



UNIVERSIDAD DE QUINTANA ROO

**División de Ciencias Sociales y Económico
Administrativas**

“Casinos en la frontera México – Belice. Impactos y
Repercusiones en los jugadores de Chetumal, Quintana
Roo.”

TESIS RECEPCIONAL
Para obtener el Grado de
Licenciado en Antropología Social

PRESENTA
Paula Chuarand Flores

DIRECTOR
Dra. Ligia Aurora Sierra Sosa

Chetumal, Quintana Roo, 2007

UNIVERSIDAD DE QUINTANA ROO



Tesis elaborada bajo la supervisión del comité de asesoría y aprobada
como requisito parcial para obtener el grado de

LICENCIADO EN ANTROPOLOGIA SOCIAL

COMITÉ

DIRECTOR _____
Dra. Ligia Aurora Sierra Sosa

ASESOR _____
Mtro. Julio Robertos Jiménez

ASESOR _____
Mtra. Xochitl Ballesteros Pérez

Chetumal, Quintana Roo, 2007

Índice

Introducción

Capítulo I. La frontera de lo prohibido

1.1. La frontera imaginaria

1.1.2 De este lado, Quintana Roo

1.1.3 Del otro lado, Belice

1.1.4 La frontera imaginaria

1.1.5 La zona libre, un problema económico

1.1.6 El inicio de un proyecto: el caso del Casino Princess en la zona libre de Belice

1.2. Las reglas del juego

1.2.1 El origen de los juegos de apuestas

1.2.2 Los juegos de apuestas: una usanza extranjera

1.2.3 Las reglas del juego

1.2.4 Hoy, así se juega

1.2.5 Un casino en la ciudad

Capítulo 2

2.1. Otro mundo

2.1.1 Localización

2.1.2 Descripción física del espacio

2.1.3 Funcionamiento del Hotel

2.1.4 Funcionamiento de la Tienda

2.1.5 Servicios ofrecidos por el casino

2.1.6 Medidas de seguridad

2.1.7 Horarios, asistencia y composición de la masa de jugadores

2.1.8 Género

2.1.9 Edad

2.1.10 Vestimenta

2.1.11 Personal

2.1.12 Interacción personal laboral – cliente

2.1.13 Relaciones fuera de casa

- 2.1.14 Tipos de juegos
- 2.1.15 Casino y sociedad
- 2.1.16 Casas de empeño

Capítulo 3

Marco teórico

Capítulo 4

Vivir para jugar o jugar para vivir

- 4.1 Antecedentes
- 4.2 Condición del individuo, un acercamiento metodológico
- 4.3 Caso 1. Cada quien su vicio
 - 4.3.1 Inicio en el juego
 - 4.3.2 Los primeros dos años
- 4.4 Caso 2. Los sueldos en los casinos
 - 4.4.1 Un casino cerca de casa
 - 4.4.2 La remuneración económica
- 4.5 Caso 3. El juego nuestro de cada día
- 4.6 Repercusiones e impactos al interior de la familia
- 4.7 Las relaciones de poder al interior de la familia y los problemas de género, un factor clave
- 4.8 Factor económico
- 4.9 Factor individual

Conclusiones

Bibliografía

Anexos

Introducción

La presente tesis es una investigación que plantea, desde un análisis antropológico, los problemas que actualmente afectan a las familias de la ciudad de Chetumal, Quintana Roo, con respecto a los centros de juego comúnmente conocidos como casinos.

El juego es una actividad que ha acompañado al ser humano desde tiempos antiquísimos, pero no siempre como una ocupación complaciente. Así, Johan Huizinga comenta en su tratado titulado *Homo Ludens*: “Lo cierto es que el juego ha estado presente en la sociedad humana manifestado de varias formas, el juego como actividad lúdica está impreso en el desarrollo natural del ser humano que se va desvaneciendo y en algunos casos retoma sentido conforme se llega a la edad adulta. El juego en la edad adulta puede verse modificado y perder el sentido lúdico.”

Uno de los propósitos de esta tesis es analizar y distinguir dos significados que están íntimamente ligados a la palabra *juego*. Por un lado se encuentra la denotación que implica a este término como divertimento, como actividad lúdica; por otro concebimos al mismo concepto como un problema fuera de la diversión, profundamente ligado a los centros de entretenimiento llamados casinos, donde el juego se concibe como un azar, donde no sólo importa la placidez, sino también las apuestas económicas.

Los juegos de azar son aquellos en los que se desconoce el resultado final. Gracias a esta característica es que el individuo pone de por medio algo más que el esparcimiento y recurre, típicamente, a la competencia económica. Los juegos de azar que se pueden encontrar en un casino son, entre otros: juegos de cartas, dados, ruletas, máquinas electrónicas –denominadas tragamonedas–, bingo o rifas.

Los casinos son negocios que han prosperado alrededor del mundo y que han copado áreas tan extensas hasta convertirse en verdaderos centros comerciales, con la capacidad de generar el desarrollo urbano de los lugares donde se edifican. Dos ejemplos de ello son las ciudades de Las Vegas, Nevada, de los Estados Unidos y la de Mónaco en Francia. Para esta investigación abordaré el caso de Chetumal para analizar a los casinos que se instalaron durante el año 2003 en el área denominada Zona libre.

Los casinos de Chetumal son sitios donde el 80 por ciento de las personas que los frecuentan son oriundas. La gente asiste incitada por la curiosidad, pero sin saber que puede ser el primer acercamiento a una actividad difícil de abandonar. La afición a estos centros puede comenzar como una actividad de interacción social, como un pretexto para que la gente se reúna para jugar, para tomar un trago y encontrarse con los amigos y así deshacerse de las tensiones de otras actividades, comúnmente relacionadas a lo laboral. Sin embargo, muchas de esas personas paulatinamente comienzan a aislarse al encontrar un gusto por el juego en sí mismo. Así, este tipo de individuo aumenta su visita a los casinos y lejos de buscar la interacción con otras personas llega a interesarse más por la cantidad de dinero que puede obtener que por la interacción con otros sujetos. Es en este momento cuando el individuo comienza a modificar su conducta y la de su entorno y lo que en un principio puede ser concebido como diversión se convierte en una actitud negativa que afecta de manera directa a su familia y al círculo social donde se desenvuelve.

El acercamiento metodológico para esta investigación consistió en realizar una revisión bibliográfica de los antecedentes del fenómeno a fin de tener una aproximación del proceso de conformación del espacio donde se ubica el problema partiendo de su análisis global, pasando por reconocimientos de textos de psicología, hasta llegar al caso concreto de estudio que analicé por medio de la investigación cualitativa y de sondeos, de forma participativa.

Para esta investigación consideré participar en la actividad de los juegos que se desarrollan en los casinos, para lograr un mayor acercamiento con los jugadores a fin de obtener información de primera mano, tratando de vivir la experiencia del juego desde dentro. Sin embargo, tuve que considerar el hecho de que las personas que se encuentran inmiscuidas en tal actividad, no con un sentido lúdico sino como un problema degenerativo, tienden a rechazar la idea del juego como algo que les afecte. Es por esta causa que la información la obtuve especialmente de terceras personas –como son: trabajadores de los casinos, amigos de las personas que asisten a estos lugares, etc.–, pero corroboré los datos con los protagonistas o con fuentes cercanas a ellos como son sus familiares.

Las descripciones de los espacios y la información cuantitativa las obtuve a través de los datos proporcionados por el personal que labora en estos sitios y bajo previa autorización. Por otra parte, las historias de vida y testimonios en su mayoría fueron recolectados bajo un estricto código de confianza por lo que los nombres de los protagonistas han sido omitidos y se trabajan bajo seudónimos. Cada uno de los relatos obtenidos siempre tuvieron la intención de presentar una perspectiva muy personal del fenómeno, por lo que elegí los casos más representativos que pudieran ilustrar las repercusiones y los impactos de la obsesión por el juego en las familias de Chetumal.

La investigación está organizada de tal manera que el lector pueda aproximarse al tema considerando distintos aspectos del fenómeno. En el primer capítulo localizo el espacio donde se encuentran este tipo de sitios denominados casinos: la frontera entre el estado de Quintana Roo y el país de Belice. Abordo su problemática desde su ubicación, su situación geográfica, el proceso de conformación histórico, hasta los rasgos de identidad de un frontera imaginaria, donde se encuentra la denominada Zona libre, espacio que por su configuración permite el flujo de dinero, que tiene como punto de origen y de destino cualquiera de los dos países y donde se instaló el primer casino de la zona, que es la principal meta de estudio para este trabajo: el Casino Princess.

Antes de entrar al tema del Casino Princess reviso el origen del juego y, para decirlo con mayor exactitud, el origen de los juegos de apuestas en nuestro país, una costumbre no arraigada a las actividades del mexicano, pero que ahora forma parte de su identidad nacional al integrar a su día a día ocupaciones como el juego de la lotería o las peleas de gallos. Asimismo conformo una perspectiva a partir de la cual se explican los motivos de la prohibición de los juegos de azar y de los casinos en México. Hago una revisión de cómo los ciudadanos han podido encontrar espacios para desarrollar este tipo de juegos, recurriendo a la legalización de los mismos o efectuándolos de manera ilegal en lugares ocultos.

En el segundo capítulo abordo los aspectos que rodean al Casino Princess. De igual manera muestro los resultados del sondeo que efectué con el propósito de conocer cuáles son las personas que integran la masa de jugadores, cuál es su edad y su género, cuáles son los horarios de mayor y menor asistencia al casino, qué tipo de relaciones sociales ocurren en el interior de estos centros entre los clientes y el personal que ahí laboran y finalmente, hago una serie de observaciones para completar la descripción de los fenómenos paralelos que se desarrollan alrededor del Casino Princess, como son la prostitución y el consumo y tráfico de drogas.

El tercer capítulo está dedicado a estructurar el marco teórico respecto al tema. Defino los conceptos clave para esta investigación desde una visión antropológica como son el impacto del abuso de los juegos en la sociedad, las repercusiones en la unidad doméstica, las relaciones de poder que se efectúan al interior de la familia y la perspectiva antropológica y psicológica del juego. Asimismo llevo a cabo un análisis de la literatura que abarca este fenómeno.

El cuarto capítulo explora, a partir de tres historias de vida, las repercusiones negativas al interior de la familia, cuando uno de sus miembros es presa del abuso de los juegos de azar. De igual forma muestra la información cualitativa recolectada durante la investigación tomando como referencia los factores económico, social, individual y de abuso de poder.

Ahora agradezco a quienes ayudaron a la realización de esta tesis y compartieron conmigo su tiempo como parte de la investigación. A todas las personas que me desearon suerte. En especial a aquellas que me proporcionaron, bajo estricta confianza, información de primera mano. Gracias a los amigos que desinteresadamente brindaron su tiempo para participar conmigo en esta aventura. Sobre todo a la Doctora Ligia Sierra, por la confianza ofrecida y por su inconmensurable apoyo y asesoría. Sin estas personas este trabajo no hubiera sido posible.

Capítulo I

La frontera de lo prohibido

Este capítulo presentará un panorama histórico como antecedente al tema principal. Define el espacio donde se ubican los casinos. Ofrece los antecedentes de esta pequeña fracción de la frontera entre Quintana Roo y Belice para explicar de mejor manera bajo qué circunstancias se fue conformando la región fronteriza del sur, un lugar que ha sido trascendental en la conformación de los elementos culturales de la ciudad de Chetumal.

1.1. La frontera imaginaria

1.1.1 De este lado, Quintana Roo

Los primeros pobladores del territorio que hoy pertenece al municipio de Othón P. Blanco en México fueron los mayas. Se sabe que los mayas itzáes que penetraron en la península al cambiar la civilización Clásica maya (320 a 946 d. C.), dominaron Bacalar y Chetumal en el año 950. Durante esa época existió la Confederación de Mayapán; tras su caída en 1194, comenzó el período de Mayapán, siendo la tribu de los putunes los que dominaron la región de Bacalar y Chetumal. Al arribar los conquistadores españoles al actual estado de Quintana Roo, este lugar se hallaba fragmentado en los cacicazgos de Uaymil (cuyo punto más importante era Bakhalal) y de Chactemal. Los caciques de Chactemal dominaban a los de Uaymil. Chactemal se extendía desde el actual Bacalar hasta New River, en Belice. Se trataba de una península agrícola que había permitido el crecimiento de la ciudad de Chactemal, a orillas del río Hondo. Cuando el adelantado Francisco de Montejo recorrió el oriente de la península, se dio cuenta de que la provincia era lo mejor que había encontrado, dado su desarrollo agrícola. Montejo encomendó a Alonso Dávila la conquista de Chactemal. Dávila comenzó la empresa en 1531, pero fracasó. Sin embargo en 1544 cayó Chactemal en manos de Pacheco, quien había sido encomendado en 1543, por Montejo, para tal empresa. En el año de 1546 surgió la primera rebelión maya, pero fue controlada por los esfuerzos realizados por Montejo para lograr la dominación total. En 1655, continuaron los levantamientos, esta vez a cargo de Jacinto Canek, en Cisteli y en 1761 ocurrió un levantamiento más, aunque ahora con un fondo religioso que antecedió a la Guerra de Castas. En 1847 estalló en la región la Guerra de Castas y en 1849 los

yucatecos recuperaron Bacalar. No obstante nueva años más tarde el territorio volvió a caer en manos de los mayas. (Lorena Carreaga, *Una historia compartida*, página 33)

El 8 de julio de 1893 el gobierno de México convino con su similar de Inglaterra el Tratado de Límites Mariscal - Spencer, por el cual se acordó ceder a la diligencia británica 22,810 kilómetros cuadrados de territorio. La imprecisa fijación de la frontera, motivó al presidente Porfirio Díaz a enviar al comandante Othón P. Blanco a esa zona, con el propósito doble de hacer respetar la línea divisoria e impedir el tráfico de armas. El Artículo 20 del Tratado prohibió ese comercio para facilitar la paz, sin embargo el Artículo 30 previno que ninguno de los gobiernos podía hacerse responsable por los actos de las tribus que se hallasen en abierta rebelión contra su autoridad. En 1898 se fundó en la bahía de Payo Obispo, una ciudad con el mismo nombre, en honor de Fray Payo Enriquez, obispo de Guatemala y posteriormente virrey de la Nueva España, que visitó la zona en la época Colonial.

