, lo que podría indicar que la tasa de crecimiento en el uso de Internet en México ha sido mayor y continuará aumentando. Banco Mundial, disponible en: <https://datos.bancomundial.org/indicador/IT.NET.USER.ZS> [fecha de consulta: 30 de octubre de 2017].



PERFIL SOCIOLÓGICO DE LOS JUGADORES EN LÍNEA

¿QUIÉNES SON LOS JUGADORES EN LÍNEA?

De los 10 mil usuarios de los juegos en línea a los que se les envió el correo de invitación a contestar la encuesta *en línea*, 1,933 lo hicieron. La primera pregunta que se les realizó a estas personas es si habían participado en los últimos seis meses en juegos de apuesta por Internet apostando dinero. Casi cuatro de cada diez de esos 1,933 entrevistados indicaron que sí habían jugado en línea, dando un resultado de 709 jugadores en línea, mientras que el resto dijo que no ha participado en juegos de apuesta por Internet en los seis meses anteriores al levantamiento de la encuesta.

Del conjunto de personas que dijeron haber jugado al menos un juego de apuestas por Internet en los últimos seis meses, casi seis de cada diez resultaron ser hombres. Lo que coincide con la tendencia de que con mayor probabilidad los jugadores en línea sean más varones que mujeres. Con respecto a los grupos de edad de los jugadores, prácticamente cuatro de cada diez resultaron estar entre las edades de 18 a 34 años, otros cuatro de cada diez entre los 35 a 49 años, y únicamente dos de cada diez indicaron tener 50 años o más. Es decir, también se cumplió con el patrón de edad encontrado en España e Inglaterra, en donde los jóvenes suelen ser en mayor medida usuarios de este tipo de juegos que los adultos.

En cuanto al nivel educativo, los jugadores por Internet resultaron tener un porcentaje mayor de estudios de preparatoria y bachillerato, así como de licenciatura y posgrado con respecto al promedio de todos los usuarios que fueron contactados (véase cuadro 6.1).

CUADRO 6.1

PERFIL DE LOS USUARIOS QUE CONTESTARON LA ENCUESTA EN LÍNEA (PORCENTAJES)			
	JUGADORES EN LÍNEA	NO JUGADORES EN LÍNEA	TOTAL
Total de entrevistados	37.7	63.3	100
(n)	(709)	(1224)	(1933)
Hombres	64.7	52.3	56.9
Mujeres	35.3	47.7	43.1
De 18 a 29 años	23.4	20.0	21.2
De 30 a 34 años	17.8	13.0	14.8
De 35 a 39 años	14.2	11.6	12.6
De 40 a 49 años	26.1	21.5	23.1
De 50 años y más	18.6	33.9	28.3
Ninguno	0.8	1.0	0.9
Primaria	1.7	2.5	2.2
Secundaria	21.3	28.3	25.7
Preparatoria o bachillerato	47.5	44.0	45.3
Licenciatura o posgrado	28.6	24.3	25.9

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.

ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS

Para delimitar los perfiles de los jugadores en línea se realizó un análisis de correspondencias múltiples. El objetivo de este tipo de análisis es buscar relaciones entre una variable a explicar y las variables suplementarias. En este caso en particular se busca explicar el perfil de los jugadores en línea según su intensidad de juego:

- Intenso.
- Frecuente.
- Ocasional.

Se utilizaron como variables suplementarias las características sociodemográficas de los encuestados. Como se puede apreciar en la gráfica 6.3, el

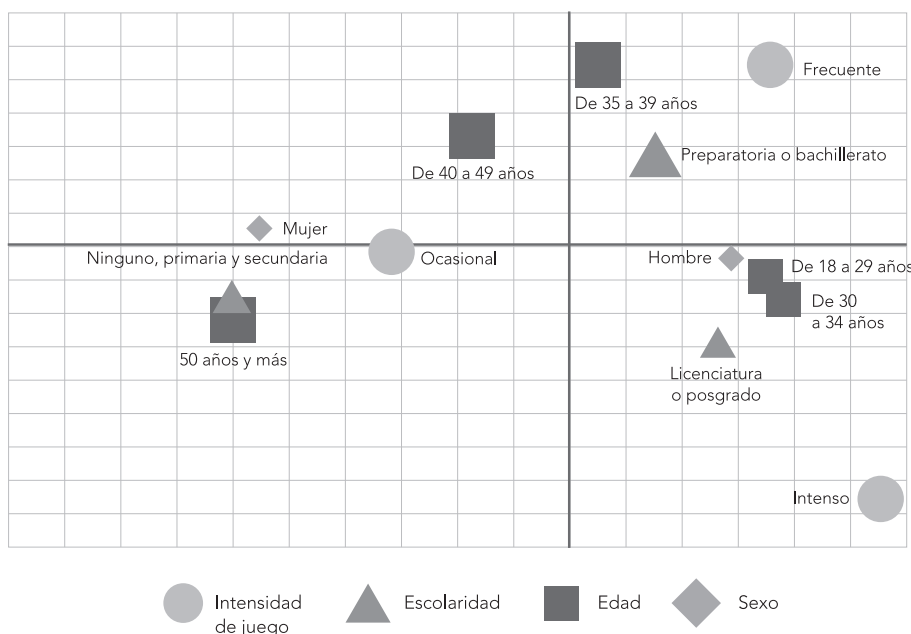




resultado del análisis de correspondencias resume en un solo gráfico los hallazgos de este apartado. Para leer este gráfico es importante prestar atención a la variable intensidad de juego y sus tres posibles categorías: intenso, frecuente y ocasional. Estos tres puntos serán el inicio de nuestra lectura.

GRÁFICA 6.3

BIPLOT DEL ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES. INTENSIDAD DE JUEGO



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 de cada una de las tres categorías se verán las características más frecuentes de cada tipo de jugador:

- Jugador intensivo: aunque lejanos a la categoría, destacan las personas de edad de 30 a 34 años, así como los de 18 a 29 años, con nivel de estudios de licenciatura y posgrado. Los hombres también aparecen en un segundo nivel.

- Jugador frecuente: se observan cercanos los grupos etarios de 35 a 39 años y los que tienen un nivel de estudios de preparatoria o bachillerato; un poco más lejanos, también sobresalen los hombres y los que tienen entre 40 y 49 años.
- Jugador ocasional: las categorías más colindantes son las mujeres, las personas de 50 años y más, y aquellos con niveles de escolaridad bajos (secundaria o primaria).

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. El análisis de correspondencias nos permite interpretar cada uno de los ejes que tenemos; por ejemplo, para este caso, el eje X resume en buena medida la intensidad de juego de cada jugador. Por ello, si leemos de manera horizontal las distancias entre unos puntos y otros veremos que estos resultados se corresponden con los previamente señalados. Para este modelo se obtuvo una varianza explicada del 61.7 por ciento.



MOTIVACIONES DEL JUEGO POR INTERNET

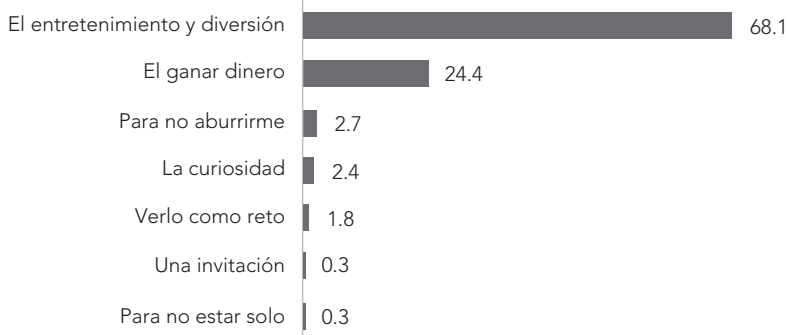
Como se mencionó previamente, investigaciones en el Reino Unido han indicado que las principales motivaciones para participar en juegos de apuesta por Internet son la accesibilidad de poder hacerlo desde cualquier lugar, la confidencialidad y la interacción que permiten. En este estudio no se tienen indicadores para verificar dichas hipótesis —lo que se podrá hacer en el futuro—. No obstante, sí se pudo saber que casi siete de cada diez personas que dijeron apostar por Internet señalaron hacerlo por entretenimiento y diversión. Solamente un poco más de dos de cada diez revelaron hacerlo para ganar dinero, mientras que el resto de las opciones obtuvieron porcentajes por debajo de los tres puntos porcentuales. De esta manera, es posible concluir que, al igual que en el juego presencial, en los juegos en línea la mayoría de los jugadores sujetos de estudio lo hace por entretenimiento y diversión, y la minoría para ganar dinero, lo cual diferencia a los jugadores mexicanos de los de otros países.



GRÁFICA 6.4

¿QUÉ ES LO QUE LE MOTIVA PRINCIPALMENTE PARA JUGAR?

(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.

ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS

También se realizó un análisis de correspondencias múltiples para delimitar las motivaciones para jugar de los jugadores en línea, buscando a su vez relaciones entre la variable a explicar y las variables suplementarias. En este caso, la variable a explicar fueron las motivaciones principales para jugar y las suplementarias fueron las variables socioeconómicas principales, así como la intensidad de juego de los jugadores en línea. Si se lee el modelo de derecha a izquierda, se puede apreciar que la dimensión 1 explica las motivaciones que llevarían a jugar a las personas que juegan en línea. Para este modelo se obtuvo una varianza explicada del 50.8 por ciento.

