

CONCLUSIONES



Si bien los juegos de azar son frecuentemente relacionados con numerosos estigmas, como el riesgo del juego problemático o el lavado de dinero, igualmente refuerzan espacios de convivencia entre pares. La lectura en conjunto de los datos aquí presentados permite observar tres facetas de los mexicanos entrevistados en relación con las prácticas de juegos de azar:

- En *primer lugar*, la información analizada pone en entredicho lugares comunes en las percepciones más generalizadas sobre la práctica de los juegos de azar. Las motivaciones de los jugadores que practican juegos de azar no son el aislamiento o la soledad —se juega en compañía, con los amigos o familiares— o la insatisfacción con la vida. Al respecto, se observa que, al contrario de lo que generalmente se piensa, los entrevistados que sienten que les hace falta compañía tienden a jugar en menor medida.
- En *segundo lugar*, del análisis sociodemográfico de los asistentes a los casinos se desprende información importante que pone en cuestión varios de los tópicos relativos a las personas que asisten a los casinos: en primer lugar, no se trata de adultos mayores, dado que la mayoría



de quienes asisten (casi tres de cada diez) tienen entre 45 y 54 años, y dos de cada diez tienen de 35 a 44 años y de 55 a 64 años. Igualmente, asisten más hombres que mujeres, y sólo el 4.8 por ciento son personas que se dedican a los quehaceres del hogar.

- En *tercer lugar*, el trabajo constituye un elemento básico en la vida y los valores de los mexicanos. Si bien la creencia en la suerte está muy extendida, el trabajo duro se considera la condición esencial para tener éxito, para enfrentar el futuro y cumplir los sueños. Incluso entre las asociaciones para la palabra *suerte* aparece el *trabajo*. Trabajo y suerte no constituyen elementos separados.

CREENCIAS Y PRÁCTICAS TRADICIONALES

- *La suerte* se asocia principalmente con el dinero, la fortuna y las ganancias, pero también con el trabajo. Al contrario de las asociaciones para la palabra *azar*, que tienen una connotación negativa —el hecho que suceda algo no deseado con consecuencias negativas— para los entrevistados, la suerte es de signo positivo. Su asociación con los juegos de azar queda de relieve; en el habla cotidiana de México, la expresión “sacarse la lotería” es una expresión de buena fortuna que se aplica a todo tipo de situaciones.
- De los resultados del índice de superstición se desprende que si bien las supersticiones y creencias tradicionales están extendidas en la sociedad mexicana, no se sitúan en los extremos. Más de la mitad de la población (53.8 por ciento) se ubica en todo caso en los niveles bajo y medio-bajo. Y se manifiestan por igual entre las poblaciones que dijeron practicar juegos de azar y entre quienes no los practican.
- Mientras más arraigadas están las creencias tradicionales y las supersticiones, crece la disposición a participar en los juegos de azar. Así, las personas que creen en la suerte dijeron en mayor medida haber jugado un juego de azar en el último año. En contraste, quienes no creen en la suerte señalaron con porcentajes más altos no jugar ningún juego.
- Los católicos y los ateos en mayor medida tenderían a participar en juegos de azar que los miembros de otras denominaciones religiosas.

BIENESTAR SUBJETIVO

Mucho se ha especulado sobre la relación entre el bienestar subjetivo y la práctica de los juegos de azar. Se ha convertido en un lugar común —principalmente desde algunas visiones— señalar que quienes juegan lo hacen por un vacío existencial: la insatisfacción con su vida o la infelicidad. Los resultados muestran que:

- La satisfacción con la vida no es un elemento relevante para que las personas practiquen juegos de azar. La gran mayoría de los entrevistados dijo estar satisfecho con su vida, por igual entre quienes practican juegos de azar y entre quienes no practican ningún juego.
- Las personas que no juegan ningún juego señalaron en mayor medida que pueden decidir sobre su futuro, en contraste con la media nacional y con quienes han jugado alguna vez en el último año.
- Se considera que lo más importante para tener éxito en la vida es *trabajar duro* (cuatro de cada diez), mientras que un cuarto de los encuestados indicó que *tener una buena educación*, y poco más de uno de cada diez dijo que *tener buenas conexiones y contactos*. Menos del diez por ciento indicó que para tener éxito en la vida era importante *contar con una familia unida, nacer en una familia con dinero y tener buena suerte*.