“El 24 de noviembre de 1902 se declara territorio federal al estado de Quintana Roo durante el gobierno de Porfirio Díaz teniendo como primer jefe político a José María de la Vega quien renunció al año, posteriormente fue el gral. Ignacio A. Bravo quien fungió como gobernador del territorio”. (*Ibidem*, página 14)

En 1915 Payo Obispo –por decisión de Salvador Alvarado– se convirtió en la capital del territorio. Entre 1931 y 1935, la ciudad comenzó a perder importancia a causa de la fusión de Quintana Roo con las entidades vecinas de Yucatán y Campeche, pero al integrarse la ciudad reanudó su crecimiento, instalándose allí los poderes del gobierno.

“En 1931 el presidente Pascual Ortiz Rubio, modificando el artículo 43 constitucional, suprimió el territorio de Quintana Roo, dividiéndolo entre los estados de Campeche y Yucatán. La principal causa que se adujo fue la pobre y atrasada economía del territorio, cuya producción forestal, predominantemente la chiclera había disminuido notablemente...” (*Ibidem*, página 175)

En 1936 el nombre de Payo Obispo fue sustituido por el de Chetumal. Actualmente, el municipio de Othón P. Blanco, que se implantó a partir de 1947 a la delegación de Payo Obispo, basó su economía en el comercio, en la prestación de servicios y en las actividades

administrativas concentradas en Chetumal. La producción agropecuaria tuvo mayor desarrollo en la ribera del río Hondo. (*Enciclopedia de Quintana Roo*, páginas 838-85)

El municipio de Othón P. Blanco se localiza en el sur del Estado de Quintana Roo, entre los 19° 14' y 70° 50' de latitud norte y los 87° 15' y 89° 25' de longitud oeste. Al norte colinda con los municipios de Felipe Carrillo Puerto y José María Morelos; al este limita con el Mar de las Antillas; al sur hace frontera con Belice, en una frontera de 140 km.; al suroeste con Guatemala, siendo el único municipio del país que posee frontera con dos naciones. Al oeste colinda con el estado de Campeche y al noroeste con Yucatán.

Quintana Roo es también el único estado de la república cuyas costas dan al mar Caribe, con un litoral de 860 km de longitud. Esto lo convierte en una puerta natural a una importante región del continente, como la de las grandes y pequeñas Antillas, Centroamérica y parte de Venezuela y Colombia. (Lorena Carreaga, *Op. Cit.*, página 19)

Othón P. Blanco es el municipio más grande del Estado, con una extensión de 18,760 kilómetros cuadrados, que representan el 36.9 por ciento de la superficie total de Quintana Roo. La población del municipio ocupa 482 localidades, siendo las más importantes Chetumal (cabecera del municipio y capital del Estado), Bacalar, Xul-há, Nuevo Alvaro Obregón, Calderitas, Ingenio Alvaro Obregón, Nicolás Bravo, Sergio Buitrón Casas, Nuevo Ucum y Limones. (*Enciclopedia de Quintana Roo*, páginas 838-85)

En general, el clima del municipio es cálido subhúmedo con régimen de lluvias de verano, pero las variaciones que existen en las precipitaciones totales anuales en distintos puntos de la superficie municipal hacen que se presenten tres subtipos de este clima. El subtipo más húmedo se encuentra en dos zonas aisladas, en la costa y el este del municipio, y a lo largo de la frontera con Guatemala y Belice, en el extremo sur del territorio municipal. Allí la precipitación llega a los 1,500 milímetros. Existen dos pequeñas porciones del subtipo menos húmedo, en donde la precipitación anual es poco más de 1,000 milímetros. En el resto del municipio se encuentra el subtipo intermedio, que es el predominante, y cuya precipitación es de entre 1,200 y 1,300 milímetros al año. Las temperaturas medias anuales oscilan entre los 25°C y 27°C. Los vientos predominantes son los que provienen del mar de las Antillas, que llegan al continente cargados de humedad. (Lorena Carreaga, *Op. Cit.*, página 19).

La vegetación que más superficie ocupa en el municipio es la selva mediana subperennifolia, asociación que predomina en el estado, en ésta las especies más importantes son el zapote, el yaaxnik y el ramón. En forma de manchones, alternándose con la selva mediana y con el tular, se presenta la selva baja subperennifolia, cuyos árboles más altos no rebasan los 10 metros de altura. Al suroeste del municipio existe una extensión notable de selva alta subperennifolia, en donde hay un número significativo de caobas; se encuentran además zapote y pucté, entre otras especies. Hacia la costa resaltan amplias superficies de tular, y manglar, pero en pequeña cantidad. La fauna está compuesta por una gran diversidad de especies, la mayoría de origen tropical, tales como serpientes y otros reptiles, tortuga, tucán, loro, pavo de monte, gaviota, jaguar, jabalí y muchas especies más. (*Enciclopedia de Quintana Roo*, páginas 838-85)

1.1.2 Del otro lado, Belice

En lo que respecta a Belice, hasta la llegada de los españoles, cuando la región fue habitada por los mayas, el territorio estuvo copado por los cacicazgos de Chactemal, Uayamil y Dzuluinicob. Belice formó parte de la Capitanía General de Guatemala. Según la autora Luz del Carmen Vallarta citando a Gerhard, quien a su vez refiere a Calderón Quijano, a López de Cogolludo y a Roys, dice que en apariencia los ingleses frecuentaban las costas orientales de Yucatán desde 1570, y que los madereros británicos en Río Nuevo existían desde 1618. El fundador de la capital de la colonia fue Wallace, pero como los españoles no lograban pronunciar el nombre comenzaron a llamar Waliz o Veliz, de ahí el nombre de Belice. (Luz del Carmen Vallarta, *Los payoobispenses*, página 41)

Los madereros británicos se instalaron en campamentos en el sur del Hondo junto con sus esclavos africanos, aliados misquitos y sambos. Más tarde un grupo de ingleses expulsados de la Laguna de Términos se les unieron con sus compatriotas en Belice, conformándose como la principal población y sede del gobierno. Después de superar ciertos conflictos con hordas de indígenas, estos asentamientos mayas comenzaron a ser familiares para los nuevos habitantes de la zona. Estos grupos indígenas fueron corriéndose hacia la frontera norte tratando de alejarse lo más posible del dominio español, como lo menciona Vallarta: “La población nativa percibía la frontera sur como un sitio donde se podía obtener y

mantener la libertad en contra de la explotación de la sociedad colonial española.” (*Ibidem*, página 38)

Esta relación entre los nativos y la ocupación británica generó en el territorio una relación de intercambio comercial muy intensa, sobre todo con la población de Bacalar que los españoles y el gobierno yucateco temían, ya que este comercio significó el abastecimiento de las armas que utilizaron los mayas durante la Guerra de Castas, por ejemplo.

“A partir de 1660 los ingleses, con base en Jamaica, comienzan el poblamiento sistemático de la desembocadura del río viejo y continúan un modesto comercio de contrabando con los habitantes de las costas orientales de Yucatán y de Centro América.” (*Ibidem*, página 41)

España trató, en repetidas ocasiones, de librarse de los invasores ingleses, pero conforme el reino ibérico perdía supremacía mundial, Inglaterra se afianzó en la colonia. Inglaterra tenía un interés especial en el territorio de Belice puesto que ciertos planes para la creación de un canal interoceánico habían circulado entre las grandes potencias.

La corona inglesa deseaba adueñarse de la mayor cantidad de tierras guatemaltecas para hacer realidad dicho proyecto. Guatemala planeó dos veces invadir el territorio bajo el mandato británico: la primera durante la Segunda Guerra Mundial, cuando el Reino Unido estaba totalmente absorbido por las actividades bélicas, pero el entonces presidente Ubico decidió no realizar la invasión; la segunda acaeció en la década de los 1970, cuando un grupo de tropas irregulares vieron truncados sus esfuerzos por conquistar el territorio de Belice debido al terremoto acontecido en Guatemala. Así el territorio se convirtió en Colonia de la Corona Británica en 1862 y obtuvo su independencia hasta 1981. En 1992, el presidente golpista de Guatemala, Serrano Elías, ilegalmente y sin la aprobación del congreso, reconoció a Belice como nación.

Belice está ubicado al este de la costa del Caribe de Centroamérica, colinda al norte con México y al sur y al este con Guatemala. El país se encuentra entre el río Hondo y el Sarstoon. El río de Belice fluye en el centro del país, hacia el sur se encuentra la cadena montañosa baja de las “montañas mayas”. El norte de Belice se conforma principalmente de llanuras costeras planas y pantanosas, densamente forestadas en algunos lugares. Belice tiene la barrera de coral más larga del hemisferio occidental y la segunda más larga en el

mundo. El clima local es principalmente tropical y normalmente cálido y húmedo. La temporada lluviosa dura de mayo a noviembre.

El país de Belice posee una extensión de 22, 965 kilómetros cuadrados. La superficie de Belice es de 22.965 km². La capital es Belmopan y está conformada por seis distritos que conforman la nación: Orange Walk; capital Orange Walk, Belice; capital Ciudad de Belice, Toledo; capital Punta Gorda, Corozal; capital Corozal, Stann Creek; capital Dangriga y El Cayo; capital Belmopan). (*Enciclopedia de Quintana Roo*, páginas 346-349)

Belice está compuesto en su mayoría por población negra procedente de África que arribó a la zona en calidad de esclavo. Podemos encontrar una gran diversidad étnica, entre los que se encuentran mulatos, mestizos, indígenas mayas tzotiles y blancos o ingleses. En fechas recientes han arribado a la zona inmigrantes orientales provenientes de Taiwán e India. Existen cuatro asentamientos menonitas. Actualmente Belice cuenta con 279,457 habitantes. En términos productivos su economía se basa en agricultura de subsistencia y extensiva, esta última actividad se ve favorecida por las tierras fértiles, sobre todo a las orillas de la ribera del río Hondo. Se cosecha caña de azúcar, plátano y cítricos, principalmente. La pesca es de menor importancia, ya que sólo se utiliza para el consumo local; también existe la exportación de langosta y tortuga la cual es importante para el turismo del país. (*Ibidem*, páginas 346-349)

El sistema político se basa en el modelo de monarquía parlamentaria británica de Westminster y la Reina está representada por la figura de un Gobernador General de Belice. El poder ejecutivo recae en el gabinete liderado por el Primer Ministro, designado por la Asamblea de representantes compuesta por 28 miembros que son elegidos por la población cada cinco años. Adicionalmente existe un senado compuesto por 8 miembros, la mayoría son designados por recomendación del Primer Ministro.

El régimen legal tiene su origen en el derecho consuetudinario inglés y es complementado por la legislación local. El sistema judicial sigue también el patrón británico y los procesos contractuales y comerciales se basan igualmente en el modelo jurídico inglés.

Belice eligió una política de inversión privada apoyada por países industrializados, promotores de la globalización y de la economía mundial. Con esto se convierte en un país que da muchas concesiones al capital privado y más aún al extranjero, siendo esta

característica la que fomenta la importación de tecnología a esa economía nacional. En el período actual el gobierno de Belice dirige sus acciones hacia:

- La creación de un parque industrial para la exportación.
- El establecimiento de una zona libre y de comercio en Santa Elena.

Con este proyecto las concesiones para el capital extranjero resultaron muy atractivas para los inversionistas, ya que se les exoneraba de pago de impuestos hasta por 25 años sobre la importación de equipo de capital y para la producción de exportaciones, la repartición garantizada de la inversión inicial, así como también las utilidades de capital. (Crucita Ken, *Revista de divulgación científica Caribe*, página 63)

1.1.3 La frontera imaginaria

Hablar de la historia de la frontera México – Belice es hablar de un proceso de construcción social, antes de concebir la existencia de un territorio físico y delimitado. Como menciona Luz del Carmen Vallarta en *Los payoobispenses*: el río Hondo era el centro de este espacio compartido, donde la población de ambos márgenes llevaba años manejándose como habitantes de un mismo espacio regional, este límite era tierra de nadie y tierra de todos, fue un espacio flexible y cambiante según el proceso histórico de la época. Con la llegada de los españoles la zona se configuró como una frontera de refugio donde los residentes podían mantenerse alejados de la influencia colonizadora. Más tarde, en los tiempos de la Guerra de Castas, se conformó como una frontera que sirvió nuevamente como refugio de los que huían de la violencia generada por dicha guerra. Esta misma situación generó un éxodo hacia el sur estableciendo rutas comerciales de gran importancia para la península. (Luz del Carmen Vallarta, *Op. Cit.*, página 41)

En 1898 con la fundación de Payo Obispo se constituyó en la desembocadura del río fronterizo una vigilancia permanente en la zona. La nueva población mexicana mantuvo fuertes vínculos con la colonia británica: fue habitada por ciudadanos ingleses descendientes de antiguos mexicanos que se refugiaron por la Guerra de Castas del otro lado del río. Estos pobladores comenzaron a tener relaciones cercanas con los lugareños de la frontera de Belice: era común que celebraran bautizos, bodas y demás actividades religiosos en el poblado vecino. Por la carencia de escuelas los niños eran enviados a las

escuelas británicas como el Saint John y el Saint Mary. (Leydi Concepción Hernández, *El vacío imaginario, Geopolítica de la ocupación territorial en el Caribe oriental mexicano*, página 354)

Por otra parte el puerto británico de Belice fue un punto de apoyo muy importante para el sur del Estado de Quintana Roo –situación que no ha cambiado al día de hoy. Toda la producción de chicle de esa zona se exportó por este puerto. Asimismo el comercio de importación permitió que, durante varias décadas, la economía de Chetumal floreciera gracias al perímetro libre otorgado para este estado.