Del análisis de correspondencias se pueden observar las siguientes características específicas que motivarían a jugar a cada perfil de los jugadores:

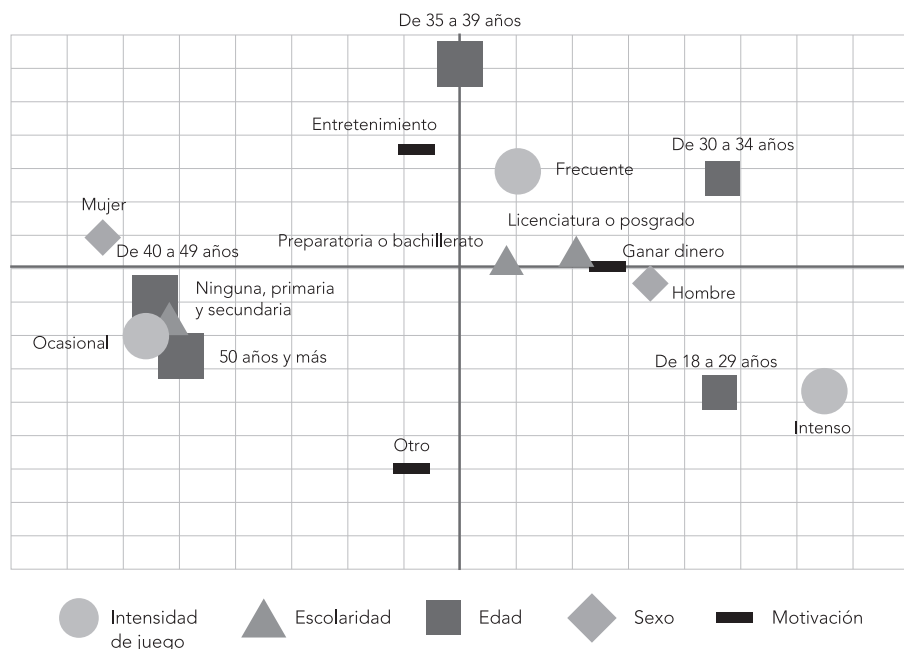
- *Entretenimiento*: cerca de esta categoría destacan los jugadores frecuentes, las personas de 30 a 39 años de edad, así como los de 30 a 34 años.
- *Ganar dinero*: sobresalen los hombres, con estudios de licenciatura y posgrado. Por su parte, están más cerca de esta motivación que de

otra los jugadores intensos y los grupos etarios de 18 a 34 años de edad.

- Otro: destacan las mujeres, los de 50 años y más, y con niveles bajos de escolaridad, que se consideran jugadores ocasionales.

GRÁFICA 6.5

BIPLIT DEL ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES.
MOTIVACIONES PARA JUGAR POR INTERNET



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 QUÉ JUEGAN POR INTERNET?

¿CUÁLES SON LOS JUEGOS MÁS CONOCIDOS?

Para los jugadores de apuestas por Internet que contestaron la encuesta en línea y que dijeron apostar en los últimos seis meses, el juego por Internet más conocido son las máquinas tragamonedas. En segundo lugar se ubica-



ron los juegos que resultaron ser también los más populares en la encuesta a población abierta en vivienda, tales como la lotería instantánea de pronósticos y la Lotería Nacional o de otro país. Posteriormente aparecieron los juegos más típicos de apuestas en casinos, como el póquer, el bingo, el *blackjack* y la ruleta. Finalmente, los juegos menos conocidos fueron el *craps* o pase inglés y la brisca por Internet (véase cuadro 6.2).

CUADRO 6.2

LOS JUEGOS MÁS CONOCIDOS (PORCENTAJES)		
	SÍ LOS CONOCE	NÚMERO
Máquinas tragamonedas	78.3	555
La lotería instantánea de pronósticos	77.9	552
Lotería Nacional, o lotería de otro país	74.5	528
Póquer por Internet	71.9	510
Bingo por Internet	71.1	504
<i>Blackjack</i> por Internet	58.1	412
Ruleta por Internet	45.1	320
<i>Craps</i> o pase inglés (dados)	17.3	123
Brisca por Internet	15.8	112
Otro juego de apuesta por Internet	8.0	57
Otro juego de cartas por Internet	7.6	54

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.

¿CUÁLES SON LOS JUEGOS MÁS JUGADOS?

A aquellos que conocían cada uno de los juegos, se les preguntó si efectivamente los jugaban. A continuación se puede observar que no necesariamente los juegos más conocidos son los más jugados por aquellos que los conocen. Las máquinas tragamonedas sí dominan tanto el reconocimiento como el gusto de los usuarios que juegan en línea, siendo las que más se conocen y juegan. Resultó también que prácticamente la mitad de los jugadores que dijo conocer la lotería instantánea de pronósticos, el bingo, el póquer y el *blackjack* por Internet, indicó también jugarlos. Con un poco menos de correspondencia entre conocimiento y juego resultaron la Lotería

Nacional o lotería de otro país, y la ruleta por Internet. Finalmente, también coincidió que los juegos menos conocidos fueron los menos jugados, siendo éstos el *craps* o pase inglés y la brisca por Internet (véase cuadro 6.3).

CUADRO 6.3

LOS JUEGOS MÁS JUGADOS (PORCENTAJES)		
	SÍ LOS HA JUGADO	NÚMERO
Máquinas tragamonedas por Internet	61.6	343
Lotería instantánea de pronósticos por Internet	51.8	287
Bingo por Internet	50.1	255
Póquer por Internet	49.0	250
<i>Blackjack</i> por Internet	46.6	193
Lotería Nacional, o lotería de otro país, por Internet	44.6	237
Ruleta por Internet	43.0	139
<i>Craps</i> o pase inglés (dados) por Internet	34.9	45
Brisca por Internet	33.3	39

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.

PERFIL SOCIOLÓGICO DE LOS USUARIOS DE LOS JUEGOS POR INTERNET

¿QUIÉNES LOS JUEGAN?

La distribución de jugadores entre hombres y mujeres del juego más popular por Internet (las máquinas tragamonedas) es muy similar a la correspondiente del total de jugadores por Internet que contestaron la encuesta en línea. En contraste, tienen una mayor concentración de hombres el *craps* o pase inglés, la ruleta, el póquer, el *blackjack*, la brisca y la lotería instantánea de pronósticos por Internet. Por su parte, se observó una mayor agrupación de mujeres en el bingo y la Lotería Nacional o lotería de otro país por Internet.

En términos de edad, los jóvenes de 18 a 29 años estuvieron más agrupados en los siguientes juegos: la ruleta, el *blackjack* y el póquer por Internet.



Los de 30 a 34 años destacaron en el *craps* o pase inglés y la brisca por Internet. Los de 35 a 39 años, así como los de 40 a 49 años, no se concentraron en ninguno de los juegos por Internet. Finalmente, los de 50 años y más se concentraron en la Lotería Nacional o lotería de otro país, en la lotería instantánea de pronósticos y en el bingo por Internet. Los de niveles de escolaridad más altos tuvieron una concentración muy por encima del promedio en la ruleta, el *craps* o pase inglés y la brisca por Internet.

A partir de este análisis puede indicarse que el perfil del jugador de juegos de azar por Internet arrojado por la presente encuesta está conformado también por más hombres que mujeres, y que los más jóvenes tienden a jugar más juegos de casino que los juegos tradicionales. Asimismo, puede verse la tendencia de que a mayor nivel educativo los juegos que se practican son menos conocidos y más sofisticados (véase cuadro 6.4).

LA FRECUENCIA DEL JUEGO POR INTERNET

¿CUÁNDO FUE LA ÚLTIMA VEZ QUE COMPRÓ O APOSTÓ TAL JUEGO?

Cuatro juegos de azar por Internet destacaron por tener a un tercio o un poco más de jugadores que los habían jugado hace menos de una semana. Éstos fueron la lotería instantánea de pronósticos por Internet, la Lotería Nacional o lotería de otro país, las máquinas tragamonedas y el bingo por Internet. De entre aquellos que se habían jugado hace más de una semana, pero menos de un mes, destacaron la Lotería Nacional o lotería de otro país, el *craps* o pase inglés, y la brisca por Internet. Por su parte, un poco más de dos de cada diez de los jugadores de *blackjack* indicaron haberlo jugado hacía menos de una semana de la fecha de la entrevista, así como los de póquer y los de ruleta por Internet (véase cuadro 6.5).

CUADRO 6.4

CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS DE CADA JUEGO (PORCENTAJES)										
	JUGADORES EN LÍNEA	MÁQUINAS TRAGAMONEDAS POR INTERNET	LOTERÍA INSTANTÁNEA DE PRONÓSTICOS POR INTERNET	BINGO POR INTERNET	PÓQUER POR INTERNET	BLACKJACK POR INTERNET	LOTERÍA NACIONAL, O LOTERÍA DE OTRO PAÍS, POR INTERNET	RULETA POR INTERNET	CRAPS O PASE INGLÉS (DADOS) POR INTERNET	BRISCA POR INTERNET
SEXO										
Hombres	64.7	65.3	71.4	67.5	72.2	76.2	69.6	78.4	82.2	71.8
Mujeres	35.3	34.7	28.6	32.5	22.8	23.8	30.4	21.6	17.8	28.2
RANGO DE EDAD										
De 18 a 29 años	23.4	26.3	20.2	27.5	32.0	34.9	19.8	38.1	28.9	23.1
De 30 a 34 años	17.8	19.9	17.8	22.0	24.0	24.5	19.0	25.9	33.3	30.8
De 35 a 39 años	14.2	15.8	15.3	16.9	12.4	14.1	16.0	12.9	13.3	15.4
De 40 a 49 años	26.1	23.4	27.2	19.6	20.4	18.2	23.3	13.7	17.8	20.5
De 50 años y más	18.6	14.6	19.5	14.1	11.2	8.3	19.8	9.4	6.7	10.3
ESCOLARIDAD										
Ninguno	0.8	1.2	0.3	2.0	1.2	1.6	0.8	0.7	—	—
Primaria	1.7	1.2	1.0	0.8	0.8	0.5	0.8	0.7	—	—
Secundaria	21.3	21.9	19.9	20.4	21.6	19.2	20.7	21.6	26.7	30.8
Preparatoria o bachillerato	47.5	45.8	48.4	45.1	44.4	46.1	47.3	40.3	31.1	30.8
Licenciatura o posgrado	28.6	30.0	30.3	31.8	32.0	32.6	30.4	36.7	42.2	38.5
TOTAL DE CASOS										
(n)	(709)	(343)	(287)	(255)	(216)	(193)	(237)	(139)	(45)	(39)

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 6.5

JUEGOS JUGADOS MÁS RECIENTEMENTE (PORCENTAJES)						
	HACE MENOS DE UNA SEMANA	HACE MÁS DE UNA SEMANA, PERO MENOS DE UN MES	HACE MÁS DE UN MES, PERO MENOS DE 3 MESES	HACE MÁS DE 3 MESES, PERO MENOS DE 6 MESES	HACE MÁS DE 6 MESES, PERO MENOS DE UN AÑO	HACE UN AÑO O MÁS
Lotería instantánea de pronósticos por Internet (Melate, Chispazo, Tris, Progol)	38.3	25.1	11.5	7.3	8.0	9.8
Lotería Nacional, o lotería de otro país (<i>lotto</i>), por Internet	35.0	32.1	7.2	9.3	9.3	7.2
Máquinas tragamonedas por Internet	32.9	22.7	15.5	12.5	5.8	10.5
Bingo por Internet	31.0	27.5	12.2	13.3	7.5	8.6
<i>Craps</i> o pase inglés (dados) por Internet	28.9	31.1	15.6	4.4	4.4	15.6
<i>Blackjack</i> por Internet	26.4	19.7	18.1	11.4	9.3	15.0
Póquer por Internet	26.0	22.8	15.6	11.2	8.4	16.0
Brisca por Internet	25.6	30.8	10.3	5.1	7.7	20.5
Ruleta por Internet	24.5	23.0	14.4	12.9	7.2	18.0

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.