SITUACIÓN DEL PAÍS

- Los entrevistados son pesimistas sobre la situación del país. Es importante mencionar que esta percepción ha sido constante en los últimos años. No obstante, al parecer, la percepción de la situación económica del país no representa un obstáculo para la práctica del juego, dado que de las personas entrevistadas que dijeron que han jugado al menos un juego en el último año, poco menos de ocho de cada diez (77.8 por ciento) consideraron que la situación económica actual del país está *igual de mal o peor* que la del año pasado, proporción que se encuentra por debajo de la media nacional (80.6 por ciento); mientras





que las personas que dijeron que *no han jugado en el último año* y que consideraron que la situación económica del país está *igual de mal o peor* representan más de ocho de cada diez (83.2 por ciento).

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

TIEMPO LIBRE

El tiempo libre ha dado lugar a la creación de una industria de entretenimiento que compite constantemente para atraer la atención de los potenciales clientes.

- Como ya se mencionó, de todos los países miembros de la OCDE, México es el que más horas trabaja al año; sin embargo, resulta paradójico que más de la mitad de la población ocupada vive en la informalidad.
- Dentro de las posibilidades de uso del tiempo libre, se exploró el juego de azar como una actividad que es ubicua en todas las sociedades humanas. En México no existe una tendencia generalizada a estigmatizar los juegos de apuesta como algo propio de *tahúres*. Esto no quiere decir que los juegos sean percibidos como una actividad virtuosa, simplemente las opiniones son neutrales.

IMAGINARIOS DE LOS CASINOS

- El imaginario de los casinos presente entre los entrevistados, registrado a través de las principales asociaciones de palabras, dibujan a los casinos como espacios sujetos a la contingencia, donde los resultados son inciertos: *dinero*, *juego* y *apuesta*, pero también implican *diversión*. Las pérdidas y ganancias dependen de la *suerte*: se obtienen en primer lugar *ganancias (asociación positiva)*, pero con la misma intensidad aparecen las *pérdidas (asociaciones negativas)*.

ASISTENCIA A CASINOS

- La costumbre de asistir a los casinos no ha arraigado todavía en el país. Si bien más de la mitad de los entrevistados en vivienda ha participado alguna vez en un juego de azar, lo ha hecho principalmente en juegos de azar tradicionales. Sólo uno de cada diez ha asistido a un casino y dos de cada diez han realizado apuestas. Es en el noreste del país donde se menciona en mayor medida la presencia de casinos en las cercanías de las viviendas de los entrevistados. Cerca de la mitad de los entrevistados conoce la legalidad de los juegos de azar tanto por Internet como de los casinos.
- La percepción de los juegos de azar en el país, particularmente los casinos, tiende a ser negativa entre los entrevistados, dado que los asocian con los políticos, los narcotraficantes o los empresarios. No obstante, la mayoría de los entrevistados que ha asistido a los casinos dice confiar en ellos. De quienes dijeron haber asistido a un casino, una gran mayoría los califica de manera positiva y mostró satisfacción por el trato recibido. Sólo señaló haber tenido algún problema el 3.4 por ciento del total de quienes asistieron alguna vez.

LEGALIDAD Y REGULACIÓN DE LOS CASINOS

- El amplio nivel de desconocimiento que existe entre los entrevistados sobre si los juegos están o no regulados, es testimonio de lo ajeno que resultan para la vida cotidiana de las personas (la hipótesis se apuntala





con el hallazgo de que a mayor participación en juegos de azar, crece el conocimiento de la situación legal de los mismos). Los debates sobre el marco regulatorio de los juegos de azar en México pasan necesariamente por la percepción que tienen los ciudadanos de las implicaciones de esta actividad y cuáles son los riesgos que les son atribuidos en los imaginarios.