El término *zona o perímetro libre* se refiere a una extensión de terreno que puede incluir a todas las poblaciones de un estado. Donde el gobierno federal, como el de México, establece un régimen aduanal especial que consiste, por una parte, en la exención de impuestos de exportación para las mercancías extranjeras que se introduzcan con fines de consumo uso o transformación, siempre y cuando no sean similares a las que se producen en la zona; y por otra parte, a la exención de los impuestos de exportación para aquellas mercancías producidas dentro de esa área o elaboradas o transformadas mediante procedimientos de carácter industrial, con excepción de las que por conveniencia para la economía del país se estime necesario gravar. (*Ibidem*, página 354)

En México, en 1933 quedó establecido el régimen de zona o perímetro libre según los Artículos 645 y 674 del código aduanero de los Estados Unidos de Mexicanos. En 1958, aparece formalmente el término como consecuencia de las condiciones económicas políticas prevalecientes a mediados del siglo pasado por el gobernador de Tamaulipas, Ramón Guerra, quien decretó para ese estado tal condición. Para el caso de Quintana Roo, este hecho se dio por primera vez en el año de 1972 con David Gustavo Gutiérrez Ruiz, quien fue el último gobernador de Quintana Roo como territorio Federal. En 1972, el presidente Luís Echeverría Álvarez, emitió un acuerdo presidencial que otorgó para todo el territorio la condición de zona libre durante los siguientes ocho años. Sin embargo, el Estado comenzó a perder tal condición en el año 1982, cuando se devaluó el peso y México ingresó al convenio GATT (Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros y Comercio). En este acuerdo se estableció la reducción de preferencias arancelarias, lo que generalizó la introducción y venta de productos de importación para todo el país en el año de 1994. (*Ibidem*, página 358)

Vallarta señala que este tipo de intercambio fue parte trascendental en la formación de la frontera, sobre este contexto señala que este comercio de contrabando de pequeño volumen tuvo el importante papel de reducir la hostilidad de los mayas hacía los ingleses y facilitar la penetración del capital mercantil británico a lugares donde los españoles no habían podido llegar. (*Op. Cit.*, página 41)

Las importaciones desde Belice se explican en un principio por las relaciones de trueque de armas y la libre explotación de maderas y palo de tinte entre los mayas peninsulares e ingleses, debido a la Guerra de Castas y el consumo y necesidades de abasto que desencadenó. Todo esto aunado a la situación que tenía Quintana Roo de abandono, poca comunicación, inestabilidad política y por el tratado Mariscal- Spencer, que provocó en el estado una situación de desabasto. La situación no mejoró con la imposición de la frontera hecha por Porfirio Díaz, ya que después de esto Chetumal tuvo que abastecerse por la zona de X-Calak. Esta situación no cambió hasta unos años después cuando el GATT comenzó a funcionar y los poderes navales y militares llegaron a la zona. Belice entonces fue la vía más importante para la importación de productos que se vendían en la ciudad de Chetumal. Cabe señalar que las relaciones con el país de Belice no siempre se dieron de forma lineal. Belice impuso una serie de impuestos sobre las mercancías que cruzaban, y esto se constituyó como una buena fuente de ingresos. Sin embargo de ahí derivaron otros problemas, entre ellos: el contrabando y la especulación, sin ocasionar que se rompieran las relaciones que existían entre los pobladores de ambos lugares. (Leydi Concepción Hernández, *Op. Cit.*, página 370)

1.1.4 La zona libre, un problema económico

Para 1995, después de la entrada en vigor del Tratado de Libre Comercio de Norteamérica, se crea esta zona denominada “The Northern Belize Commercial Free Zone”. Esta acción fue iniciativa del gobierno beliceño que como parte de sus nuevas políticas consideró aumentar sus capacidades de captación de inversión. (Crucita Ken, *Revista de divulgación científica Caribe*, página 63)

Algunos pobladores de Belice que llegaron a la zona con la migración de origen Chino e Hindú, son dueños de un 50 % de los establecimientos comerciales, el otro 50 % se reparte entre los beliceños, algunos americanos, y chetumaleños –estos en realidad se implantaron

en el lugar a partir de 1990– que encontraron una nueva opción de inversión atractiva para continuar con la venta de productos importados, sobre todo de países como China y Corea. El fenómeno surgió como respuesta a la crisis que experimentaron a partir de 1995, cuando el tránsito hacia esta zona fue libre y la garita aduanal se reinstaló unos metros adelante para poder tener un acceso libre a esta área delimitada de 300 hectáreas limítrofes con México (Leydi Concepción Hernández, *Op. Cit.*, página 390)

Este sitio resultó atractivo para visitantes de otros estados como Yucatán, Tabasco y Campeche; la afluencia más notoria se da los fines de semana y está acompañada de la llegada de los habitantes de la ciudad de Chetumal, quienes acuden a abastecerse de productos de consumo y de gasolina –este último ofrece uno de los precios más bajos de todo México.

En Belice esta condición permite todo tipo de inversión, incluso de casinos, que es el tema que nos compete. Esta condición de zona libre resulta un paraíso fiscal ya que hay libre cambio de divisas, exención de gravámenes e impuestos; además de que no es necesario tramitar permisos específicos para el comercio.

Todo esto, aunado a que la legislación favorece la inversión extranjera para la inversión de casinos, propició que estos centros sean regulados por el gobierno y una comisión dedicada exclusivamente al juego. El casino que se encuentra en la Ciudad del Belice está dentro de las instalaciones de un hotel; ya que, de acuerdo a la legislación beliceña, no es obligatorio que los casinos estén insertos en un complejo hotelero, aunque sí es preferente. La misma legislación prohíbe la proliferación de máquinas tragamonedas en cualquier sitio, ya que se pretende únicamente que el casino sea para uso de los turistas. Esto fue señalado en un comunicado de prensa girado por el gobierno beliceño:

“El gobierno no quiere favorecer a nadie en ley para la regulación del juego solo permitirá máquinas de juego en lugares determinados y estarán enfocados principalmente al turismo. Los casinos no pueden hacer publicidad en Belice o para su mercado local, están obligados a utilizar monedas duras como el dólar americano.....” (*Cabinet Meeting*. No. 3 of 2000, www.belize.gov.bz)

1.1.5 El inicio de un proyecto: el caso del Casino Princess en la Zona Libre de Belice

Puestas las cartas sobre la mesa, varios inversionistas se anotaron con proyectos para instalar casinos en esta delimitada zona. Cuando los proyectos fueron aprobados bajo los reglamentos establecidos por el gobierno de Belice, se estimó que 5 casinos estarían en funcionamiento para el año 2006. Así, para el 29 de enero de 2003 el primer casino de la zona libre inicio operaciones.

El casino Princess, pertenece a la empresa turca Princess International Casinos, dirigida por Sudi Ozkan, que cuenta con más de veinte establecimientos en el mundo en países como Estados Unidos, Rumania, Bulgaria, Belice y Turquía.

La inversión inicial fue de aproximadamente 50 millones de dólares. Comenzó funcionando solamente como casino, en un espacio más reducido del que actualmente tienen y fueron ampliando según avanzó el tiempo. Poco a poco fueron registrando mayor demanda e instalaron más máquinas tragamonedas y espacios para juegos. El plan consideraba que para mediados de 2005 comenzarían a construir el espacio para el hotel y la ampliación de nuevos espacios para juegos.

“Desde el principio, la inversión consideraba la instalación del hotel y un mayor espacio de juego para el casino Princess y la construcción de un segundo casino, el Golden Princess” (Manager, Casino Princess, febrero 2006)

El casino comenzó con un espacio de juegos, con una barra de servicio, una caja de cambio y una tarima de espectáculos. La segunda etapa abarcó la construcción del segundo piso destinado al juego, una segunda barra de servicio y la instalación de la segunda caja. En la tercera etapa se terminó la reubicación de las máquinas que duplicó su número. Además se instalaron juegos electrónicos y una tienda concesionada de venta de licores y artículos dedujo, como relojes, bolsas o perfumes. Todo ello se logro en cerca de tres años junto a la construcción del hotel, el lobby, el restaurante y la discoteca.

Los planes de esta empresa no frenan aquí. La empresa consideró la apertura de un segundo casino, el Golden Princess –que ya está en operación desde el año pasado. Éste

pretendía superar el número de máquinas de su casino hermano (y aumentar su capacidad de 750 a 1,500 máquinas tragamonedas). Por lo pronto las instalaciones son más fastuosas que las del primero.

Hasta la conclusión de este trabajo los casinos han ido modificando su infraestructura según la demanda del mercado. Por ejemplo, el Casino Princess se ha convertido en un lugar que solo alberga máquinas tragamonedas, las mesas de juego que anteriormente estaban instaladas ahí han sido removidas al Golden Princess, que también instaló un área para apuestas mayores que comenzó a operar cuando su competencia directa, el casino Las Vegas –ubicado a 3 kilómetros del casino Princess –, inició con este concepto en el año de 2006.

El casino Las Vegas ofrece la misma oferta del Golden Princess. Asimismo considera que en el lapso de dos años tendrá en funcionamiento un majestuoso hotel que contará con servicios de primer nivel. A diferencia del Golden Princess este casino opera administrativamente de otro modo: por medio de tarjetas prepagadas en una caja central, además de que las instalaciones son más confortables y amplias.

Conforme a la legislación que rigen los casinos en el país vecino de Belice, la inversión debe considerar la construcción de un hotel. Actualmente dos casinos no lo tienen pero esto se debe a que el gobierno beliceño otorga una prórroga máxima a partir de su funcionamiento de 3 años para que inicie la operación del hotel. Por el momento el argumento se sustenta en que los jugadores que frecuentan este casino pueden hacer uso de las instalaciones del hotel Princess, que se encuentra a solo unos cuantos metros.

Sin embargo, fuentes extraoficiales informaron que no sabían si el Golden Princess construirá un hotel propio y la administración admite que el hotel no ha tenido la demanda necesaria para su sostenimiento. Así una de las probabilidades sería que se gestionara con el gobierno de Belice no construir un hotel propio bajo el sustento de que se pudiera interconectar los dos establecimientos por un puente. El hotel del casino Princess tendrá entonces 50 habitaciones y se conformará como un hotel de 5 estrellas, esto quiere decir que contará con mayores servicios de los que actualmente ofrece. Hasta la conclusión de esta investigación, la administración del hotel del Casino Princess no había sido informada

de estas acciones por los que los trabajos de construcción y ampliación de servicios por parte del hotel han sido frenados.

1.2. Las reglas del juego

Los antecedentes del juego en México se refieren a actividades heredadas por la conquista española que dejaron tradiciones muy marcadas en México, como fueron las peleas de gallos, las corridas de toros, las apuestas y los juegos de azar.

Actualmente muchas de las actividades de juego y apuesta heredadas por la influencia española prevalecen. Entre ellas, las peleas de gallos, una tradición muy marcada en México, se celebran en los días de ferias populares. Otras manifestaciones de juego con apuestas permitidas dentro de la ley son las carreras de caballos y perros que se efectúan en los hipódromos de apuestas.

Por otro lado existen una gran variedad de juegos de apuesta que se dan en el marco de la ilegalidad, pero que son socialmente aceptados como son el juego de “la bolita”, un tipo de lotería numérica no regulada que opera por todo el país, así como centros de apuestas deportivas, peleas de perros y máquinas tragamonedas.

De la misma manera hoy podemos encontrar locales cerrados dedicados a las apuestas económicas –sobre todo en lo que se refiere a los deportes y a las máquinas tragamonedas– que, a pesar de que no eran permitidos en la ley de juegos y sorteos expedida en 2006, funcionan aprovechando ciertas fracturas legales: cuentan con permisos otorgados por la secretaria de gobernación.

El juego y la apuesta no sólo se gestan en lugares públicos y registrados ni en lugares ocultos e ilegales: esta actividad es una forma común de entretenimiento que se percibe en la vida diaria y común del mexicano. Jugar a las cartas, por ejemplo, es una forma de entretenimiento y medio de socialización así como una costumbre arraigada para todo los mexicanos: desde niños se crece apostando canicas al mejor juego, monedas al partido ganador y esto ha borrado el tabú de visualizar al juego y la apuesta como algo ilegal no permitido.

1.2.1 El origen de los juegos de apuestas

El juego como actividad lúdica, apartado de lo infantil, ha estado presente en la historia de la humanidad. Las primeras referencias se pueden encontrar en los juegos griegos y en los juegos aztecas. Estos juegos siempre estuvieron ligados a un concepto religioso: el juego que se practicaba entonces contenía un carácter sagrado en todas sus expresiones. Estas actividades eran dedicadas a los dioses, se ofrecían ceremonias y se tenía conciencia de estar ante un acto mitológico y religioso.

“Se pensaba que la cancha representaba el mundo, y la pelota a un astro, el sol o la luna. El cielo era un tlachtli (juego de pelota) divino donde los seres sobrenaturales juegan a la pelota con los astros” (Jacques Soustelle, *El universo de los aztecas*, página 163)

El juego de pelota entre los aztecas involucraba además, en un sentido simbólico el intercambio de apuestas, donde se intercambiaban grandes cantidades de plumas, oro y esclavos.

Para el siglo XIV, Alfonso X se apoyó en una idea expuesta por Santo Tomás al considerar los juegos como algo virtuoso, un mismo don de Dios. La idea de Santo Tomás habla de la necesidad innata del hombre por el descanso al poseer recursos limitados para el trabajo. Al igual que el alma que se siente fatigada busca un desahogo, un placer que la satisfaga, el juego era la respuesta más acertada para saciarla. Obviamente el juego debía ser moderado y obedecer el buen orden para no atentar a la dignidad de la persona. (José Antonio González, *Tractatus ludorum*, página 75)

Con la proliferación de los dados y los naipes en el siglo XIV, el mismo Alfonso X condenó lo pernicioso que resultaba este tipo de juego para las personas, sobre todo para los soldados. Estos juegos se consideraban disgregadores sociales y religiosos. Varias manifestaciones de la misma índole ocurrieron en España, la cuestión se centraba en considerar que el azar rompía la norma religiosa.

Con el descubrimiento de América la situación de las fiestas y del juego tomaron otro rumbo, lo azaroso estaba presente tanto como el sentimiento pagano: los carnavales y el azar eran la nueva modalidad que hacían peligrar el autoritarismo del estado.