¿CON QUÉ FRECUENCIA SE COMPRA Y JUEGA?

En términos de frecuencia, las máquinas tragamonedas se juegan principalmente una vez a la semana. Cabe destacar que fueron éstas las que tuvieron el mayor porcentaje de jugadores que indicó jugarlas diariamente. El bingo por Internet también destacó por jugarse una vez a la semana y fue el que tuvo el segundo mayor porcentaje de jugadores que lo hace diariamente. La lotería instantánea de pronósticos y la Lotería Nacional o lotería de otro país destacaron por jugarse en mayor proporción una vez a la semana. La mayor parte de los jugadores del *craps* o pase inglés dijo jugarlo una vez al mes, así como el *blackjack*, el póquer, la ruleta y la brisca (véase cuadro 6.6).

CUADRO 6.6

JUEGOS JUGADOS MÁS FRECUENTEMENTE (PORCENTAJES)						
	DIARIO	UNA VEZ A LA SEMANA	UNA VEZ AL MES	UNA VEZ CADA 6 MESES	UNA VEZ AL AÑO	OCASIONALMENTE
Máquinas tragamonedas por Internet	14.3	28.0	19.2	15.5	4.7	18.4
Bingo por Internet	12.9	29.0	23.5	16.9	3.1	14.5
<i>Craps</i> o pase inglés por Internet	8.9	22.2	28.9	11.1	6.7	22.2
<i>Blackjack</i> por Internet	8.8	24.4	26.4	15.5	3.1	21.8
Ruleta por Internet	8.6	20.9	21.6	12.2	5.0	31.7
Lotería instantánea de pronósticos por Internet	8.4	39.0	24.0	9.8	3.5	15.3
Póquer por Internet	8.4	21.2	26.4	15.2	6	22.8
Lotería Nacional, o lotería de otro país, por Internet	6.8	33.3	26.6	13.1	3.4	16.9
Brisca por Internet	5.1	25.6	28.2	12.8	7.7	20.5

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.



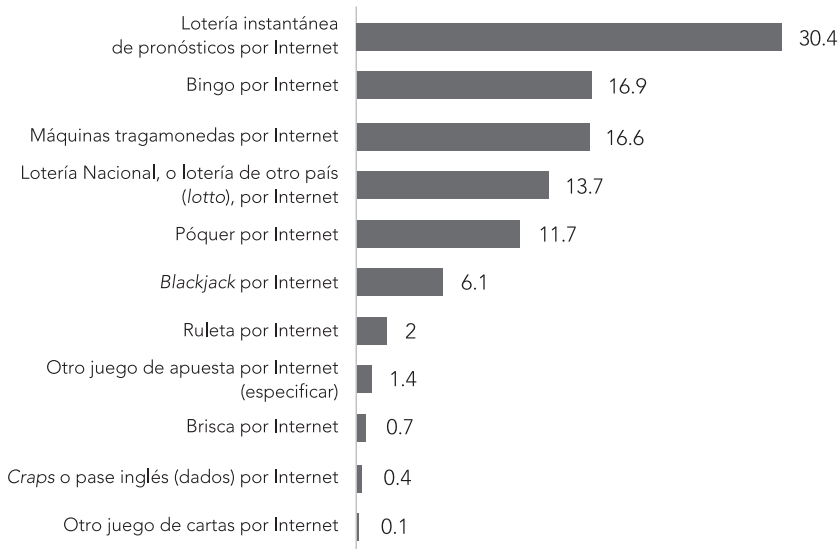
CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS EN LÍNEA

¿CON CUÁL JUEGO CONSIDERA QUE SE PUEDE GANAR MÁS DINERO?

Los jugadores en línea que contestaron la encuesta y que dijeron apostar en los últimos seis meses, consideraron que la lotería instantánea de pronósticos por Internet era el juego con el que podían ganar más dinero. Este juego es también de los más populares entre los juegos presenciales. Para los jugadores por Internet se encontró que en promedio lo juegan más los hombres y que es un juego que se realiza muy frecuentemente. El mayor porcentaje de sus jugadores dijo jugarlo una vez a la semana (véase gráfica 6.6).

GRÁFICA 6.6

DE ESTOS JUEGOS, ¿CON CUÁL CONSIDERA QUE SE PUEDE GANAR MÁS DINERO?
(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.

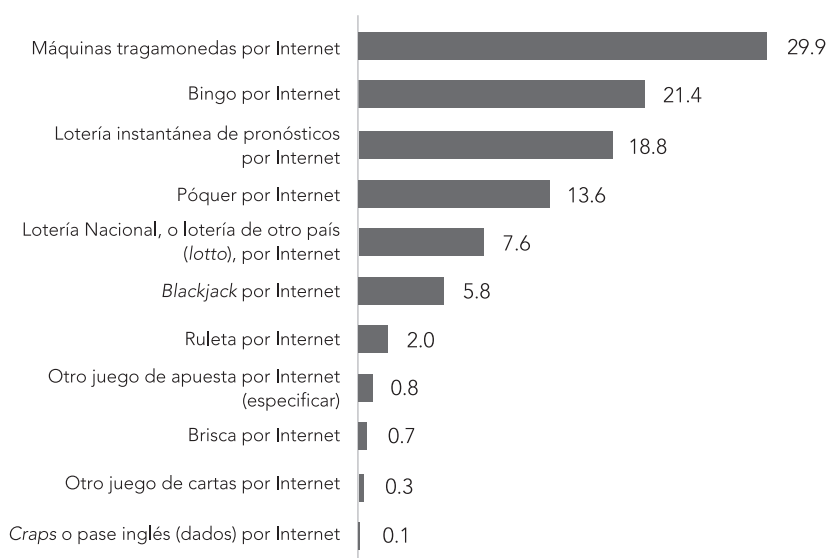
En segundo lugar, los entrevistados consideraron que con el bingo y las máquinas tragamonedas por Internet se puede ganar más dinero. Aparecieron después la Lotería Nacional o lotería de otro país, y el póquer por Internet. Los demás juegos obtuvieron porcentajes por debajo de los 10 puntos porcentuales.

¿CUÁL ES EL JUEGO QUE MÁS LE GUSTA?

Coincidiendo con el orden del número de jugadores, de mayor a menor, los primeros tres juegos que los entrevistados indicaron que les gustaban más fueron las máquinas tragamonedas, el bingo y la lotería instantánea de pronósticos por Internet. Seguidos por el póquer por Internet, la Lotería Nacional o lotería de otro país y el *blackjack* por Internet. El resto de los juegos obtuvo menos de cinco puntos porcentuales de las preferencias (véase gráfica 6.7).

GRÁFICA 6.7

DE TODOS ESTOS JUEGOS POR INTERNET, ¿CUÁL ES EL QUE MÁS LE GUSTA?
(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.



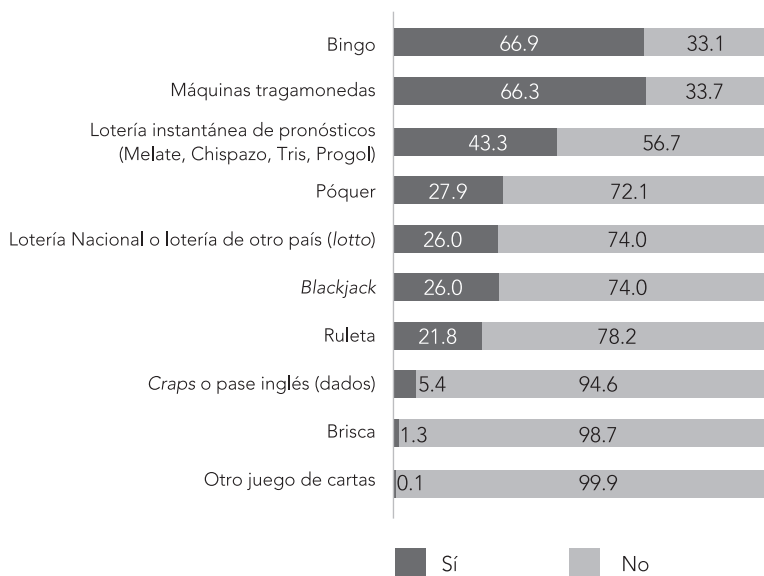
¿CUÁLES JUEGOS SE JUEGAN DE MANERA PRESENCIAL Y EN LÍNEA?

A cada uno de los que dijeron jugar cada juego se les preguntó si lo habían jugado en persona, es decir, asistiendo a locales como casinos, comprando billetes o cupones, con amigos en casa, etcétera. Los juegos que los jugadores han jugado más, tanto de manera presencial como por Internet, son el bingo y las máquinas tragamonedas. Casi siete de cada diez de sus jugadores afirmaron hacerlo de las dos formas. Cuatro de cada diez jugadores de lotería instantánea de pronósticos por Internet dijeron también comprar billetes.

Se observa también que dos de cada diez jugadores de *blackjack*, póquer y ruleta apuntaron también hacerlo de manera presencial. Los demás juegos están por debajo de los 10 puntos porcentuales (véase gráfica 6.8).

GRÁFICA 6.8

Y DE ESOS JUEGOS, ¿CUÁLES HA JUGADO EN PERSONA, ES DECIR, ASISTIENDO A LOCALES COMO CASINOS, COMPRANDO BILLETES O CUPONES, CON AMIGOS EN CASA, ETCÉTERA?
 (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.