¿QUIÉNES JUEGAN EN MÉXICO?

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

- Entre los hallazgos más relevantes se puede señalar que el 48.3 por ciento de los habitantes del país participó en al menos un juego de azar en el último año.
- Una mayor proporción de hombres (60.4 por ciento) son jugadores en comparación con las mujeres (37.5 por ciento).
- Las personas más jóvenes son quienes con mayor frecuencia se declararon jugadores; además, se pudo observar que conforme aumenta la edad, también crece la participación en los juegos de azar.
- En relación con la escolaridad, se observó que conforme aumenta el nivel educativo se incrementa la participación de los individuos en los juegos de azar.
- De acuerdo con la condición de actividad, una mayor proporción de personas que sí tienen trabajo (59.4 por ciento) se declararon jugadores, mientras que aquellas que no tienen trabajo y son jugadores representan el 33.0 por ciento.
- Los entrevistados señalaron que el juego que más practican es la *lotería tradicional mexicana* (40.6 por ciento) y la *Lotería Nacional* (27.8 por ciento); aunque también mencionaron las máquinas tragamonedas (27.8 por ciento) y las *salas de juego* (8.2 por ciento).

EL JUEGO PROBLEMÁTICO

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

- 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 *jugado 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*.
- Los datos generados para México a partir de la *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. Sin embargo, es superior a la reportada en España para este mismo año, que fue de 0.1 por ciento. 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 2 y 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 el rango es de 0.1 a 3.4 por ciento.
- En relación con 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 por ciento que presenta un *riesgo bajo*. Esto es, se estimó que el 14.9 por ciento son *jugadores en riesgo*.
- Estos datos muestran que hay un grupo potencial de jugadores que podrían en un futuro convertirse en problemáticos, de no realizarse las acciones preventivas y educativas pertinentes.





- 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.
- 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*, en cambio, prefirieron en mayor medida los *juegos por Internet* (52.3 por ciento).
- Finalmente, es importante señalar que existen en México alrededor de novecientos 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 aquí en relación con el juego problemático y los grupos en riesgo.

ENCUESTA EN LÍNEA

- Los resultados generados a partir de la encuesta en vivienda nos indican que en México los juegos por Internet son conocidos por menos de la mitad de la población estudiada y 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.
- Un mayor porcentaje de las personas menores de 35 años son jugadores en línea y son quienes tienen algún tipo de riesgo de *juego problemático*. Estos resultados son relevantes porque se trata de una generación con un mayor acceso a Internet, por lo que están expuestos a un riesgo constante.
- Es decir, cuatro de cada diez jugadores en línea (41.2 por ciento) son jóvenes entre los 18 y los 34 años de edad.

- De las personas que juegan y presentan algún tipo de riesgo (*bajo riesgo y riesgo moderado*), el 13.7 por ciento tiene entre 18 y 29 años; un porcentaje similar, de 13.7, se encuentra entre los 30 y los 34 años.
- Se percibe un incremento en la práctica de apostar por Internet, utilizando la computadora, dado que es además una actividad que se practica en casa, en los tiempos libres, principalmente en la noche, tanto entre semana como en fin de semana. Los jugadores en línea admiten dedicar considerables horas de su tiempo —entre los 30 minutos y dos horas en un día— y cantidades de dinero a apostar por Internet que van de los \$250.00 pesos M.N. y los \$1,500.00 pesos M.N. al mes. En los casinos, los entrevistados señalaron invertir \$1,535.00 pesos M.N. en un día promedio de juego.
- Los medios preferidos de pago para el juego en línea, tales como la tarjeta de crédito, pagos electrónicos y en tiendas de conveniencia, facilitan la participación de los jugadores, mientras que quienes apuestan de manera presencial acostumbran realizar pagos en efectivo. La mayoría de quienes apuestan, tanto en línea como en vivienda, están conscientes que invierten más de lo que obtienen en el juego.
- Los perfiles de los jugadores entrevistados en vivienda y de quienes juegan en línea tienden a ser similares: se trata principalmente de varones, entre los 18 y los 49 años de edad, con escolaridad media superior o superior, con empleos que suelen brindar cierta estabilidad económica, tales como los profesionistas liberales, comerciantes, funcionarios públicos y empleados administrativos, con ingresos superiores a los cuatro salarios mínimos.
- Las ciudades en donde se obtuvieron más respuestas de jugadores en línea fueron Ciudad de México, Veracruz y el Estado de México.
- El perfil de los entrevistados que no juegan también es similar para las encuestas en vivienda y en línea: son principalmente mujeres, aquellos de más edad (de 55 a 64 años y de 65 años y más), las personas que cuentan con menor escolaridad, los que carecen de ocupación y quienes tienen una religión diferente a la católica.
- El análisis de las características de los jugadores por Internet permitió identificar tres perfiles: los que juegan de manera intensiva, los que juegan de manera frecuente y los que sólo juegan de manera ocasio-