A diferencia de los dados, que por naturaleza resultaban azarosos, el ajedrez redefinió el concepto de juegos perniciosos. El ajedrez requería de estrategia y simbolizaba la lucha entre dos bandos aludiendo a las batallas de la Edad Media. Sin embargo, ninguna de estas dos formas tendría el impacto y la trascendencia de los naipes. Estos a diferencia de otros juegos crecieron en popularidad con el mercantilismo. Venecia es un claro ejemplo de un lugar donde el juego de naipes, el azar y los negociantes se encuentran claramente unidos en una misma sociedad. (José Antonio González, *Op. Cit.*, página 85)

La prohibición de los juegos de azar, naipes, dados y tableros en el siglo XV se dio por toda Europa. En España por manda de los reyes católicos los castigos alcanzaban penas tan graves como cortar la mano derecha del jugador. Sin embargo surgió la controversia al interior del poder real cuando se percataron de que la industria del juego y el arrendamiento de naipes era una considerable fuente de ingreso a la Real Hacienda, por lo que decidieron regularlo en cuanto a delimitar el monto de la apuesta y poner multas que ayudaban a engrosar las arcas reales.

Ya para la conquista de América la corona española consciente de la proliferación del juego y fascinación por éste, autorizó los arrendamientos y aprovechó los buenos ingresos que de esta actividad se obtenía. De hecho el límite para apostar era mayor en el caso de América que en el de España. (*Ibidem*, página 87)

1.2.2 Los juegos de apuestas: una usanza extranjera

Si bien los antecedentes del juego con apuesta se reducen a la época colonial, existen indicios registrados de que en la época precortesiana los indígenas practicaban juegos donde intervenían apuestas de manera regular. Justina Sarabia cita a Cuello Martinelli, reportando el primer registro de esta actividad:

“Los indígenas practicaban varios juegos en la época precortesiana, pero después de la conquista centraron su atención en los naipes, a los cuales jugaban y apostaban frecuentemente.” (María Justina Sarabia, *El juego de gallos en Nueva España*, página 10)

Ortega y Medina, citados por Sarabia describen la presencia de esta actividad como parte de la cotidianidad de la época.

“Los principales testimonios de esta afición nos son dados por los viajeros europeos que visitaron Nueva España en los siglos XVIII y XIX; estos consideraban que el origen del mal moral y de las depravadas costumbres del pueblo mexicano estaban en España, la cual había mantenido a aquella población en la más completa ignorancia para su propio beneficio. Estos viajeros se extrañaron ante la pereza del pueblo y observaron especialmente su afición por toda clase de juegos.” (*Ibidem*, página 9)

Según Madame Calderón de la Barca, este amor por el juego se debía a la pasión natural que sentían los hombres, mujeres e incluso los niños por los juegos de azar y apuestas. Por el contrario el autor Francés Fossey habla de esta afición llamándola gusto pronunciado, ya que considera a la *pasión* como algo que desarrolla en el hombre gran energía de voluntad y de acción, moviendo sus facultades y todo su ser violentamente. Según él, los mexicanos son siempre iguales, sin nada que les conmueva profundamente.

José Antonio Calderón Quijano, en el libro de Sarabia, establece otro tipo de postura para dar una explicación al gusto “excesivo” por el juego que existía en aquella época. “...como vemos una sociedad como la mexicana con acusados contrastes en el bienestar y en los niveles de vida, y en la que todos, sin distinción gustaban de los juegos de fortuna que hemos enumerado, uno sin afán de lucro siempre creciente y nunca satisfecho, otros por mejorar su inhumana condición de vida. Y el estado, presunto previsor y moralizador, preocupado de regular los juegos de azar, como había de hacer con los naipes o estableciendo la lotería...” (*Ibidem*, página XV)

Aparentemente la ideología de los que observaron esta actividad se centraba en explicar el fenómeno tomando en cuenta sólo la idiosincrasia del mexicano, etiquetándolo de flojo e ignorante. Los testimonios indican que el mexicano como individuo prefería el juego al trabajo. Sin embargo esta visión etnocentrista de los relatores deja de lado factores como la

opresión de la conquista española y el proceso histórico que se vivía entonces. El juego con apuesta parecía la salida a una realidad que no se podía evadir fácilmente. El juego resultó un mecanismo para sobrellevar la situación, quizá por el mismo instinto lúdico del hombre que lo involucra con la superstición y la incertidumbre.

González Alcantud refiere a M.J.B. Thiers para presentar otro tipo de justificación a razón de lo que ocurre en la fascinación del juego de los americanos. De igual forma descarta el proceso histórico y el encuentro cultural que vino con la colonización.

“Las personas que son de temperamento cálido están ordinariamente más encadenadas por el juego que aquellas que tienen otra constitución. Y yo no sé si este no está allí en lo que nosotros llamamos calor del juego, un hombre que ama el juego; sino quien quiera que sea Pascasius Justus señala, que los americanos, por que su país es extremadamente cálido, son extremadamente apasionados por el juego, hasta el extremo que no juegan solo por dinero, si no igualmente por su libertad y sus propias personas...” (José Antonio González, *Tractatus ludorum*, página 80)

González señala que esta fascinación por los juegos de azar proviene del encuentro con lo azaroso que sucedió en su propia vida: el encuentro con El Dorado, la búsqueda de la fortuna, el debate entre la vida y la muerte, lo repentino, lo inesperado. Hasta que llegó marcando una nueva tendencia hacia lo desconocido. Pero más adelante realiza una observación que llama la atención al mencionar los problemas a los que se enfrentó el gobierno colonial por la tendencia excesiva de los naturales hacia los juegos de azar.

“Resulta llamativa desde ya la afición de los americanos al juego, movida más por el calor que decía Thiers, por el horizonte azaroso de la fortuna y la paralela relajación del poder en relación al juego en aquel continente; tal sería su arraigo.” (Ibíd., página 89)

En el prólogo escrito por José Antonio Calderón Quijano de *El juego de gallos en Nueva España* de María Justina Sarabia, se realiza una afirmación relativa al tema en cuanto a la presencia del juego en la historia de la humanidad, justificando que cualquier sociedad llega a ser propensa a este gusto a pesar de su proceso histórico. “La inclinación a los juegos de azar es tan vieja como la humanidad, y se ha dado en todo tipo de sociedades, tanto en las de difícil desenvolvimiento, como en las de más holgado y equilibrado status. Y a dicho

impacto tenemos tanto el caso de la sociedad inglesa una de las más aficionadas a los juegos de azar, y de lo cual son exponentes indiscutibles las apuestas...” (Maria Justina Sarabia, *Op. Cit.*, página XV)

Sarabia refiere más adelante a Vicens Vives, quien aporta más detalles respecto a cómo se vivía el juego en Nueva España. “El gusto por el juego era general en todo el virreinato mexicano y eso tenía como consecuencia la multiplicación de fiestas en las cuales los indios, negros, españoles y mestizos se dedicaban a la holganza y a toda clase de juegos.” (*Ibidem*, página 9)

Madame Calderón de la Barca, resalta que esta actividad nunca fue exclusiva de una clase social; por el contrario era parte de un gusto compartido que no distinguía género o clase social, ya que cada quien podía acceder según sus propias posibilidades económicas.

“La presencia de mujeres pertenecientes a la alta sociedad en los palenques era común, estas mujeres no sentían vergüenza alguna en participar en las apuestas con los caballeros que las acompañaban [...] Esta afición al juego era general ya que acudía a los palenques personas de todas clases sociales.” (*Ibidem*, página 11)

En el siglo XIX la gente de alcurnia asistía a este tipo de diversiones ya consideradas populares. Según Magdalena Villareal, citando a Fanny Calderón, era común encontrar a las mujeres provenientes de este nicho social y de tanta gracia femenina participando en este tipo de actividades.

Las autoridades religiosas nunca aceptaron esta bondad del juego que favorecía la ociosidad en la población, ya que provocaba disputas y robos contrarios al bien moral. Sin embargo la afición hacia las apuestas se logró extender de tal forma en la Nueva España, que hasta las autoridades eclesiásticas participaban en ellas.

El gusto por los juegos de azar estaba por encima de las corridas de toros. Existía una gran variedad de apuestas en el que todos podían arriesgar dinero, haciendo de la actividad más que un mero espectáculo.

En México, hasta hace poco no habían existido casinos en el término de la palabra, pero sí antecedentes del juego en lugares como las casas de juego, las cuales cumplían las mismas funciones que las de estos centros y quizá por ello sus significados puedan ser equivalentes.

“La afición hacía las apuestas estaba tan extendida que no bastaban los palenques públicos donde se efectúan la peleas de gallos, con frecuencia existían casas grandes propiedad de particulares dedicados al comercio o de coymes (dueños de casas que alquilaban barajas al asentista de naipes con frecuencia se dedicaban al prestamos de cantidades a los jugadores), a donde acudía mucha gente para jugar a los gallos y a los naipes.” (Maria Justina Sarabia, *Op. Cit.*, página 11)

El término *casino* es un préstamo del italiano *casino* que significa villa pequeña, o el diminutivo de casa pequeña que se especializó como casa de recreo, casa de prostitución o casa de juego. Todos esos lugares estaban ubicados típicamente fuera de las ciudades. En el siglo XIX el casino edificios públicos donde se realizaban actividades de placer, incluyendo las apuestas y el deporte.

1.2.3 Las reglas del juego

La creencia en la sociedad de que el juego era una actividad perjudicial, generó desde sus primeras manifestaciones en México intentos para prohibirlo o, al menos, regularlo por parte de las autoridades del país a causa de los problemas sociales que podía generar. Se tiene informes que indican que, desde el comienzo de la conquista, hubo prohibiciones debido a la inclinación que sentían por el juego los habitantes del territorio mexicano. Según el historiador Alamán citado por María Justina Sarabia, en 1525 se mandó que ninguna persona de cualquier estado, oficio o condición, jugase dados, naipes ni otros juegos prohibidos.

La corona española trató constantemente de prohibir los juegos –sobre todos aquellos que se daban entre los vagabundos que se mezclaban con la población indígena– ya que según la información que tenían, estos no hacían más que enseñar malas costumbres. La impresión venía de los españoles que eran ladrones, jugadores, viciosos y gente perdida. Así, durante este periodo y hasta el siglo XVII se detuvo y expulsó a toda aquella persona que fuera sorprendida jugando. Estas iniciativas de prohibición al juego y a las apuestas,

fueron apoyadas por las autoridades eclesiásticas. “Para la misma época se emitió la Real Cedula que separaba los juegos de gallos del asiento de los naipes, prohibiendo los primeros bajo penas; se expresaba que ninguna persona podía tener una casa pública ni secreta dedicada, ni otro lugar donde se jueguen trucos, dados, bolillas, barras ni gallos, rifas ni otras especies de juego, si no fuesen naipes sin proceder licencia por escrito del Sr. D. Juan de Gárate y Francia.” (*Ibidem*, página 21)

En 1724 se otorgó una licencia para jugar gallos, ésta fue aprobada por el rey para el asentista D. Isidro Rodríguez La Madrid. En la segunda mitad del siglo XVIII se mantuvo el permiso para efectuar el juego, ya que las ordenanzas de Naipes hechas en 1768 lo permitían siempre y cuando en ello se jugara “poco y sin malicia”. La ley se renovó en 1791.

Los principales motivos para la prohibición del juego se centraron en la excesiva tendencia de los naturales al juego, estos según el autor Villarroel citado por Sarabia, convirtieron una actividad que no encerraba maldad en una actividad perjudicial debido al gusto por las grandes apuestas, desarrollando así la codicia. (*Ibidem*, página 23)

El juego según las autoridades perjudicaba directamente a las clases bajas y a los trabajadores humildes que derrochaban el poco dinero de su trabajo en el juego. Los espacios de juego, que eran sobre todo las plazas públicas, se convirtieron en centros de reunión para ladrones y estafadores. Además de los daños económicos que producía el juego, se alegaba por orden moral que los jefes de familia descuidaran sus obligaciones y no dieran atención a su familia. (*Ibidem*, página 23)

Estos antecedentes sirvieron de marco para formular el 24 de junio de 1938 la prohibición de instalar y operar casinos, cuando en un decreto del entonces Presidente Lázaro Cárdenas, ordenó su abolición, aduciendo que por su propia naturaleza son focos de atracción del vicio, de mafias y explotación proveniente de apostadores profesionales. (Reyes Tepach, *La instalación y operación de CASINOS en México: análisis de iniciativas y opinión pública*, página 6)

Es importante entender como se fue construyendo el marco para tales prohibiciones ya que el fenómeno de los casinos no se explica desde México si no desde una pequeña fracción

fronteriza que debe ser cruzada sin seguridad y riesgo para acceder al juego; además es importante recalcar como a la vez se va formando antecedentes para una probable incursión de los casinos en México.

Para el caso de México, la Ley Federal de Juegos y Sorteos (LFJS) no prohíbe explícitamente los casinos, porque es una figura que nunca se menciona como tal. Únicamente se prohíben los juegos de apuesta y de azar, como lo señalan los siguientes artículos:

Artículo 1: Quedan prohibidos en todo el territorio nacional, en los términos de esta Ley, los juegos de azar y los juegos con apuestas”.

Los juegos que la LFJS permite se definen en su artículo 2, donde se menciona:

I. El juego de ajedrez, el de damas y otros semejantes; el de dominó, de dados, boliche, de bolos y de billar; el de pelota en todas sus formas y denominaciones; las carreras de personas, de vehículos y de animales, y en general toda clase de deportes; Los juegos no señalados se considerarán como prohibidos para los impactos de esta Ley.

Es importante destacar que el Ejecutivo Federal, a través de la Secretaría de Gobernación, tiene la facultad absoluta y discrecional de autorizar los juegos con apuestas o prohibirlos. Esto se establece en los artículos 3, 4 y 8 de la LFJS:

Artículo 3: Corresponde al Ejecutivo Federal, por conducto de la Secretaría de Gobernación, la reglamentación, autorización, control y vigilancia de los juegos cuando en ellos medien apuestas de cualquier clase.

Artículo 4: No podrá establecerse ni funcionar ninguna casa, o lugar abierto o cerrado, en que se practiquen juegos con apuestas ni sorteos de ninguna clase, sin permiso de la Secretaría de Gobernación. Esta fijará en cada caso los requisitos y condiciones que deberán cumplirse.

Artículo 8: Se clausurará, por la Secretaría de Gobernación, todo local abierto o cerrado en el que se efectúen juegos prohibidos o juegos con apuestas y sorteos, que no cuenten con

autorización legal, sin perjuicio de que se apliquen las sanciones que según el caso correspondan.

En otras palabras, la Ley Federal de Juegos y Sorteos otorga una facultad absoluta y discrecional a la Secretaría de Gobernación, para expedir o no permisos para determinar que esta actividad sea legal, sin derecho de apelación para los solicitantes.