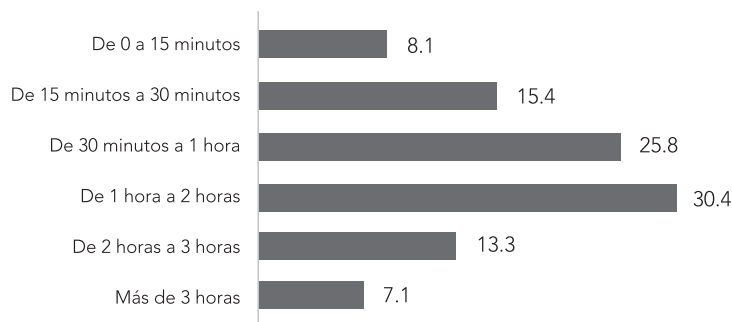
MODALIDADES DEL JUEGO EN LÍNEA

TIEMPO DESTINADO A JUGAR POR INTERNET

Con respecto al tiempo que dedican a jugar por Internet en los días que lo hacen, tres de cada diez jugadores que contestaron la encuesta en línea y que dijeron ser jugadores de apuesta por Internet indicaron que dedican de una a dos horas a jugar por Internet. En segundo lugar, un poco más de dos de cada diez jugadores indicaron jugar de 30 minutos a una hora. Después siguieron aquellos que indicaron jugar de 15 a 30 minutos, o de dos a tres horas. Muy pocos indicaron jugar de cero a 15 minutos o más de tres horas.

GRÁFICA 6.9

EN UN DÍA EN EL QUE APUESTA, EN PROMEDIO
 ¿CUÁNTO TIEMPO DEDICA PARA JUGAR EN 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.

¿SE JUEGA DURANTE MÁS O MENOS TIEMPO?

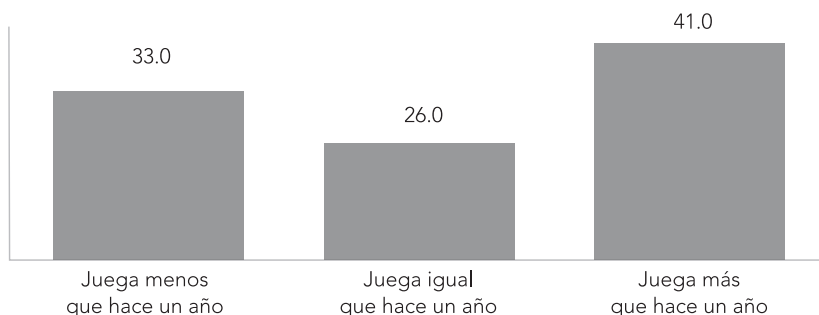
Una de las preguntas más relevantes, ya que refuerza la tendencia comentada de que este tipo de juegos va en aumento, es la estimación que hicieron los encuestados sobre el tiempo que dedican a jugar con respecto al año anterior. La opinión se dividió entre las tres opciones de respuesta.



Destacó, sin embargo, que cuatro de cada diez jugadores dijeron jugar más que hace un año a la fecha de la entrevista. Por su parte, un poco más de tres de cada diez jugadores dijeron jugar menos tiempo que hace un año, y poco menos de tres de cada diez de ellos indicaron jugar igual que en el año anterior a la entrevista (véase gráfica 6.10).

GRÁFICA 6.10

RESPECTO AL TIEMPO QUE APUESTA EN INTERNET, ¿DIRÍA QUE...?
(PORCENTAJES)



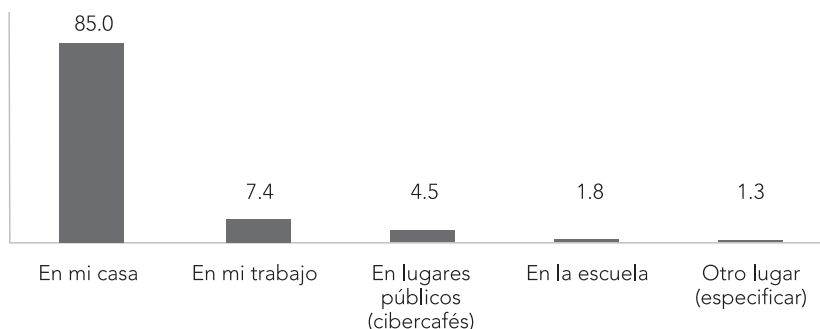
Fuente: *Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México*, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, 2016.

EN QUÉ LUGAR SE REALIZA EL JUEGO

Como se mencionó al inicio de este capítulo, se ha dicho que una de las características del juego en línea que lo ha llevado a tener más jugadores es la accesibilidad. Con la siguiente pregunta se pudo constatar que efectivamente los jugadores de apuestas por Internet que contestaron la presente encuesta tienen la facilidad de hacerlo desde sus casas; más de ocho de cada diez de los encuestados que han jugado apostando dinero por Internet en los últimos seis meses así lo indicaron. Muy por debajo, algunos contestaron que lo hacen desde su trabajo o en lugares públicos, como en cibercafés (véase gráfica 6.11).

GRÁFICA 6.11

GENERALMENTE, ¿EN QUÉ LUGAR ESTÁ CUANDO APUESTA 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.

235



Juegos de azar

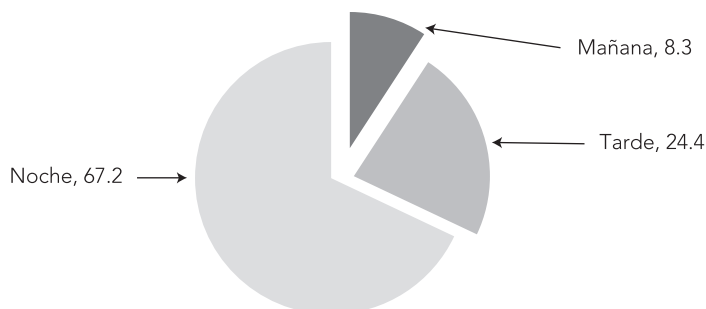
MOMENTOS PREDILECTOS PARA JUGAR

Otro factor que se suma a la conveniencia y accesibilidad de este tipo de juegos es que se pueden realizar por la noche. Casi siete de cada diez de los jugadores en línea dijeron hacerlo en ese momento del día. Esto contrasta con el juego presencial, en donde más de la mitad de los encuestados en vivienda respondieron que normalmente juegan por la tarde. Por otro lado, los jugadores en línea mencionaron en mayor medida que normalmente juegan tanto entre semana como en fin de semana, mientras que en el caso de las personas entrevistadas en vivienda que acostumbran jugar de manera presencial afirmaron hacerlo mayormente en fines de semana. Esto indica que efectivamente el jugador de juegos de azar por Internet tiene un conjunto mayor de momentos del día y espacios en la semana en los que puede jugar (véanse gráficas 6.12 y 6.13).



GRÁFICA 6.12

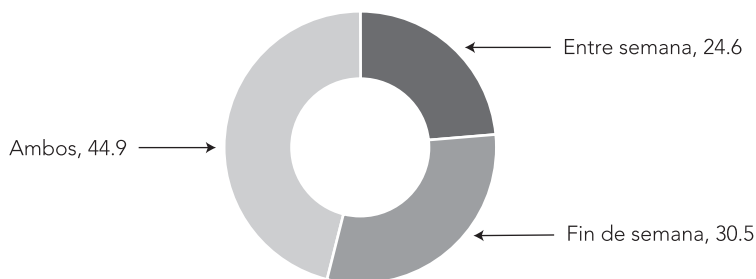
¿EN QUÉ MOMENTO DEL DÍA JUEGA NORMALMENTE?
(PORCENTAJES)



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 6.13

¿NORMALMENTE JUEGA ENTRE SEMANA O EL FIN DE SEMANA?
(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.

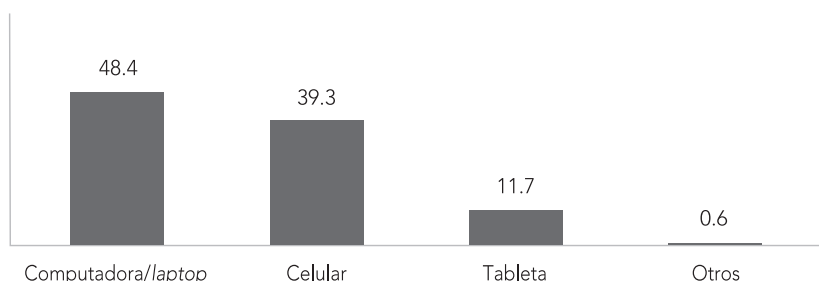
DISPOSITIVO PREFERIDO PARA JUGAR

El dispositivo electrónico favorito para jugar los juegos de azar en línea resultó ser la computadora o la *laptop*, seguido muy de cerca por el celular. Esto va también de la mano con la tendencia a hacer del celular el centro de mando de la vida cotidiana (Poushter, 2016). Cabe señalar que según datos

de la *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnología de la Información en los Hogares* del INEGI (ENDITH, 2016), los usuarios de teléfono celular alcanzan el 73.6 por ciento de la población de seis años o más, además de que tres de cada cuatro usuarios ya cuentan con un teléfono inteligente (INEGI, 2017a). Aproximadamente sólo uno de cada diez entrevistados que apuestan por Internet utiliza una tableta, aunque pudiera deberse a la falta de posesión de la misma (véase gráfica 6.14).

GRÁFICA 6.14

¿EN QUÉ TIPO DE DISPOSITIVO APUESTAS MÁS 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.