nal. De acuerdo con la intensidad de juego en línea, juegan con intensidad los hombres jóvenes de 18 a 34 años, muy probablemente vinculados a estos juegos debido a su familiaridad con la tecnología y el uso del Internet.

- En el segundo nivel se encuentran los jugadores frecuentes, entre los que destacan también los varones, aunque éstos se ubican en el rango de edad inmediato superior, es decir, aquellos que tienen entre 35 y 39 años, con estudios de bachillerato.
- Finalmente, entre los jugadores ocasionales predominan las mujeres, las personas de 50 años y más, y quienes cuentan con niveles de escolaridad bajos.
- El nivel de intensidad de juego está vinculado también con las motivaciones para jugar: aquellos que juegan de manera intensiva están motivados a jugar *por dinero*; los jugadores frecuentes están principalmente motivados por el *entretenimiento y la diversión*, y los jugadores ocasionales por otro tipo de motivaciones dispersas, tales como *la curiosidad, no aburrirse o no sentirse solos*.
- El juego favorito para aquellos que juegan en línea son las máquinas tragamonedas por Internet, las cuales, además, corresponden a los juegos que se juegan de manera más frecuente. Dos juegos son preferidos para jugarlos tanto en línea como en vivienda: el bingo y las máquinas tragamonedas; coincide que estos dos juegos también son mencionados, además de la lotería instantánea de pronósticos por Internet (Melate, Chizpazo, Tris y Progol), como aquellos con los que los entrevistados piensan que se puede ganar más dinero.
- En la encuesta en línea, poco más de uno de cada diez encuestados tiene en alguna medida problemas de juego. Sólo el 1.0 por ciento de los encuestados resultaron *jugadores problemáticos*.
- A diferencia de los jugadores encuestados en vivienda, y en parte debido también al anonimato de una encuesta en línea, se detectó entre los jugadores en línea un número mayor de conductas relacionadas con el juego problemático: poco más de la mitad de los jugadores por Internet sintió, durante los últimos doce meses, que ha jugado en exceso. Al mismo tiempo, cuatro de cada diez entrevistados que juegan en línea señalaron que les han dicho que tienen una adicción al juego;

mientras que a menos de uno de cada diez jugadores en vivienda le han dicho lo mismo.

- De la misma manera, casi uno de cada diez entrevistados en línea que juegan por Internet mencionó que ha sido diagnosticado con adicción al juego; en contraste, en el caso de los jugadores entrevistados en vivienda, el porcentaje es menor a dos puntos porcentuales.
- 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.

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

En la actualidad, la diversificación de las formas de ocio y la expansión de centros de juegos de azar han 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 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 en nuestro país se encuentra dentro de 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. Es necesario conocer más elementos acerca del fenómeno del juego en México; sin embargo, no queda duda de que éste es un tema que abre la puerta a futuras investigaciones, y que estas primeras pesquisas dejan testimonio de lo mucho que aún se puede descubrir.