Aunque se han presentado varias iniciativas la LFJS no ha sido modificada desde 1947. Sin embargo la Secretaría de Gobernación en el mes de mayo del 2005, otorgó 7 nuevos permisos con la posibilidad de instalar 198 nuevos centros de apuesta en las distintas entidades federativas, mismos que se sumaban a los 14 permisos autorizados en 2004. Así en la actualidad operan 123 centros de apuesta, aproximadamente, según datos de la Conferencia Nacional de Gobernadores, informe de la Comisión de Juegos y Sorteos, del 28 de agosto de 2006.

Las iniciativas presentadas en la Cámara de Diputados en materia de casinos tienen como objetivo regular la autorización para el establecimiento y funcionamiento de los lugares donde se practiquen juegos con apuestas, con azar o prohibidos por la actual Ley. En la Cámara de Diputados se han presentado tres iniciativas relacionadas con la apertura y operación de los casinos en México.

La instalación de los casinos en México es un debate parlamentario que formalmente se inició con la presentación de la Iniciativa de la Ley Federal de Juegos con Apuestas, Sorteos y Casinos presentado por el exdiputado federal Isaías González Cuevas de la Fracción Parlamentaria del Partido Revolucionario Institucional, en la LVII Legislatura. (*Ibidem*, página 12)

En materia económica la polémica no es menor. Existen opiniones que observan grandes ventajas en cuestión de inversión, infraestructura, empleo, desarrollos regional y federalismo fiscal. Sin embargo, también se encuentran posicionamientos que cuestionan los posibles logros.

Entre las principales ideas a favor, se encuentra la de que el país está obligado a contrarrestar esa competencia mediante una necesaria diversificación de su producto turístico para atraer visitantes de mayor capacidad económica, ofrecerles atractivos que

alarguen su permanencia y propiciar la continuidad de sus estancias. También la atracción de los turistas mexicanos que juegan en el extranjero, de manera que se evite la salida de divisas que se propicia por este conducto y se retengan en favor de los centros de entretenimiento que se ubiquen en México. Otro argumento es impedir la proliferación de casinos clandestinos que se calcula en 500 a lo largo del país para ubicarlos en reglamentación y pago de impuestos. (*Ibidem*, página 14)

Un ejemplo de lo anterior se puede explicar en la voz de Barba González de la siguiente manera: “Cuando hablamos de turistas, también hacemos referencia al mexicano, ya que éste también juega un papel importante: en 1994 gastó en casinos cerca de mil 500 millones de dólares. Si bien muchos de ellos seguirán viajando a casinos fuera de México, podemos lograr que un 20% de este total se quede en el país”.

Las Posiciones en contra para la instalación y operación de los casinos en México, en los últimos tiempos están encabezadas por la Confederación Patronal de la República Mexicana (COPARMEX), representantes de la Iglesia y la Asociación de Padres de Familia, A. C., la Unión Nacional de Padres de Familia, A.C. Estos organismos presentan argumentos de diversa índole.

Los representantes de la Iglesia argumentan que los casinos representan un mal moral pernicioso que conlleva a la prostitución, al vicio, a las drogas y en general al crimen. Algunas ideas en contra ya han asumido que de existir casinos en México se presentarían repercusiones graves como: lavado de dinero, narcotráfico, desplazamiento de la actividad económica, escasos beneficios para la población que acoja estos centros, problemas de inseguridad; sin mencionar el mismo impacto que el juego mismo ocasionaría sobre los jugadores como es la ludopatía¹.

1.2.4 Hoy, así se juega

Como ya se ha revisado, la ley en México prohíbe la proliferación de locales cerrados o abiertos dedicados a los juegos de azar y con apuesta. Sin embargo existen un tipo de

¹ Refiere a aquel fracaso crónico y progresivo que tiene un sujeto para resistir los impulsos a jugar y en la aparición de una conducta de juego que compromete, rompe o lesiona los objetivos personales, familiares o profesionales del jugador.

establecimientos que aprovechando las fisuras en el Artículo cuarto de la LFJS mantiene locales cerrados donde se permite la apuestas sobre cualquier evento deportivo o situacional. Estos establecimientos tienen tiempo operando en México a pesar de las dificultades legales a las que se han enfrentado. Actualmente la cadena empresarial CIE cuenta con 32 negocios en el país, llamados Sports Books y los YAKs. Otra cadena ligada a esta empresa es Caliente que dirige la familia Hank, todos ellos dedicados a la apuesta.

En un artículo publicado el mes de abril de 2006 en la revista *Vértigo*, se presentó una amplia visión de la situación actual de este tipo de establecimientos en México. Este artículo nos muestra claramente como en la actualidad se ha comenzado a modificar la ley en espera de preparar el terreno para la posible aprobación de leyes que permitan la operación de casinos en el país. La situación actual resulta un tanto absurda si tomamos en cuenta que el tipo de establecimientos que se permiten actualmente son en realidad casinos. De igual forma el contexto está marcado por aspectos políticos y partidistas, ya que la instalación de estos centros de apuestas parecen ser muy favorecedores para las grandes empresas.

A continuación se hace referencia a un párrafo del artículo “Autoriza SEGOB centros de apuestas por 25 años” de la revista *Vertigo*:

Ante la eterna pugna por aprobar una ley que regule la operación de los casinos en México, la Secretaría de Gobernación decidió tomar un rumbo menos complicado y regular el funcionamiento de los establecimientos de apuestas y salas de sorteo en septiembre de 2004. Aunque parecía que la medida beneficiaría sólo a los dueños de la cadena Caliente de la familia Hank y cie, que opera los Sports Books y los YAKs, con 32 negocios en el país, en realidad se trataba de preparar el terreno para ayudar a Televisa.

Lo anterior se hace evidente cinco días antes de la renuncia de Creel Miranda a la SEGOB, pues autorizó a la empresa Apuestas Internacionales S.A., filial de Televisa, instalar 65 establecimientos de apuestas en 28 estados del país y la ciudad de México.

El hecho ha escandalizado a la sociedad en general, y particularmente a los partidos de oposición, en especial al grupo priista, que ya anunció una investigación sobre la serie de permisos, pues la propia empresa declaró que no fue la única que recibió la autorización y que aún no se ha detallado el plan de negocios ni la fecha de arranque.

Lo que sí queda claro es que los permisos otorgados tienen una vigencia de 25 años: del 25 de mayo de 2005 al 24 de mayo de 2030.[•]

Como podemos percibir en este fragmento, las empresas han localizado la fisura en la ley para poder instalar estos centros de apuestas. Las diferencias entre los significados de *centros de apuestas* y *casinos* son varias:

- Los centros de apuestas como los que operan en México no cuentan con mesas para jugar cartas como Black Jack, Poker, Ruleta, Bacarat, etc.
- A diferencia de los casinos los centros de apuestas reciben desafíos económicos con un límite de dinero establecido por la misma empresa donde pueden intervenir apuesta como fútbol, básquetbol, volibol, jockey, etc. Los casinos, en cambio, no manejan este tipo de juegos, si no más de bien de aparatos electrónicos.
- Los centros de apuesta tiene máquinas tragamonedas al igual que los casinos, la diferencia estriba en que, para jugar, no se insertan monedas si no tickets prepagados con los que la gente puede jugar e intercambiar, al final por dinero en efectivo.

Además de esto, los centros de apuesta no ofrecen servicios y productos como los de los casinos: bebidas y alimentos gratuitos. Aunque en el caso de los centros de apuesta el costo por las bebidas es muy bajo comparado con el de otros lugares donde se venden.

Se sabe que en México operan, de manera ilegal, lugares clandestinos dedicados a las apuestas, que, obviamente, no están registrados ante la Secretaría de Gobernación como loterías locales o regionales. Un ejemplo de ello es el caso del juego conocido como “la bolita”.

1.2.5 Un casino en la ciudad

En el mes de marzo de 2006 abrió sus puertas el primer centro de apuestas en la ciudad. Este establecimiento se encuentra instalado en la principal plaza comercial de Chetumal. El

[•] El artículo completo puede ser consultado en el anexo.

centro de apuestas es parte de la cadena de la empresa CIE (Corporación Interamericana de Entretenimiento) que cuenta con 32 establecimientos a lo largo de todo el país.

El nombre de estos establecimientos son YAK'S, que refiere al nombre de un juego muy similar al bingo que se juega en los mismos lugares. También incluyen otros dos tipos de juegos, el YAK Electrónico (máquinas tragamonedas) y el Sports Books (Apuestas sobre deportes). Pero el concepto en general es el de un centro de apuestas. Estos establecimientos están ligados al hipódromo y galgódromo de las Américas. Con esto se refiere a que las apuestas se pueden hacer en el momento que ocurren las carreras de caballo y perros en la en la ciudad de México, ya que pertenecen a la misma empresa CIE.

Unos días antes de que el negocio abriera sus puertas al público, el personal de la empresa estuvo repartiendo volantes a la gente que circulaba por la plaza. El joven que los repartía lo anunciaba así: “El viernes inauguración del casino de Chetumal”. La sorpresa fue para muchas personas a sabiendas de que en México son ilegales los casinos, además de que quien ya sabía de este tipo de centros sabía que eran lugares donde se apostaba a deportes y se jugaba al bingo, así que poco tenía que ver con el concepto de casino.

Como parte de una entrevista informal en 2006 le pregunté al joven que repartía la publicidad del centro de apuestas si el local que abriría sus puertas próximamente era un casino o YAK. Él respondió de la siguiente manera: “Es un YAK, pero además hay máquinas iguales a las del casino y se puede jugar igual, pero también hay apuestas deportivas.” (Alfonso, Chetumal, abril, 2006)

El día de la apertura se pudo comprobar que además de las apuestas en los deportes había máquinas tragamonedas iguales a las del casino de la zona libre, la única diferencia era que no se introducían monedas si no un ticket que se prepagaba en caja. Por la cantidad que uno decidiera el ticket proporcionaba un número, el cual se debe introducir a la maquina. Así ésta llevaría registrado el total del efectivo ganado o perdido. Al terminar este mismo ticket será el que se deba presentar en caja para cambiarlo por el saldo que se halla a favor del cliente; por supuesto en caso de ganar.

Durante los días siguientes las 29 máquinas con las que cuenta este centro de apuestas estaban totalmente ocupadas. Mucha de la gente que acostumbraba frecuentar el casino de

la zona libre esos días decidió probar suerte en el nuevo casino. La curiosidad hacía suponer que querían conocer el anunciado “casino de Chetumal”. El día de la inauguración se regalaron vales de dinero por 25 pesos para poder probar suerte en las máquinas. Varios clientes del casino ganaron algo de dinero, algunos llegaron a recibir hasta 10 mil pesos en los días de apertura. La gente comentaba que tenían sueltas las máquinas por ser inauguración, así que por ello debían aprovechar la oportunidad y jugar ahí.

“Solo jugué cincuenta pesos en una de las máquinas y gane al poco rato. Primero gané 2 mil pesos. Luego jugué otros 250 y ahí es donde me calló el premio de 7,500 pesos.” (M. González, Chetumal, abril 2006)

“Vine hoy a este casino por que me comentaron que las máquinas están dando por que acaba de abrir y quieren que la gente gane para que sigan viniendo.” (Roberto Gómez, Chetumal, abril 2006)

Por entrevistas realizadas se puede percibir que la gente ve en este centro de apuestas un casino, ya que su principal referente es probablemente el juego de las máquinas que realmente son idénticas en funciones, formas y figuras al casino de la zona de libre. Cuando se cuestionó a la gente al respecto, 7 de los 10 entrevistados contestaron que era un casino, sólo tres lo identificaron como un centro de apuestas. También se indagó sobre las preferencias de este casino por el otro y por la percepción en general del lugar y éstas son las opiniones.

“Esta más chico que el casino, pero aquí los muchachos explican cómo es el juego y eso ayuda, por que luego uno no sabe. Lo malo es que no dan de tomar ni un refresco, uno lo debe de pagar y no te están sirviendo como en el casino. Me sale mejor ir al de allá.” (R. González, Chetumal, abril 2006)

“Este casino está mejor por que queda más cerca, además el bingo (refiriéndose al YAK) da mejores premios que el casino.” (M. Poot, Chetumal, abril 2006).

“Es mejor el casino de la zona por que allá es con dólares lo que se juega y aquí con pesos y se siente que rinde menos. Además allá hay comida y bebida gratis. Las opciones para jugar son mejores: hay más máquinas.” (Juan, Chetumal, abril 2006)

“Los dos lugares son parecidos, hasta las máquinas son iguales, pero este lugar queda más cerca y el YAK es mejor que el bingo por que es todo el día.” (Maríana G., Chetumal, abril 2006)

“Éste no es un casino es un centro de apuestas. Si lo que te gusta es apostar éste es el único lugar que hay en la ciudad, pero a mí me gusta jugar cartas, Black Jack y Poker y aquí no se puede. Así que sólo vine por las máquinas un rato por que me dijeron que están dando buenos premios.” (Luís C., Chetumal, abril 2006)

Como podemos observar en estas opiniones, la gente percibe a los dos sitios como casinos. A varias personas les parece más cómodo jugar en la plaza que tener que desplazarse hasta la frontera. La gente que prefiere los juegos de cartas o la ruleta no tiene opción de hacerlo en Chetumal, el centro de apuestas que ahí se ubica es sólo para la gente a la que le gustan las máquinas o el YAK, al igual que quien gusta de hacer apuestas sobre deportes.

Durante los días que realicé la observación pude apreciar que mientras las máquinas estaban ocupadas, la asistencia al sitio destinado a realizar las apuestas en deportes era muy escasa: durante una tarde sólo 5 personas acudieron a realizar apuestas. En pláticas en 2006 una de las personas que labora ahí, Graciela, comentó que la gente aún no se identifica bien con la apuesta a los deportes porque esta actividad es todavía desconocida; en cambio conocen bien el juego de máquinas y el YAK. Sin embargo Graciela se mostró confiada de que muy pronto la gente comenzará a interesarse por las apuestas en deporte. Sobre todo cuando conozcan la cantidad de dinero que pueden ganar.