237



Juegos de azar

CANTIDADES JUGADAS

ESTIMACIÓN DEL DINERO GASTADO Y GANADO APOSTANDO POR INTERNET

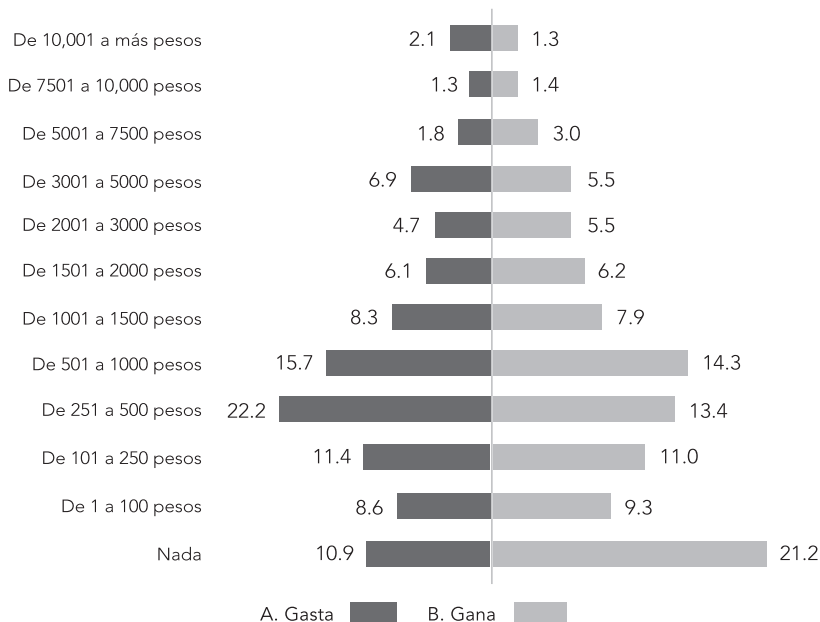
Según lo observado en la encuesta en línea, la mayor parte de los jugadores por Internet que fueron entrevistados (46.9 por ciento) gastan más de 500 pesos al mes apostando por Internet. Cabe señalar que un porcentaje parecido de jugadores encuestados (45.1 por ciento) indicó ganar más de 501 pesos por mes apostando por Internet. Por su parte, mientras que un poco más de dos de cada diez de los jugadores entrevistados apuestan entre 251 y 500 pesos, sólo uno de cada diez ha ganado alrededor de esas cantidades. También coincidió que dos de cada diez jugadores encuestados indicaron



tanto gastar como ganar entre uno y 250 pesos. Finalmente, mientras que sólo un poco más de uno de cada diez de éstos indicó no apostar nada, dos de cada diez indicaron no ganar nada. Entre aquellos que dijeron no gastar nada, sobresalen las mujeres y las personas de mayor edad (de 50 años en adelante). Destacan los mismos grupos sociodemográficos en aquellos que dijeron no ganar nada (véase gráfica 6.15).

GRÁFICA 6.15

A. Y EN PROMEDIO EN UN MES, ¿CUÁNTO DINERO GASTA APOSTANDO POR INTERNET?
 B. Y AL MES, APROXIMADAMENTE, ¿CUÁNTO GANA CON ESTOS JUEGOS DE APUESTA 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.

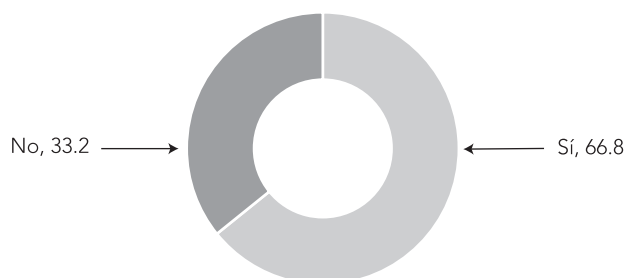
ESTIMACIÓN DEL BALANCE ENTRE LO GANADO Y LO PERDIDO

Aunque las cantidades señaladas anteriormente dejen ver que aproximadamente existe un balance entre lo ganado y lo perdido, ante la pregunta re-

lativa a los jugadores sobre si *consideran que han perdido más de lo que pensaban gastar jugando/apostando en juegos por Internet*, cerca de siete de cada diez entrevistados respondieron afirmativamente, mientras que sólo una tercera parte lo hizo de manera negativa. De los encuestados que respondieron que sí han perdido más de lo que pensaban gastar jugando, destacan las personas de 35 a 39 años y las personas con un nivel de escolaridad de secundaria. En cuanto a los que dijeron que no, sólo resaltan los encuestados de 40 a 49 años, pues en el resto de las variables sociodemográficas no se observaron más particularidades (véase gráfica 6.16).

GRÁFICA 6.16

Y EN SU EXPERIENCIA, ¿HA PERDIDO MÁS DE LO QUE PENSABA GASTAR
JUGANDO/APOSTANDO EN JUEGOS 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.

MEDIOS DE PAGO

Se ha mencionado que un obstáculo al correcto desarrollo de la industria de los juegos de azar por Internet en México es el escaso uso de tarjetas de crédito entre los mexicanos (Castañares, 2017). Las dos encuestas que se realizaron para este estudio dejan ver que efectivamente el uso de tarjetas bancarias no es predominante entre los jugadores mexicanos en general, pero sí entre los jugadores en línea. En primer lugar, la encuesta en vivienda dejó ver que para tres cuartas partes de los asistentes a casinos su forma predilecta de pago es el efectivo, mientras que sólo uno de cada diez en-

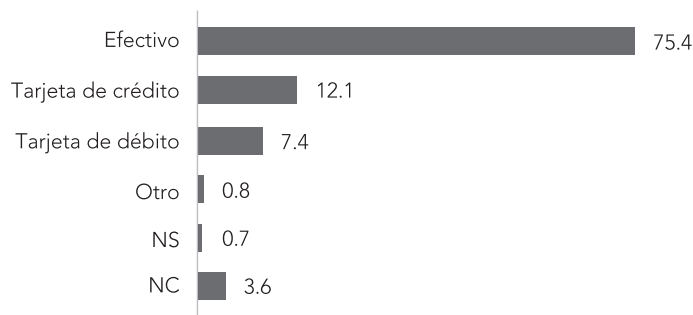


cuestados dijo usar tarjeta de crédito, e incluso menos del diez por ciento dijo utilizar tarjeta de débito. La encuesta en vivienda también mostró que las mujeres pagan en efectivo en una mayor proporción que los hombres, teniendo éstos un relativo uso mayor de las tarjetas de crédito.

Por su parte, en la encuesta en línea a jugadores de apuestas por Internet se observó que poco más de la mitad utiliza una tarjeta de crédito para pagar. Con lo que se puede distinguir que la forma de pago dominante para este tipo de juegos es la tarjeta de crédito. Sin embargo, también señalaron la existencia de otras opciones de pago para jugar, tales como tarjetas de prepago, pago en tiendas de conveniencia, sistemas especiales de pago en línea como *Paypal*, así como depósitos o transferencias bancarias (véanse gráficas 6.17 y 6.18).

GRÁFICA 6.17

GENERALMENTE, ¿CUÁL ES SU FORMA DE PAGO EN EL CASINO?
(ENCUESTA EN VIVIENDA, 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 6.18

GENERALMENTE, ¿CUÁL ES SU FORMA DE PAGO CUANDO COMPRA/APUESTA POR INTERNET?
 (ENCUESTA EN LÍNEA, 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.

241



Juegos de azar

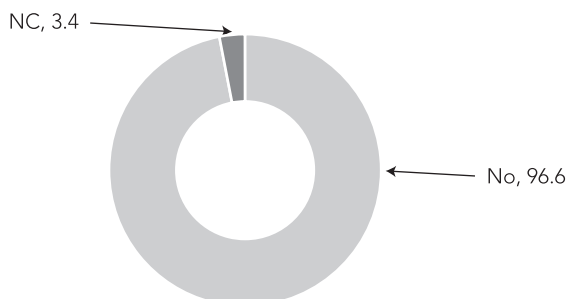
PROBLEMAS TÉCNICOS AL JUGAR POR INTERNET

Fueron mínimas las observaciones con respecto a problemas técnicos tanto de manera presencial en los casinos como en los juegos de apuesta por Internet. Aun así se reportaron más problemas técnicos al jugar por Internet que de manera presencial. Mientras que los resultados de la encuesta en vivienda nos indican que únicamente tres personas de cien que han asistido a casinos han tenido problemas al jugar dentro de un casino, en la encuesta en línea llegan a ser casi nueve de cada cien jugadores los que los han experimentado. Los problemas que los usuarios indicaron con mayor frecuencia fueron dificultades con el pago de las apuestas o fallas de los sitios web (véanse gráficas 6.19 a 6.21).



GRÁFICA 6.19

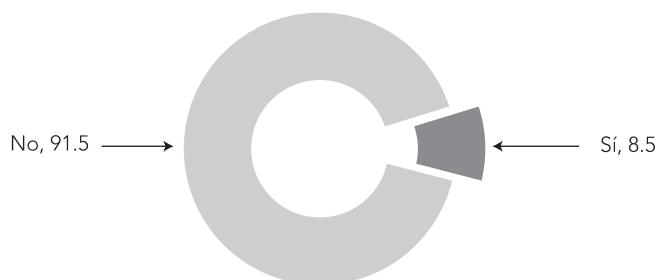
¿HA TENIDO ALGÚN PROBLEMA O INCONVENIENTE DENTRO DEL CASINO?
 (ENCUESTA EN VIVIENDA, PORCENTAJES)



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 6.20

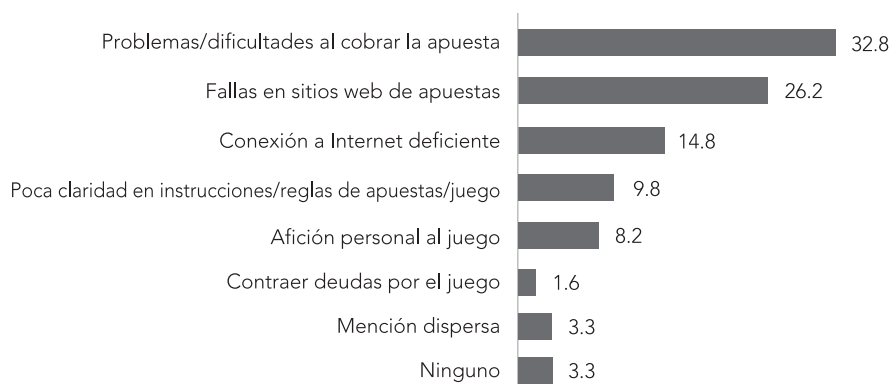
¿ALGUNA VEZ HA TENIDO ALGÚN PROBLEMA
 AL JUGAR SORTEOS O APOSTAR POR INTERNET?
 (ENCUESTA EN LÍNEA, PORCENTAJES)



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 6.21

DEL 8.5 POR CIENTO QUE CONTESTÓ QUE SÍ, ¿CUÁLES PROBLEMAS?
 (ENCUESTA EN LÍNEA, 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.

243



Juegos de azar

CONFIANZA EN LAS CASAS DE APUESTA O CASINOS POR INTERNET

REGISTRO EN LAS CASAS DE APUESTAS POR INTERNET

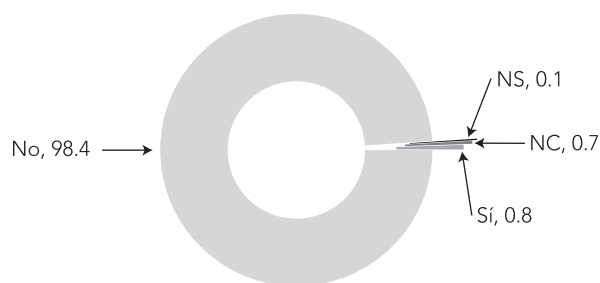
En la encuesta en vivienda sobre los juegos de azar en México, el 0.8 por ciento de los encuestados dijo estar registrado en alguna página de apuestas por Internet, lo que también corresponde a aproximadamente 600 mil usuarios. Nuevamente, este número se deriva de un porcentaje con un margen de error de ± 4.2 puntos porcentuales, lo que lo hace variable; sin embargo, puede servir de referencia para estudios posteriores. Cuando en la encuesta en vivienda se le preguntó a ese pequeño grupo de encuestados en qué página estaban registrados, un poco más de la mitad señaló estarlo en una página oficial de casinos en México; un poco menos de dos de cada diez dijeron estar registrados en alguna página de apuestas internacional, y el resto no supo o no contestó la pregunta. Por su parte, en la encuesta en línea casi cuatro de cada diez de los encuestados que dijeron apostar por Internet indicaron estar registrados en alguna página de apuestas por Inter-



net. De éstos, prácticamente seis de cada diez indicaron estar registrados en una página oficial de casinos en México; dos de cada diez seleccionaron alguna página de apuestas internacionales; un poco más de uno de cada diez mencionó algún lugar difícil de identificar, y un porcentaje menor señaló alguna página de lotería instantánea (véanse gráficas 6.22 y 6.23).

GRÁFICA 6.22

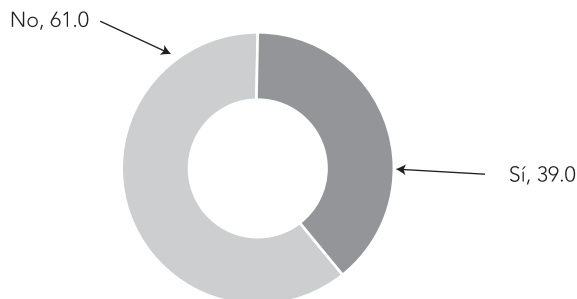
¿USTED ESTÁ REGISTRADO EN ALGUNA PÁGINA DE APUESTAS POR INTERNET?
 (ENCUESTA EN VIVIENDA, PORCENTAJES)



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 6.23

¿ESTÁ REGISTRADO EN ALGUNA PÁGINA DE APUESTAS POR INTERNET?
 (ENCUESTA EN LÍNEA, 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.

CONOCIMIENTO DE LA LEGALIDAD DE LAS CASAS DE APUESTA POR INTERNET

De manera similar a la encuesta en vivienda, la mayor parte de los encuestados en línea y que dijeron haber apostado por Internet en los últimos seis meses consideraron que los juegos de apuesta y sorteo por Internet son legales en México. Cerca de seis de cada diez de los encuestados así lo indicaron. Por otra parte, cerca de cuatro de cada diez señalaron que no lo saben, y muy pocos manifestaron que no lo son. Entre los encuestados que expresaron que sí son legales, destacan los hombres y los que cuentan con licenciatura o posgrado. En contraste, los que dijeron que no son legales fueron, en mayor medida, las personas de 40 a 49 años. En cuanto a los que dijeron que no saben si son legales o no, destacan las mujeres y las personas con nivel de escolaridad de secundaria. El alto porcentaje de personas que indicó no saber si los juegos de apuesta por Internet son legales o no en México deja ver la posible confusión que existe debido a la actual falta de regulación de esta industria (Villalobos, 2017) (véase gráfica 6.24).

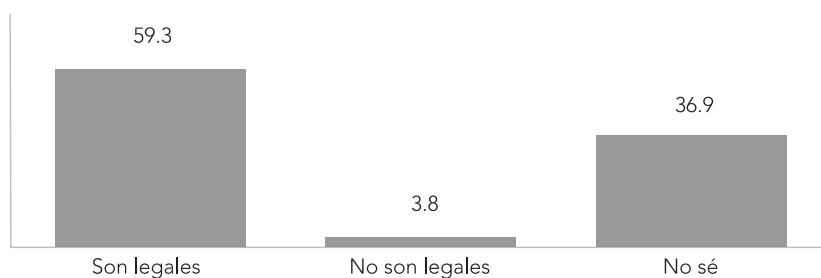
245



Juegos de azar

GRÁFICA 6.24

POR LO QUE USTED SABE, ¿LOS JUEGOS DE APUESTA
Y SORTEO POR INTERNET SON LEGALES O NO 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.

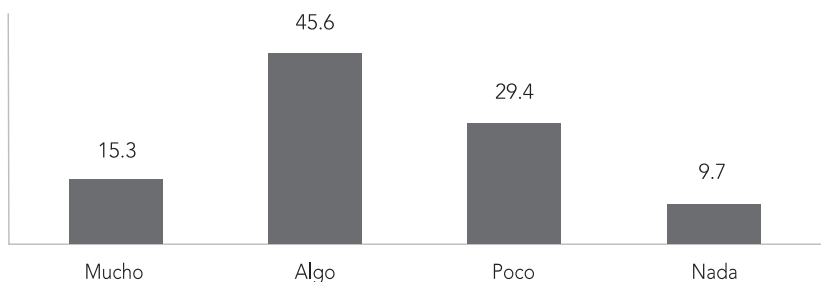


CONFIANZA EN LAS CASAS DE APUESTA POR INTERNET

La encuesta en línea mostró que existe más confianza que desconfianza en las casas de apuesta o casinos por Internet entre aquellos que apuestan por esta vía. Aun así la confianza no es total y pareciera que se refleja en la práctica del juego, ya que los perfiles que confían más en las casas de apuesta o casinos por Internet son los que más juegan y viceversa. Por ejemplo, se observó que de entre quienes dijeron que confían mucho, destacaron los hombres y las personas de 30 a 34 años, que corresponden al perfil que más juega por Internet. Por su parte, de los que señalaron que no confían nada, destacaron en mayor medida las mujeres, las personas de 40 a 49 años y las personas con un nivel de escolaridad de secundaria (véase gráfica 6.25).

GRÁFICA 6.25

EN GENERAL, ¿QUÉ TANTO CONFÍA EN LAS CASAS DE APUESTA O CASINOS POR INTERNET QUE CONOCE?
(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.

JUEGO PROBLEMÁTICO EN LÍNEA

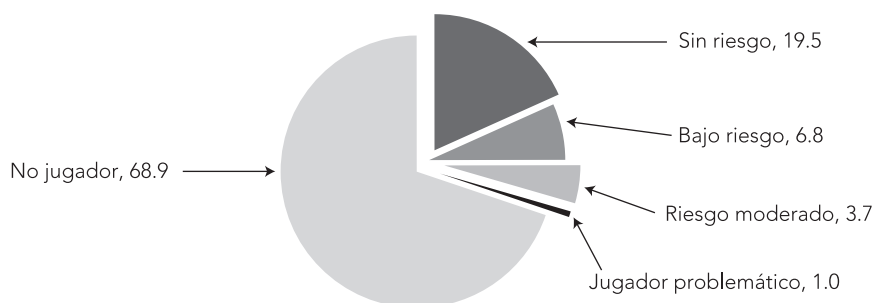
Para analizar el juego problemático en línea se elaboró un índice con base en la misma metodología que se utilizó para elaborar el índice de juego problemático en viviendas (véase Metodología en el capítulo 5). En este sentido, se utilizó la batería de preguntas 22 y 23 incluidas en el cuestionario

en línea de la *Primera Encuesta Nacional de Percepciones Sociales de los Juegos de Azar en México en Línea*. Para la construcción del índice se definió como jugadores a aquellas personas que, en los seis meses anteriores al levantamiento de la encuesta, habían jugado al menos un juego de la batería de preguntas 2 del cuestionario en línea.

De acuerdo con los resultados, se observa que la mayoría de las personas entrevistadas son no jugadores; cerca de dos de cada diez son jugadores sin riesgo; 3.7 por ciento son jugadores con riesgo moderado, y solamente uno por ciento son jugadores problemáticos (véase gráfica 6.26).

GRÁFICA 6.26

ÍNDICE DE JUEGO PROBLEMÁTICO EN LÍNEA
(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.

El perfil de los jugadores muestra que los hombres son quienes con más frecuencia se encuentran en la categoría de juego problemático. La estructura por edad no tiene una tendencia definida del juego problemático, ya que las personas en los grupos de 30 a 34 años y de 40 a 49 años son quienes se identificaron con problemas con el juego. Por su parte, el indicador de escolaridad permite observar que las personas que tienen problemas con el juego son quienes no tienen escolaridad, aunque también resaltan las que tienen preparatoria o bachillerato y licenciatura o posgrado (véase cuadro 6.7).



CUADRO 6.7

		PERFIL DE LAS PERSONAS ENTREVISTADAS EN LÍNEA (PORCENTAJES)				
		SIN RIESGO	BAJO RIESGO	RIESGO MODERADO	JUGADOR PROBLEMÁTICO	NO JUGADOR
Sexo	Hombre	22.2	8.2	5.0	1.2	63.4
	Mujer	15.9	5.0	2.0	0.8	76.1
Edad	De 18 a 29 años	22.5	8.6	5.1	0.5	63.3
	De 30 a 34 años	22.5	7.0	6.7	2.1	61.8
	De 35 a 39 años	21.5	9.1	4.1	0.8	64.5
	De 40 a 49 años	21.5	6.5	3.6	1.6	66.8
	50 años y más	13.0	4.8	0.9	0.6	80.7
Escolaridad	Ninguno	22.2	—	5.6	5.6	66.7
	Primaria	18.6	—	7.0	—	74.4
	Secundaria	14.3	8.0	3.6	0.4	73.6
	Preparatoria o bachillerato	21.7	6.1	2.9	1.3	68.1
	Licenciatura o posgrado	20.8	7.8	5.0	1.2	65.2

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.