Mientras tanto en el casino todo estaba funcionando. Según el gerente el centro sintió una ligera baja los días de inauguración, pero ésta duro poco. Cuando se habló con estas personas comentaron que habían ido sobre todo a probar suerte, pero que prefieren el casino por que ya conocen las máquinas, entre otros motivos ya antes mencionados; principalmente el servicio de alimentos y bebidas sin costo y los juegos con los que no cuenta el YAK.

“Sabemos que mucha gente viene por la comida y la bebida gratis, así que no tenemos preocupación si la gente deje de venir. Yo fui el otro día a conocer ese lugar y es diferente

sólo porque hay algunas máquinas, pero es un lugar muy pequeño, no cuentan con los servicios que nosotros damos y acá se gana en dólares que es mucho mejor.” (Manager, Casino Princess, abril, 2006)

El nuevo centro de apuestas instalado en la ciudad, será una opción más para la gente que gusta del juego. Los mismos jugadores irán definiendo cuál lugar es mejor. Aunque lo más probable es que esta gente frecuente ambos establecimientos, ya sea para probar suerte con otras máquinas o por tratar de cambiar de ambiente. El YAK tiene a su favor la ubicación: está situado en un centro comercial donde se pasa tiempo libre. Pero esto ocurrirá relativamente poco ya que lo que realmente se busca es que nuevas personas se acerquen a estos centros de entretenimiento a manera de generar un nuevo mercado por las diferentes opciones que ofrece y no sólo la gente que ya frecuenta el casino.

El centro de apuestas es probable que maneje otro tipo de cliente a diferencia del casino, sobre todo por el consumo de alcohol y el horario de apertura –que en el YAK es menor. El hecho de que se encuentre en una plaza comercial nos habla de un espacio de esparcimiento más apegado a la aceptación social: se encuentra cerca del cine, de lugares para niños. A pesar de que se prohíba la entrada a menores se busca que, como negocio, esté cerca de la gente para hacer de la actividad del juego una opción de entretenimiento, dejando de lado los prejuicios sobre lo pernicioso de los centros de apuestas y los problemas sociales que detonan.

Capítulo 2

2.1. Otro mundo

El tipo de juego que se va a analizar en este trabajo, ocurre dentro de un espacio determinado de interacción: el casino. Actualmente se localizan tres casinos en la Zona Libre y uno más flotante al que las personas de Chetumal pueden acceder dentro de la Zona Libre, pero este estudio se centrará en el Casino Princess, ya que fue el primer casino en la Zona Libre y donde muchas de las personas tuvieron su primera experiencia en el juego.

En la parte final de este trabajo el casino Princess sufrió modificaciones que eran convenientes para la empresa. Con la apertura de su nuevo y más grande casino, el Golden Princess, decidieron segmentar el mercado de jugadores, por lo que en el casino Princess solo mantuvieron máquinas tragamonedas y juegos electrónicos que iban de los 5 centavos de dólar hasta 1 dólar. Transfirieron al Golden Princess las mesas de juego, además de máquinas tragamonedas de mayor apuesta desde 25 centavos de dólar hasta 1 dólar y la muy importante área para jugadores denominados V.I.P donde las apuestas en mesa son mayores.

El casino Princess, que va a cumplir cuatro años de operación en 2007, se ha conformado como un espacio propio para los jugadores, empleados, asistentes, huéspedes del hotel y curiosos que a diario transitan entre la frontera.

Como espacio destinado al juego, el casino está pensado para atraer al jugador y hacer de éste un lugar confortable. Cada detalle que conforma este espacio es importante, ya que es el escenario donde una serie de fenómenos ocurren a diario. Los actores de esta escena no se mueven como piezas independientes, sino que interactúan entre ellos, con el espacio y con lo que lo conforma. A su vez se genera una serie de relaciones y acciones en torno a él y, siguiendo con la alegoría, tras bambalinas un gran número de personas sostienen el lugar y son parte importante de cada pasaje, ya que participan en cada acto y conforman a su vez redes y relaciones. Así, es en este capítulo donde la descripción del escenario tomará forma.

2.1.1 Localización

El Princess Hotel and Casino se localiza muy cerca de la ciudad de Chetumal, dentro del área de la Zona Libre de Belice. A pocos metros del garita aduanal de México y cruzando el puente del Río Hondo.

2.1.2 Descripción física del espacio

La estructura es una base rectangular construida sobre un terreno que forma una cuchilla que contempla cuatro pisos. En la planta baja se encuentra el casino, la recepción del hotel, dos barras, dos cajas, el escenario para espectáculos, oficinas administrativas y baños. El segundo piso está dividido en dos secciones, en uno se encuentra el espacio para el bingo, máquinas tragamonedas, baños y una barra. La otra sección conduce al restaurante “El primero” y la discoteca y salón para eventos “Carisma”, donde también se encuentran las oficinas administrativas del hotel y del casino. Las escaleras hacia los pisos siguientes conducen a las habitaciones.

La planta baja donde se encuentra el casino, tiene un puerta de acceso frontal que se ubica justo en el desbocamiento del puente de acceso hacia la Zona Libre y hacia la aduana de Belice, por lo que siempre se nota movimiento de automóviles, camiones, personas transitando y de vendedores ambulantes. Justo de lado se encuentra el estacionamiento que tiene lugar para aproximadamente 50 automóviles; el visitante también puede estacionar a las orillas del camino.

La fachada principal es una estructura plana de color claro y un techo sostenido por dos columnas que cubre la puerta de entrada y un pequeño escalón. De ella resalta el letrero en colores azul y rojo y focos de color amarillo bastante vistosos que iluminan las letras de “Princess Casino”.

En cuanto a la construcción de los casinos la empresa turca Princess International Casinos, tiene un convenio con la empresa llamada Kings Development Information Ltd, quien está a cargo de la construcción y equipamiento completo de los casinos.

Uno puede acceder a la puerta principal desde la parte lateral viniendo del estacionamiento, a través de un camino terregoso y sin pavimento donde el piso tiene adocreto. O bien por

la entrada frontal que forma un acceso delimitado por una pequeña barda y un par de jardinera con palmeras.

La puerta de entrada es eléctrica, dos pequeñas recepciones forman un cuello de botella antes de ingresar. La del lado derecho funge como guardarropa, donde usualmente se ve repleta de mercancía comparada en la Zona Libre, sobre todo de día; la del lado izquierdo es donde se hace el registro de visitantes y donde se debe presentar algún documento que identifique al visitante y demuestre que cumple con la mayoría de edad. Antes de ingresar al local la persona debe de cruzar una barra de seguridad, someterse a una revisión con un detector de metales y una revisión a la bolsa en caso de portarla. En el caso de los hombres una revisión de cuerpo será efectuada por dos miembros de seguridad que custodian la entrada. “Está prohibido ingresar armas de fuego, armas blancas y drogas, también se revisa que no se traigan cámaras, o instrumentos de video o cualquier cosa que parezca sospechosa.” (Manager, Casino Princess, febrero 2006)

Cuando se ingresa al local lo primero que se observa es la gran cantidad de colores, luces y ruido por todos lados que provienen de las máquinas tragamonedas. Éstas llenan todo el espacio: las máquinas están instaladas contra la pared, algunas hileras de máquinas forman pasillos, se encuentran por todos lados y son las que predominan entre las demás opciones de juego.

Hasta el 2006, las mesas de juego incluían black jack, poker caribeño y ruleta formando un ovalo, dejando un espacio libre al centro donde los jugadores no pueden acceder. En el centro se encuentran los *deallers* —que son las personas que barajan, reparten y dirigen los juegos de mesa— que están turnando su lugar constantemente y tienen supervisores que se sientan en el centro a supervisar las operaciones.

Las mesas de juego tienen espacio para 6 jugadores. Estos lugares no siempre están ocupados y las mesas varían según el mínimo para apostar el cual va de los 5 a los 25 dólares como mínimo por jugada. La ruleta tiene como apuesta mínima 6 dólares por jugada. Este tipo de juego requiere mayor inversión por lo que suelen estar menos solicitadas que las máquinas tragamonedas donde uno puede apostar desde un centavo hasta 10 dólares por juego.

Para poder jugar uno debe de tener dólares norteamericanos, o bien monedas de distintos valores que son expedidas por el casino y que no tiene valor monetario en el mercado. Para esto el casino realiza operaciones de cambio de pesos mexicanos a dólares y de dólares beliceños a dólares norteamericanos. Esta operación no causa comisión y el valor de cambio es pactado por el mismo casino basado en lo que marca el mercado. Las cajas de cambio ubicadas en el casino también canjean las monedas por dinero corriente nuevamente, ya sea en dólares americanos o pesos mexicanos.

Sin embargo controlan el cambio de dólares a pesos mexicanos. Así una persona no puede cambiar dólares por pesos si no demuestra que proviene del juego ya que como comenta en entrevista el gerente, en un principio se comenzaron a dar situaciones de que la gente entraba a cambiar dólares ya que el tipo de cambio les favorecía, esto era una situación que el casino no podía sostener. “Antes de que esto fuera controlado, se encontraba a mucha gente que entraba a cambiar dólares por pesos ya que el cambio era ventajoso para ellos.” (Manager, Princess Casino, enero 2006)

2.1.3 Funcionamiento del Hotel

La empresa Princess International Casinos es la encargada de operar los casinos alrededor del mundo, teniendo representantes para cada región. Sin embargo no es ella quien opera el manejo del hotel, pues delega a otras divisiones la responsabilidad de su funcionamiento. “La empresa es una misma pero el hotel es operado por socios distintos, en pocas palabras se comparten las ganancias pero se dividen responsabilidades”, afirmó en 2006 el Manager Hotel Princess and Casino.

Esta cuestión del hotel no es igual en cada país donde se encuentran los casinos, ya que existen países donde sólo están los casinos y no tienen un hotel operando conjuntamente.

Un factor importante a considerar es que no todas las legislaciones de los países donde se permite operar casinos obligan a los inversionistas a que se acompañe por un hotel. El caso de Belice es distinto, porque sabemos que la legislación dicta que el casino debe de tener el servicio de hotel, con el fin de que los casinos sean un atractivo para el turismo y al mismo tiempo se evite la proliferación de máquinas tragamonedas en el país, y que el gobierno

pierda control sobre este hecho; las concesiones para los casinos sólo son permitidas si la inversión considera la construcción de un hotel y sus servicios.

El caso particular de la Zona Libre de Belice, obliga a tener un complejo hotelero junto con el casino porque ha sido pensado para ofrecer mayor atracción al visitante. Los operadores del Casino Princess de la Zona Libre mencionan que es conveniente si se piensa que hay gente que sólo asiste a esta zona por el casino y no le interesa desplazarse a la ciudad de Chetumal.

En entrevista, el gerente del hotel del casino comenta que el 80% de los huéspedes del hotel son personas –llegados tanto del interior de la República Mexicana como del extranjero– que vienen a jugar. El otro 20% no son jugadores, sino gente que viene de compras a la Zona Libre y no desea ir hasta Chetumal. Así la demanda que reporta el hotel es muy baja: la ocupación del hotel en los días de la semana se divide así: 30 % de lunes a viernes y 70 por ciento el sábado y domingo. De esta manera el hotel no es sólo para uso de los jugadores foráneos, esto sería incongruente con las cifras que presenta el casino donde habla que el 80% de los jugadores son Chetumaleños. “El hotel sirve poco para la gente que se supone viene a jugar, ya que la mayoría de las personas que juegan son de Chetumal. De hecho en pocas ocasiones hemos tenido a huéspedes que solo vienen por el casino. Una vez estuvo un señor hospedado en el hotel por 20 días, de los cuales todos los dedicó a jugar”, comentó en 2006 el Manager del Hotel Princess and Casino.

Los empresarios involucrados opinan que es una muy buena oferta la de la proliferación casinos, sobre todo si cuentan con servicio de hotel en la Zona Libre, ya que esto atraería más a los turistas. Sin embargo, la situación de la Zona Libre es difícil para el surgimiento de casinos en grandes cantidades como se planea, debido a que la zona se ha desarrollado únicamente como espacio comercial que además sólo funciona durante el día. Así el turista tendría que hacer todas las actividades dentro del casino, incluso pensando en servicios de salud o de otras índoles: el turista, de requerirlos, tiene que trasladarse hacia la ciudad de Chetumal.

2.1.4 Funcionamiento de la Tienda

Dentro del Casino Princess se encuentra una pequeña tienda. Ésta vende vinos y licores, cigarrillos, relojería de alto costo y perfumería. La tienda es operada por la compañía *Europa* quien tiene establecimientos del mismo corte en la Zona Libre. La empresa que dirige el casino únicamente da concesión por el espacio a esta compañía para que pueda operar y pueda ofrecer ese servicio a los visitantes.

Dentro de la tienda uno puede pagar con dólares americanos o pesos, pero también puede utilizar un tipo de vale que es expedido por el casino con distintos valores, como si fuera dinero corriente, aunque éste sólo se puede usar dentro de la tienda.

2.1.5 Servicios ofrecidos por el casino

El casino ofrece el servicio de alimentos y bebidas sin costo alguno para los jugadores y además tiene un área limitada para que la gente que no esté jugando pueda consumir alguna bebida con un costo. Por los pasillos se puede ver a los meseros ofreciendo, en pequeños carritos donde surten a los jugadores, cualquier tipo de bebida alcohólica que éstos deseen, así como refrescos, café y agua. Esto antes no era así, más bien había pocos meseros que atendían a los jugadores y que debían llamar para poder tener alguna bebida. Usualmente los jugadores se quejan de que es muy difícil obtener una bebida: “uno debe de estar jugando fuerte para que lo atiendan bien, si no tardan mucho tiempo en traerte lo que pediste”, dijo en enero de 2006 Ignacio en entrevista en el Princess Casino.

Algunos jugadores comentan que el servicio de consumo de bebida era muy malo hasta hace poco, ya que era difícil encontrar a algún mesero que ofrezca algo para tomar. Sin mencionar que no está permitido acercarse a las barras a pedir alguna bebida. Esto solo puede efectuarse por medio de los meseros. Sin embargo ahora que están los carritos pasando constantemente es más fácil y menos tardado obtener el servicio.

Este servicio que ofrece el casino es uno de los principales atractivos del centro de juego: las personas que gustan de tomar van a jugar una pequeña cantidad de dinero para poder acceder al servicio de bebidas gratuitas.

En una entrevista el gerente del casino comentó que el caso es muy frecuente: “Sabemos que muchas personas que entran al casino sólo lo hacen por las bebidas que se regalan. El

casino lo único que puede controlar es que se procure dar bebidas a las personas que están jugando; ó sea sentadas en alguna maquina o que se les ha visto jugando.” (Manager, Casino Princess, febrero, 2006)

Es bastante frecuente encontrarse a personas en estado de ebriedad jugando sobre un máquina y hasta dormitando con el vaso de bebida en la mano. Esto no provoca problemas, para ello se tiene un excelente equipo de seguridad y vigilancia que se hace cargo de este tipo de personas. “Cuando un elemento de seguridad encuentra una persona en estado de ebriedad se le invita a retirarse, lo cual sucede frecuentemente”, comentó el gerente en la misma conversación.

En varias entrevistas que tuve la oportunidad de realizar, muchas personas comentan que disfrutan de pasar una noche en el casino y no sólo por que disfruten del juego, sino que además aprovechan el servicio gratuito. De esta manera una pareja que gusta del juego comentó en febrero de 2006: “Si uno juega moderadamente (digamos gastando unos 200 pesos), se toma un buen whiskey, se entretiene y la pasa bien porque hay música y otras actividades, además de que la comida también es gratis. Por lo menos es más barato que salir a cena a un restaurante y es más entretenido.” (Raúl y Claudia, Casino Princess, febrero 2006)

Cuando el casino inició operaciones en el año 2003 ofrecía un servicio de *bufette* gratuito a una determinada hora de la noche. En una mesa larga ponía a disposición varios platillos que usualmente constaban de una entrada, una ensalada, un plato fuerte y un postre, además de pan para acompañar. Actualmente este casino tiene el servicio de comida gratuita todo el día tipo snacks: por ejemplo *hot dogs*, sándwiches, nachos y hamburguesas. Por la tarde además de comida se ofrecen galletas, pan y café. Por las noches se pone el servicio de comida sin costo para los jugadores, pero sólo se sirve un plato con comida variada. A diferencia del casino Golden donde tienen un servicio de *buffett* constante y que varia según la hora del día.

Es común ver a la gente comiendo algo mientras juega y cuando el servicio de comida se abre la gente hace filas para esperar que le sirvan. Según el gerente este servicio debe ser otorgado por el casino, a pesar de que hay un restaurante dentro de las instalaciones. El servicio de comida gratuita, es una estrategia para satisfacer al jugador e incitarlo a jugar

más en vez de restar tiempo de juego llevándolo a comer al restaurante o que tenga que desplazarle fuera del área para buscar algo de comer. Además esto es importante si se toma en cuenta que la gente pasa largas horas jugando.

2.1.6 Medidas de seguridad

El casino debe controlar muchas situaciones que ocurren dentro de un lugar de juego. Factores como la bebida, el dinero y la apuesta propician un ambiente que es necesario ser vigilando.

El casino Princess tienen 50 miembros de seguridad que trabajan constantemente, vigilando a través de cámaras instaladas en el techo que pueden observar cada punto del casino. Además existe personal en cada piso que vigila y apoya las acciones de los otros miembros de seguridad.

Una de las principales acciones es lidiar con los jugadores llamados “jugadores problema”, este término es definido por los administradores cuando un jugador causa conflicto durante su estancia, agresiones contra el personal del Casino, agresiones en contra de otros jugadores, comportamientos ofensivos contra los visitantes y la provocación de riñas o demasiado ruido. El gerente del casino comenta que no es frecuente encontrar este tipo de jugadores, pero que sí ha sucedido sobre todo con aquellas que están ingiriendo alguna bebida alcohólica. Asimismo afirma que este tipo de acciones se presentan mayormente durante los fines de semana, cuando algunas personas llegan ya alcoholizadas a jugar.

Otro tipo de acciones sancionadas por el casino son los intentos de trampa. Según el gerente en este casino es fácil detectar a la gente que intenta hacer trampa. Él considera que esto se da por que la gente que viene a este casino aún no tiene la experiencia necesaria de conocer el juego para lograr hacer trampas; sin embargo se vigila cuidadosamente a todos los trabajadores y jugadores.

Donde se presentan mayores problemas son en las cajas de cambio. Éstas a pesar de estar vigiladas suelen presentar con frecuencia equivocaciones en el tipo de cambio o paga. Eventualmente se encuentra a gente que alega haber recibido menos dinero del que se dio para el cambio, lo cual resulta difícil de comprobar. El casino entonces utiliza una pequeña

base de manera que está a la vista del cliente donde se pone el billete o los billetes a cambiar y se acomodan en orden ascendente de cara al jugador y se voltean al menos una vez para corroborar la cantidad. La persona que atiende tiene la obligación de repetir la cantidad que esta puesta sobre la base a fin de corroborarlo. Hasta este entonces la persona tiene el derecho de retirar el dinero de la vista del cliente para efectuar el cambio. Esta acción a la vez sirve para que las cámaras puedan verificar la acción de cambio. En las cajas se cuenta con calculadoras y contadoras de billetes y monedas a fin de hacer más exacta la operación.

También se cuida de no cambiar billetes falsos y de que el dinero que se está cambiando, sobre todo de operaciones de dólares a pesos, provenga del juego ya que anteriormente no se tenía un control y mucha gente ingresaba al casino para cambiar dinero sabiendo que el tipo de cambio les favorecía.

Cuando el casino acababa de abrir el equipo de seguridad no estaba completo. Muchas de las cámaras no habían sido instaladas y era más fácil que los jugadores y los empleados pudieran hacer alguna trampa. En entrevista M. González, una persona que visitó el casino, comentó en febrero de 2006: “Cuando el casino empezó los empleados te ayudaban regalándote monedas de las máquinas. Cuando una maquina no funcionaba llegaban los técnicos a arreglarla y te regalaban monedas, claro que siempre había que darles algo de dinero a cambio.”

Sobre la misma situación, Alfonso, otro usuario, agrega: “Cuando uno de los empleados llegaba a verificar que hubieras ganado el premio te ofrecía cambiar el monto de las monedas apostadas para duplicar el premio. A cambio de este favor te pedía una parte del premio ganado.”

Cuando las cámaras comenzaron a funcionar en su totalidad, este tipo de situaciones fueron más escasas. El control comenzó a ser más estricto y de acuerdo a la información proporcionada por el gerente, hoy en día la situación que más frecuentemente se presenta con los empleados es el robo de monedas para las máquinas y botellas de vino y licores, aunque en una escala pequeña. “En una ocasión aparecieron dos botellas de whiskey en un basurero y el encargado de intendencia las reportó al gerente. Esto ya se había presentado alguna vez, así que llamó a todos para aclarar el problema y resultó que un par de jóvenes

meseras habían estado haciendo esto para recuperarlas de la basura y una vez que estaban afuera recogerlas. Fueron despedidas”. Así este tipo de situaciones es difícil de controlar ya que no se lleva un conteo preciso de cuantas bebidas se piden al día, sino más bien un conteo mensual y es difícil percatarse si hay un faltante.

Vigilar las trampas en las mesas de juego es un poco más complicado, ya que se debe considerar que los jugadores que acuden a este casino específicamente no siempre son jugadores experimentados y por lo tanto, éstas no son muy frecuentes. Sin embargo se han presentado intentos que han sido corregidos expulsando al jugador del casino y aplicándole el veto del lugar. Esto le prohíbe volver a jugar al menos en ese casino.

El concepto de veto es el término que se aplica para cuando un jugador realiza algún comportamiento indebido o realiza alguna acción que va contra las normas del casino. El gerente relata que en una ocasión se sorprendió a una persona robando mientras jugaba y fue expulsada, en otra expulsaron a una persona quien sólo acudía para tomar bebidas embriagantes e insultaba a los jugadores, además de que le faltaba el respeto a las meseras.

2.1.7 Horarios, asistencia y composición de la masa de jugadores

Cuando el casino inició operaciones hace tres años, abría 24 horas continuas. Con el tiempo se fueron percatando que entre semana la afluencia de gente en la madrugada era muy escasa y había espacios muertos donde la mayoría de las mesas de juego estaban cerradas o poco ocupadas. Así, decidieron acortar el horario entre semana, esto además les permitía ahorrar turnos de trabajo y poder hacer cortes entre el cierre de cada día, para tener mayor control.

Actualmente el casino abre sus puertas entre semana a las 12:00 de día y cierra a las 4 de la madrugada. El fin de semana, a partir del día viernes, el casino no cierra sus puertas sino hasta las primeras horas del día lunes.

La asistencia al casino es de 700 a 800 personas por día, entre semana. El fin de semana el número oscila entre mil y 1,500. Estas cifras son contabilizadas por el mismo personal del casino. Según datos proporcionados por el establecimiento aproximadamente el 95% de los visitantes son mexicanos, de los cuales el 80% son chetumaleños y el resto proviene de

otras partes cercanas al estado como Tabasco, Veracruz, Yucatán y Campeche. El 5% restante varía entre beliceños y extranjeros, predominando los beliceños.

En un conteo realizado por el personal del casino en una semana del mes de febrero elegida al azar, se puede apreciar que la afluencia de jugadores va creciendo durante el transcurso del día, aumentando durante la tarde y disminuyendo en la madrugada. Un fenómeno parecido se da con los días de la semana, ya que durante el viernes sábado y domingo se presenta la mayor afluencia de gente. A continuación presento una lista que ilustra el evento:

Tabla: Semana 6-12 Febrero 2006

Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
12:00 p.m. – 4:00 p.m.	76	87	76	102	146	215	159
4:00 p.m. – 8:00 p.m.	175	180	163	145	235	251	138
8:00 p.m. – 12:00 a.m.	254	258	282	185	245	368	259
12:00 a.m. – 4:00 a.m.	115	123	132	274	312	254	196
Total por día ²	620	648	653	706	938	1088	752

Fuente: Casino Princess, Febrero 2006.

2.1.8 Género

Al mismo tiempo de realizar el conteo obtuve una idea aproximada del porcentaje de hombres y mujeres que ingresaron al casino. Las cifras indican que la masa de jugadores es equitativa en cuanto a género. En algunos momentos es más notoria la presencia de mujeres pero en general el porcentaje resulta equitativo. Como vemos en la siguiente entrevista que realicé en febrero de 2006, cuando le pregunté a uno de los gerentes si tenía un estimado de cuál era la proporción entre hombres y mujeres, él respondió que era bastante similar: “Aunque, hay personas que piensan que el juego sólo es para hombres, no es así. Aquí juegan muchas mujeres y juegan fuerte, pero la proporción es muy parecida.” Aquí se presenta el ejemplo de la proporción a fin de corroborar los datos proporcionados por el gerente.

² Número de personas que ingresaron en el casino durante periodos de 4 horas indicadas en la tabla. Estos registros fueron obtenidos del casino.

Tabla: Día viernes 10 de Febrero 2006

Hora	Total de ingreso	Hombres	Mujeres
12:00 p.m.	146	70	76
4:00 p.m.	235	132	103
8:00 p.m.	245	113	132
12:00 a.m.	312	152	160
Total por día	938	467	471

Esta proporción tan equitativa resulta un tanto engañosa. Esto corresponde a que, según los conteos, las mujeres que entran al casino van regularmente acompañadas. Asimismo se puede apreciar que los hombres pueden ingresar en compañía de otros hombres o solos, este último un suceso que sucede raramente con las mujeres.

2.1.9 Edad

Según reportes proporcionados por el casino la edad reportada para los jugadores es amplísima. De esta forma no parece tener un dato específico de cual es el perfil de usuario: “En el casino encuentras gente que va de los 18 años a los 80”, comenta el mismo gerente. La afirmación no resulta errada. Durante mis visitas pude notar que las edades son tan variables como se reporta. Sin embargo observé que son muy pocas las personas cercanas a los 18 años, más bien el promedio se inclina por aquellas que tienen entre 30 y 65.

2.1.10 Vestimenta

La vestimenta de las personas que asisten al casino varía de acuerdo al género. Por ejemplo: es común observar a los hombres vestidos de forma casual –es decir con bermudas, playera, gorra y chancas. En cambio las mujeres usualmente están más arregladas: las señoras acostumbran ir de falda o vestido. Las jóvenes llevan pantalones de mezclilla y blusa, pero se les ve muy bien peinadas y maquilladas. Durante las tardes la vestimenta cambia. Los hombres visten regularmente con ropa de oficina –se puede notar cómo llevan en su camisa el logotipo bordado de la empresa a la que pertenecen. Por las noches, los hombres adultos portan usualmente pantalones de vestir y camisa de manga; los jóvenes por su parte utilizan la mezclilla y camisas.

El casino no tiene un código de vestimenta específico. “En un principio la gente venía más arreglada, por que no sabían cómo era, pero ahora viene más en fachas”, argumentó

Juanita en una entrevista realizada en el establecimiento en febrero de 2006. Es común ver que las mujeres toman el centro de juegos como un espacio para socializar, por ello, quizá es que se les puede ver más arregladas que a los hombres.

En una observación realizada encontré a una señora jugando con ropa ligera. Era un martes a las 12:30 del día. Ella iba vestida con ropa deportiva. Me llamó la atención ya que, insisto, no es frecuente ver a mujeres con ropa tan informal. Unos días más adelante, sin embargo, observé a la misma mujer que visitó el casino por la tarde. Ésta vez se había olvidado de la ropa cómoda y, por el contrario, se encontraba sumamente arreglada. Cuando tuve la oportunidad de platicar con ella entendí que venía a jugar en sus lapsos de tiempo libre. Por las mañanas visitaba el casino después de ir al mercado. Por las tardes lo hacía cuando los hijos salían. Conforme avanzaron los días descubrí que siempre que asistía en las mañanas estaba desarreglada; por las tardes siempre iba con algún arreglo.

Si existe una diferencia entre gente que tiene una mayor frecuencia de asistencia al casino, como la señora Juanita que comenta que al principio sí se arreglaba pero después de tanto venir ya le daba flojera hacerlo. O como cuenta Carmela en una conversación de febrero de 2006: “Al fin y al cabo ni veo a nadie. Yo sólo vengo a jugar (risas)”. Es importante tener en cuenta que muchas de las mujeres juegan como hábito. Se concentran mayormente en el juego que en socializar, así que el arreglo pasa a segundo término cuando el objetivo no es solamente interactuar con otras personas, sino más bien sentirse cómodo a la hora de jugar.