Los jugadores problemáticos en línea con mayor frecuencia juegan por Internet *craps* o *pase inglés*, *brisca*, *Lotería Nacional* o *lotería de otros países (lotto)* y *algún otro juego de cartas*. Aunque con menor frecuencia, los jugadores problemáticos también recurren a otros juegos en línea, como: *blackjack*, *ruleta*, *lotería instantánea de pronósticos*, entre otros juegos de apuestas. Por su parte, las personas jugadoras en línea con riesgo moderado con más frecuencia suelen jugar *brisca* y *craps* o *pase inglés*; mientras que los jugadores de bajo riesgo juegan por Internet *ruleta rusa*, *blackjack*, *bingo* y *máquinas tragamonedas*, principalmente.

JUGAR EN EXCESO

La pregunta que cuestionaba a los jugadores si habían sentido que habían jugado en exceso deja ver también el fuerte contraste sobre la presencia de

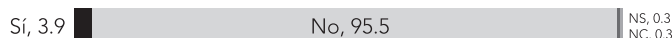


juego problemático entre la encuesta en vivienda y en línea. Mientras que en la encuesta en vivienda casi la totalidad de los encuestados que alguna vez había jugado mencionó que en los últimos doce meses no lo había hecho en exceso, poco más de la mitad de los encuestados en línea mencionó que sí lo había hecho.

Fueron los encuestados varones, las personas de 30 a 39 años y aquellos que tienen un nivel escolar de secundaria quienes en mayor medida admitieron haber sentido que habían jugado en exceso (véanse gráficas 6.27 y 6.28).

GRÁFICA 6.27

DURANTE LOS ÚLTIMOS DOCE MESES, ¿ALGUNA VEZ HA JUGADO EN EXCESO?
 (ENCUESTA EN VIVIENDA, 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 6.28

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

DIAGNÓSTICOS DE JUEGO PROBLEMÁTICO

Cuatro de cada diez entrevistados mencionaron que les han dicho que tienen una adicción al juego, y uno de cada diez admitió que un especialista lo ha diagnosticado.

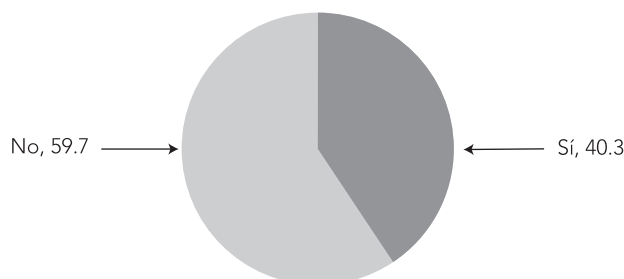
Entre aquellos a los que les han dicho que tienen adicción al juego, destacan por encima de la media los que pertenecen al grupo de edad de 30 a



34 años, los que tienen estudios de secundaria, así como los de licenciatura y posgrado. Por su parte, del porcentaje de jugadores que mencionó haber sido diagnosticado por un *especialista*, sobresalieron los jóvenes de 30 a 34 años (véanse gráficas 6.29 y 6.30).

GRÁFICA 6.29

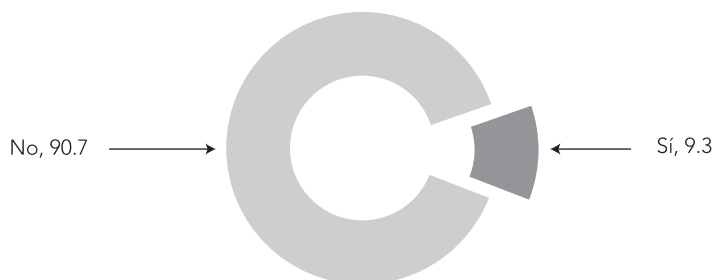
¿ALGUNA VEZ ALGUIEN LE HA DICHO QUE TIENE UNA ADICCIÓN AL JUEGO?
(PORCENTAJES)



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.

GRÁFICA 6.30

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.

A partir de estos datos y de las tendencias mostradas en otros estudios, que se confirman con los resultados de la presente encuesta, puede deducirse que existe un riesgo mayor en las personas jóvenes de 30 a 34 años, pues son quienes en mayor medida aceptaron que les han dicho que tienen una adicción al juego, ya fuera cualquier persona o un especialista. Lo anterior sienta las bases para enfocar los esfuerzos de fomento de juego responsable a este grupo etario, incluyendo a los jóvenes de 18 a 29 años, para prevenir y erradicar el juego problemático relacionado con los juegos en línea.



LOS NO JUGADORES POR INTERNET

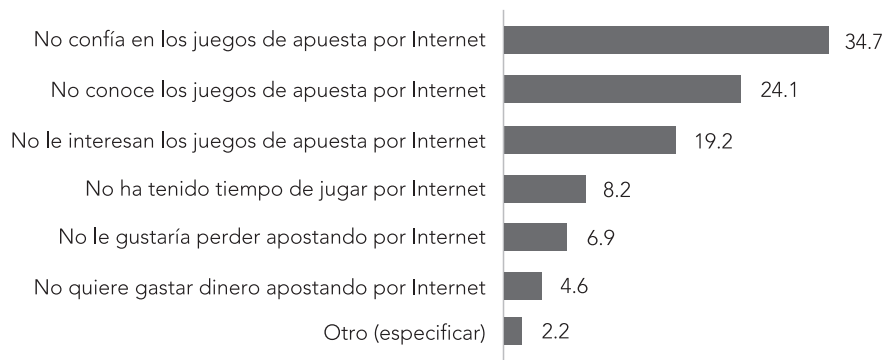
MOTIVACIONES PARA NO JUGAR POR INTERNET APOSTANDO DINERO

De los poco más de seis de cada diez participantes de la encuesta en línea que respondieron que no han apostado por Internet (1,224), señalaron que no lo han hecho principalmente porque no confían en los juegos de apuesta por Internet, porque no los conocen y porque no les interesan. Mencionaron en menor medida que no han participado en estos juegos por falta de tiempo, porque no les gustaría perder y porque no quieren gastar dinero en los juegos de apuesta por Internet. En cuanto al cruce sociodemográfico, se encontró que quienes indicaron más frecuentemente que no han participado en los juegos de apuesta por Internet porque no confían en ellos, fueron los encuestados de 35 a 49 años. Por su parte, el sector más joven de los encuestados, que va de los 18 a 29 y de los 30 a 34 años, señaló en mayor medida que no ha participado en dichos juegos porque no lo conoce. Asimismo, los que dijeron con porcentajes superiores a la media total que no han apostado en juegos por Internet porque no les interesan, fueron las mujeres y quienes tienen 50 años y más (véase gráfica 6.31).



GRÁFICA 6.31

¿POR QUÉ NO HA PARTICIPADO EN JUEGOS DE APUESTA POR INTERNET APOSTANDO DINERO?
(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.

ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS

El tercer análisis de correspondencias múltiples que se realizó para esta sección tuvo el propósito de delimitar las posibles motivaciones a jugar de los no jugadores en línea. De igual forma, se buscaron relaciones entre la variable a explicar y las variables suplementarias. En este caso, la variable a explicar fue las posibles motivaciones que llevarían a jugar a los no jugadores en línea, y las suplementarias fueron únicamente las variables socioeconómicas principales. Si se lee el modelo de derecha a izquierda se puede apreciar que la dimensión 1 explica las motivaciones que llevarían a jugar a las personas que no juegan en línea. Para este modelo se obtuvo una varianza explicada del 59.9 por ciento.

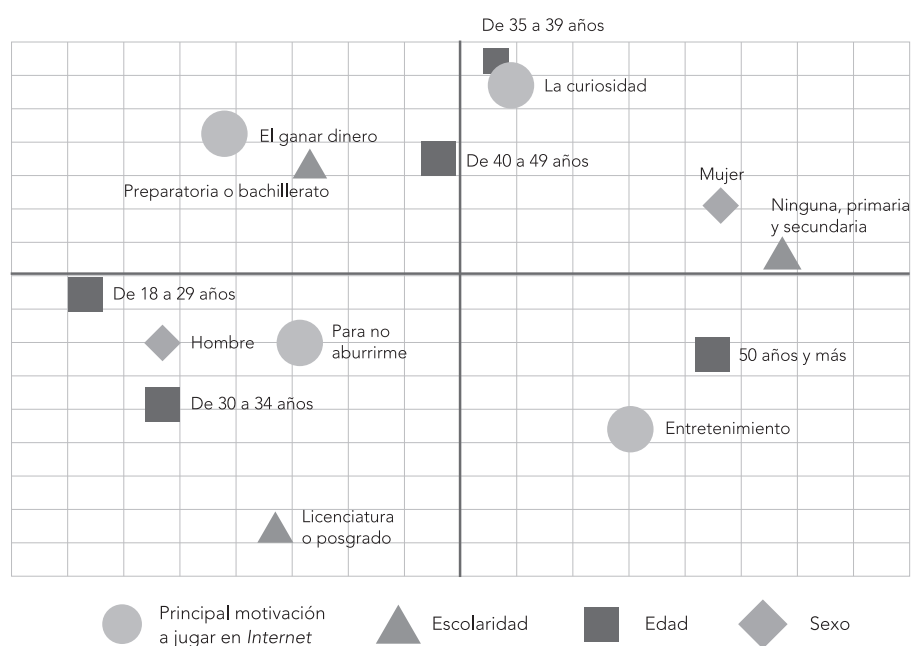
Del análisis de correspondencias se pueden observar las siguientes características específicas que motivarían a jugar a cada perfil de los jugadores:

- *Entretenimiento*: cercanos a este grupo destacan los que tienen entre 50 años y más.
- *Ganar dinero*: sobresalen los que cuentan con un nivel de estudios de bachillerato, y los grupos etarios de 40 a 49 años.

- *Curiosidad*: están más cercanos los que tienen entre 35 y 39 años de edad. Tanto las mujeres como aquellos con un nivel escolar básico están en medio de la curiosidad y el entretenimiento.
- *Para no aburrirse*: destacan los varones, entre los 18 y los 34 años de edad; un poco más lejanos se encuentran aquellos con nivel de licenciatura y posgrado (véase gráfica 6.32).

GRÁFICA 6.32

BIPLOT DEL ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS MÚLTIPLES.
MOTIVACIONES POSIBLES PARA JUGAR



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.

OTRAS CARACTERÍSTICAS DE LOS NO JUGADORES EN LÍNEA

Es relevante anotar que los encuestados que no han apostado en juegos por Internet señalaron que sí conocían diferentes juegos de apuesta en línea. Los más conocidos por los entrevistados, por orden de mención, fue-

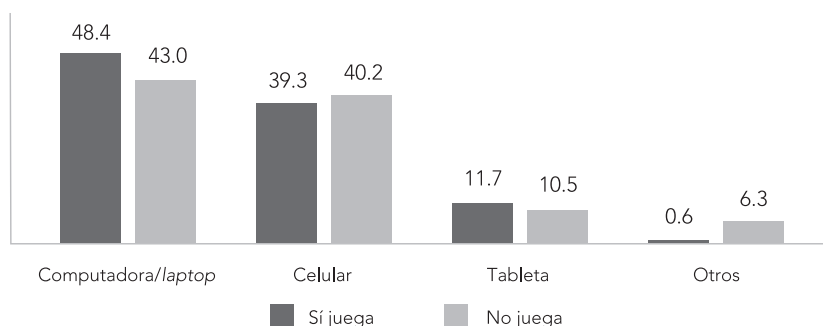


ron: la lotería instantánea de pronósticos y la Lotería Nacional, seguidos de las máquinas tragamonedas, el póquer y el bingo. También indicaron que conocían —aunque en menor medida— el *blackjack* y el *craps* o pase inglés. Los juegos que se consideraron con más probabilidad para ganar coinciden con los juegos más conocidos por los no jugadores participantes en el estudio. Poco más de ocho de cada diez entrevistados dijeron que se podía ganar más dinero en: la lotería instantánea (pronósticos), la lotería por Internet, el bingo por Internet y las máquinas tragamonedas por Internet.

Al preguntar *¿En qué tipo de dispositivo apostaría más por Internet?* se observó que poco más de cuatro de cada diez de los individuos que no practican el juego en línea señalaron que jugarían por Internet usando computadora/laptop; poco más de cuatro de cada diez manifestaron que apostarían usando celular, y poco más de uno de cada diez respondió que jugaría usando una tableta. De quienes señalaron que usarían computadora/laptop, destacan los encuestados de 50 años y más. En cuanto a aquellos que dijeron que utilizarían un celular o tableta, resaltaron los individuos de 18 a 39 años (véase gráfica 6.33).

GRÁFICA 6.33

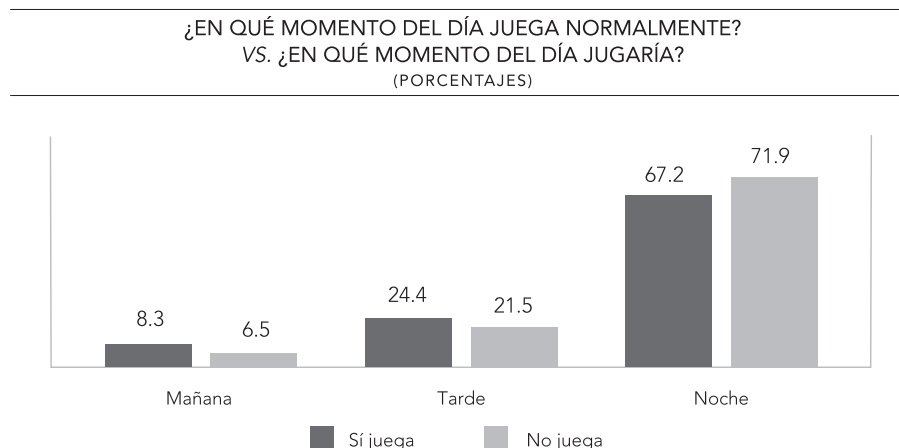
¿EN QUÉ TIPO DE DISPOSITIVO APUESTAS MÁS POR INTERNET?
 VS. ¿EN QUÉ DISPOSITIVO APOSTARÍA SI JUGARA?
 (PORCENTAJES)



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 la pregunta *¿En qué momento del día jugaría?*, poco más de siete de cada diez individuos que no practican el juego en línea manifestaron que en la noche. En cambio, poco más de dos de cada diez indicaron que en la tarde. Y menos de uno de cada diez dijo que por la mañana (véase gráfica 6.34).

GRÁFICA 6.34



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.

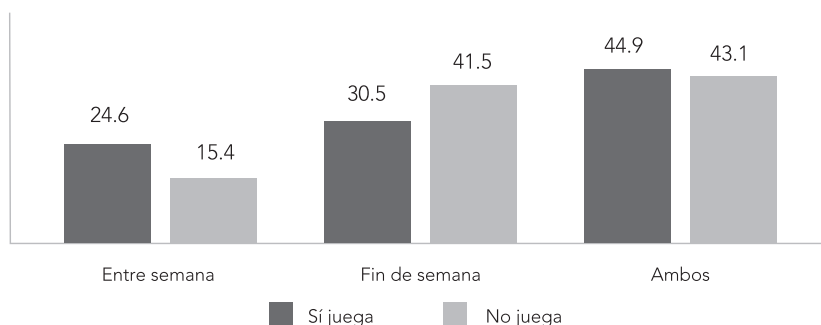
Por otra parte, poco más de cuatro de cada diez señalaron que jugarían tanto entre semana como en fin de semana. Asimismo, poco más de cuatro de cada diez manifestaron que sólo jugarían el fin de semana. Y cerca de dos de cada diez respondieron que sólo jugarían entre semana (véase gráfica 6.35).

De igual forma que para los encuestados que sí juegan por Internet, para los entrevistados que no lo hacen, el entretenimiento y la diversión serían las principales motivaciones para jugar; un poco más de cuatro entrevistados de cada diez eligieron esta opción. Como segunda opción se encuentra el ganar dinero; casi tres de cada diez opinaron de esta manera. Por su parte, la opción curiosidad fue elegida por un poco más de un entrevistado de cada diez, dejando en los últimos lugares las opciones de *no aburrirse*, *una invitación*, o *el verlo como un reto* (véase gráfica 6.36).



GRÁFICA 6.35

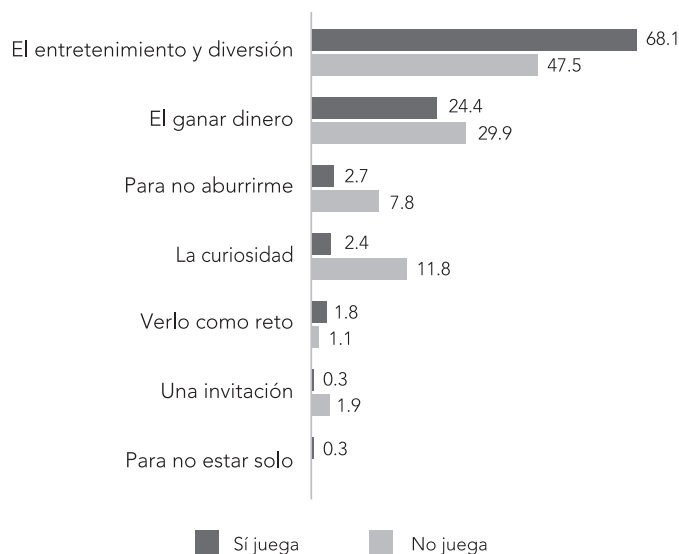
¿NORMALMENTE JUEGA ENTRE SEMANA O EL FIN DE SEMANA?
 VS. ¿USTED CREE QUE JUGARÍA...?
 (PORCENTAJES)



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 6.36

DEL 8.5 POR CIENTO QUE CONTESTO QUE SÍ, ¿CUÁLES PROBLEMAS?
 (ENCUESTA EN LÍNEA, 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 partir de los grupos sociodemográficos, fueron las mujeres, los jóvenes de 30 a 34 años, los adultos de 50 años y más, y aquellos con un nivel de estudios de secundaria los que opinaron, por encima de la media, que los motivaría a jugar el entretenimiento y diversión. Por otro lado, resultaron ser los hombres y los pertenecientes a los grupos de edad de 35 a 39 y de 40 a 49 años quienes en mayor medida opinaron que los motivaría a jugar el ganar dinero. Grupos que son más parecidos al perfil del jugador de apuestas o sorteos por Internet que se obtuvo a partir de la presente encuesta.

CONCLUSIONES

Los resultados que se presentaron en el presente capítulo nos indican que en México, a partir de la encuesta en vivienda, los juegos por Internet son conocidos por menos de la mitad de la población estudiada y que son todavía muy pocos los que los han jugado. No obstante, se observó que los juegos en línea son jugados en mayor medida por los hombres y las personas menores de 50 años, así como por quienes tienen una escolaridad de bachillerato y superior. A su vez, se encontró que el principal motivo de los encuestados para jugar en línea fue el entretenimiento y diversión.

En cuanto a los juegos de azar por Internet, resultaron ser las máquinas tragamonedas las más conocidas y jugadas en México. En contraste, los menos conocidos y jugados son el *craps* o pase inglés, así como la brisca por Internet. El bingo y la lotería por Internet (Nacional o de otro país) son más jugados por las mujeres, mientras que el resto de los juegos por Internet son más practicados por los hombres. La lotería instantánea de pronósticos por Internet es considerada como el juego con el que más se puede ganar dinero. En el mismo sentido, este juego está entre los primeros tres de mayor gusto entre los encuestados, además del bingo y las máquinas tragamonedas (todos en línea).

En promedio, la mayor parte de los encuestados señaló dedicar de 30 minutos a dos horas a jugar por Internet. Los encuestados juegan en su mayoría desde casa, en una computadora y en la noche, sin distinción de días de la semana. En los juegos presenciales predomina el pago en efectivo, sobre todo en las mujeres. En contraste, en los juegos en línea predomina el





uso de las tarjetas bancarias. Es la minoría de los encuestados la que indicó estar registrada en alguna página de juegos en línea; lo anterior fue rescata-do de ambas encuestas. La mayoría indicó que son legales los juegos de apuesta y sorteo en línea, además de que mostró confianza en éstos.

En la encuesta en línea poco más de uno de cada diez encuestados tiene en alguna medida problemas de juego. Solo el 1.0 por ciento de los encues-tados resultaron ser jugadores problemáticos.

De quienes dijeron no haber jugado en línea, señalaron que no lo han hecho principalmente porque no confían, además de que no los conocen. No obstante, destaca que tanto los que apuestan como los que no, lo hacen o lo harían principalmente en una computadora y un teléfono inteligente, además de que no habría diferencia en cuanto a motivos para jugar, así como horarios y días de la semana para hacerlo.