Según lo que se ha observado los hombres llevan una vestimenta mucho más relajada, sobre todo por la mañana y durante las tardes. Así relata Carlos Cruz: “Hoy no tuve trabajo porque es mi día de descanso y esos días son los que puedo venir a jugar”.

Por la tarde es común encontrar que vayan con ropa de trabajo y es que es en ese horario cuando los hombres pueden asistir al terminar su jornada laboral; mucho más si se trata de empleados del gobierno: La voz de Romel anuncia: “Vengo a jugar con amigos después del trabajo, para relajarnos.”

Lo contrario sucede por la noche, cuando los hombres acuden a su cita con el juego mucho más arreglado. Este fenómeno se da porque la gente que asiste a esa hora es, en su mayoría, trabajadores con un puesto que les proporciona mayores. Los fines de semana se nota que

llegan con una vestimenta y un aspecto más relajado, llegan a tempranas horas o después de cenar. Es definitivo que este tipo de hombres pertenecen a una clase social más elevada, conforman un grupo pequeño y se relacionan, incluso, con los gerentes del casino.

2.1.11 Personal

El casino Princess de la zona libre pertenece a la empresa Princess International Casino que forma una gran cadena de establecimientos de este tipo en todo el mundo. La empresa está dirigida por el empresario Sudi Ozkan, es de origen turco y desde que empezó a expandirse ha operado con personal de aquel país. Cada región tiene un gerente que se encarga, a su vez de dirigir, a otros gerentes encargados de los casinos. A la conclusión de este trabajo el fungía como gerente de Centroamérica Fuat Ekibil y en el de la Zona libre de Belice el gerente el señor Jane.

Cada casino tiene un gerente principal, varios gerentes de turno y gerentes de área, administradores y técnicos. Todo ellos son considerados ejecutivos de la empresa y conforman el personal que proviene de Turquía. Conforman una planta de 20 empleados. El resto son meseros, *attendants*, *dealers*, supervisores, *barmans* y personal de limpieza, mantenimiento y vigilancia.

Según las leyes beliceñas se prohíbe la contratación de empleados extranjeros. Así, los mexicanos son excluidos, con excepción de los cargos administrativos y ejecutivos.

La mayoría de estos empleados provenientes de Turquía, son personas que comenzaron trabajando en los casinos de esa misma ciudad y que fueron transferidos a otras partes del mundo. Muchos de ellos ya han estado en varios países y ahora han sido consignados por medio de plazas a este punto geográfico.

Estos empleados deben de tener conocimiento del inglés, como mínimo, para poder trabajar en el extranjero. Como generalidad son personas jóvenes entre los 35 y 45 años en su mayoría hombres solteros. A todos ellos se les ofrece un sueldo promedio de entre los 2 mil y los 3,500 dólares mensuales, según el puesto que ocupan; además de que se les provee de vivienda y alimentación en el país que residan.

Todos los empleados son transportados por la empresa, cuentan con camionetas tipo Van y un camión que los transporta por turnos. A algunos turcos que viven en Chetumal también se les ofrece este servicio.

Muchos de los empleados provenientes de Turquía viven en el hotel porque no desean vivir en Corozal y la ciudad de Belice queda bastante lejos. La otra opción para ellos es vivir en Chetumal, pero no es fácil por el asunto migratorio: ellos necesitan tener una visa que les permita cruzar a diario la frontera para residir en la ciudad y no todos lo han conseguido.

“Belice es la ciudad más fea del mundo, es sucia y es insegura: no hay diversión y la gente es fea. Corozal es aún peor, es preferible vivir en el hotel si no se puede vivir en México. Y más si se tiene hijos” (Manager, Princess Casino, marzo, 2006)

“Es mejor vivir en México es más seguro y más bonito, Belice es una ciudad muy fea.” (Manager 2, Casino Princess, marzo, 2006)

El grupo de personas que han llegado a trabajar al casino realiza actividades en conjunto como ir de compras, efectuar actividades de ocio, deportes, etc. Además de que se han conformado como un grupo de apoyo: tratan de solucionar sus problemas de vivienda, sus permisos de trabajo, organizar sus turnos, vacaciones y más. Muchas veces acostumbran juntarse a comer en alguna casa o cocinar en la misma cocina del hotel comida típica turca, escuchan música turca y entre ellos hablan su idioma natal.

Este pequeño grupo que se forma dentro del casino extiende su fraternidad en el aspecto personal. Ya que usualmente sus empleados son en su mayoría turcos, muchos de los gerentes que han trabajado en otras partes del mundo comentan que formaron sus más grandes amistades en otros casinos con turcos que trabajaban en las mismas condiciones. Así es como se han generado relaciones de compadrazgo entre ellos y lazos que consideran más cercanos que, incluso, los de sus propios familiares.

Los problemas que afectan a un individuo son enfrentados por el grupo. En la actualidad una de las cuestiones en la que han encontrado más unidad es en los asuntos laborales,

pero, sobre todo, en los aspectos relacionados con el problema migratorio. Éste es, probablemente, su preocupación más atendida.

El grupo está integrado por los trabajadores del Casino Princess. En el otro casino, el Golden Princess, se genera la misma dinámica, por ello es complicado que exista interacción intergrupala entre los miembros de cada bando. Cada grupo lucha por tener el mayor número de clientes posible. Así, se ha generado una despiadada competencia entre los dos centros de entretenimiento. En una ocasión, mientras los jefes turcos se encargaban de sustituir al gerente del Casino Princess, los trabajadores se organizaron para impedir el despido de cualquiera de ellos, argumentando que si esto ocurría todos harían uso de su derecho a renunciar. Aunque la situación se resolvió trasladando al gerente al otro casino e imponiendo a una persona de origen inglés, quedó demostrada la cohesión que el grupo había generado.

2.1.12 Interacción personal laboral – cliente

La mayoría del personal que mantiene en función al casino está en constante contacto con sus clientes. Todo ellos con el propósito de ofrecer el mejor servicio posible. Sin embargo las diferencias culturales y lingüísticas han llegado a entorpecer las relaciones sociales. Por ejemplo: a los jugadores mexicanos les parece poco cálido el recibimiento de sus anfitriones turcos. Entre algunas opiniones se puede leer:

- “Los muchachos que sirven son mal encarados y algunos hasta groseros...” (Rosa, Casino Princess, marzo, 2006).
- “Cuando uno no entiende el juego no pueden explicarlo porque no hablan español” (A. Magallanes, Casino Princess, marzo, 2006).
- “Son fríos y no tan amables como los mexicanos” (Mariano, Rosa, Casino Princess, marzo, 2006).
- “En una ocasión se estaban burlando de una chamaca porque no sabia jugar y la otra no entendía lo que decían.” (M. García, Casino Princess, marzo, 2006).
- “Un mesero se me estaba insinuando y me molestó muchísimo. Fui a quejarme con el gerente.”(Luis Chan, Casino Princess, marzo, 2006).
- “Las muchachas no son sonrientes, ni son tan amables como las de Chetumal.” (Guadalupe, Casino Princess, marzo, 2006)

Del otro lado las opiniones son bastante parecidas. Los trabajadores se quejan a menudo del modo en que actúan los clientes: sobre todo las meseras advierten que los mexicanos les faltan al respeto y que han llegado a poner en peligro la seguridad del lugar.

A pesar de esta situación las cosas en el casino parecen fluir con calma: es poco frecuente ver peleas directas entre los empleados y los jugadores. Y aunque la amistad entre estos sólo fluye cuando el jugador acude con frecuencia al casino, en términos generales se puede hablar de un ambiente armónico.

Una de las señoras que allí labora comenta que tiene algunas amistades desprendidas de la relación trabajador-usuario. El vínculo del personal de seguridad con los clientes es distinto: existe más cautela y respeto entre ambos.

- Además del personal de Belice existen los empleados que provienen de Turquía y que ocupan jerárquicamente los puestos más altos, por lo que relación con los clientes difiere de la que el resto del personal tiene con los jugadores. Las relaciones que cada uno de los gerentes tienen con los clientes varía según la personalidad, aunque en general opinan que tener vínculos allegados con estos es indispensable.

“Es bueno hacerse amigo de un jugador, porque él se siente más cómodo y hay más posibilidades de que regrese a jugar. Sin embargo uno no puede generar un lazo que se pueda mal interpretar con petición de favores, por ejemplo.” (Manager, Casino Princess, enero, 2006)

A pesar de este comentario el trato que se les da a los jugadores frecuentes es distinto al del resto de clientes. Por ejemplo a un jugador que se reconoce que apuesta una fuerte cantidad de dinero se le ofrece una botella abierta. Además será atendido exclusivamente por un mesero y la botella del licor que consuma será una distinta, de un precio más alto, de la del resto de los usuarios. Este tipo de servicio busca hacer sentir comfortable al jugador para que su estancia sea mayor y por lo tanto invierta más dinero.

Los gerentes, sobre todos lo encargados de las mesas principales, han creado un ambiente de tal complacencia que han ocasionado algunos altercados como el intento de hacer trampas para ganar.

“En una ocasión el Sr. Juan G. estaba jugando desde hace muchas horas. En una partida él no había hecho su apuesta (esta acción se tiene que hacer, por regla, regla antes de que el *dealer*) y cuando el *dealer* abrió juego el Sr. Juan G. puso de inmediato el dinero que quería comprometer, porque vio que podía ganar... Este tipo de artificio es frecuente, pero cuando el *dealer* lo vio me llamó para denunciar la falta. Acto seguido el señor se acercó a mí y me dijo que lo omitiera porque estaba en una mala racha. Uno, como gerente, sabe que si le niego la posibilidad él será sancionado pero de igual forma buscará utilizar la misma estrategia en otro casino, así que decidimos pasar por alto la infracción con la condición de que no volviera a suceder”. (Manager, Casino Princess, marzo, 2006)

Muchos jugadores creen que conocer al gerente les puede traer ciertos beneficios. Por ello tratan de sacar provecho de ellos desde la primera oportunidad. La realidad es que la satisfacción es mutua: los gerentes pueden ser invitados a cenar o a tomar algún trago en otro sitio, mientras que los usuarios tienen ciertas concesiones que a otros no se les permite.

La impresión que algunos turcos tienen sobre los mexicanos se expresa en la siguiente voz que pude capturar en marzo de 2006: “The Mexican people love the game, there are the best clients for us, in fact, this casino is better business than Rumania because the Mexican people love to play. They play a lot.”

La explicación que dan los turcos al respecto es que los mexicanos son muy buenos clientes porque además de que les gusta mucho jugar, apuestan todo sin importar lo que puedan perder. A ellos les parece muy difícil ver cómo la gente de muy escasos recursos acude al casino a gastarse lo único tienen. Y es que, según sus reportes, la mayoría que entra al casino gasta un promedio de 15 dólares, generando un promedio por debajo de lo habitual de otros países. La diferencia estriba en que en las naciones extranjeras la gente que acude tiene mayores ingresos económicos.

Cuando se les hace la pregunta de por qué consideran que a los mexicanos les gusta tanto jugar opinan: “Los mexicanos son tontos porque creen que van a ganar, quieren dinero fácil, sin trabajar, y creen que aquí lo van a conseguir”. (Manager, Casino Princess, enero, 2006). Sin embargo su percepción cambia cuando hablan sobre aquellas personas que

gastan fuertes cantidades de dinero: esos sí son gente interesada por el juego que se puede ver en cualquier parte del mundo.

Reitero que, cuando un usuario se relaciona con algún gerente –esto en el caso del casino de Chetumal– puede ocasionar un vínculo que permita la proliferación de actos ilegales.

En el caso de los trabajadores se pueden escuchar comentarios despectivos refiriéndose a personas de otros lugares que no son Turquía, incluso de los mismos europeos. Por ejemplo cuando llegó el jefe que proviene de Inglaterra, mencionaron que los ingleses eran personas muy estúpidas y que no les gustaba trabajar con ellos. También es frecuente escuchar lo mal que se expresan de la gente beliceña no sólo en su desempeño laboral sino en el ámbito personal.

2.1.13 Relaciones fuera de casa

Las relaciones que han surgido dentro del casino han salido fuera de él y se han ido enraizando cada vez más. Es importante hacer notar que estas relaciones se dan bajo ciertas circunstancias: en el casino la jerarquía ha hecho que los puestos gerenciales los ocupen la gente de Turquía. Estas personas se han ido relacionado con otras de dos formas: la primera es por relaciones comerciales –hay que recordar que todas las transacciones comerciales que realiza el casino se hacen con Chetumal, desde traslados bancarios hasta la compra de cerveza–; la segunda es la relación con el cliente que ha surgido únicamente con clientes que son jugadores frecuentes, que además en su mayoría pertenecen a un círculo social económica y socialmente privilegiado. Éste está compuesto por empresarios y políticos locales.

Entonces los turcos sólo tienen estrechas relaciones con clientes importantes y de interés comercial para ellos. La gente que frecuenta ocasionalmente el casino es posible que tenga poco o nulo contacto con ellos. Así que puede afirmarse que los turcos se relacionan con personas de una élite social más alta compuesta por buenos clientes.

Del otro lado, los jugadores aficionados comentan cómo los turcos fueron tomando parte importante en la sociedad: un día, seguramente, habrán sido invitados a cenar y de ahí que

han formado una red con lazos importantes hasta el punto que han terminado cenando en una reunión íntima de algún usuario, verbigracia.

No todos han hecho lo mismo: muchos han permanecido más apegados a su grupo, sobre todo los que tienen consigo a su familia, pero es común ver entre los solteros cómo salen por las noches después del trabajo a las discotecas con compañeros de Chetumal y buscan relacionarse incluso sentimentalmente con mexicanos. Estas relaciones no solo han quedado en amistad, las relaciones que han perdurado significan mucho para ellos ya que son de gran ayuda en el proceso de adaptación a México. Sus relaciones con los mexicanos les han ayudado a conseguir casas, autos y hasta estrechar vínculos afectivos.

Una de mis fuentes de información, por ejemplo, conoció a una de sus grandes amigas aquí: la relación inicial fue de carácter comercial, ella le presentó a sus amigos y entre ellos conoció a la que ahora es su pareja sentimental. También a su maestra de español y hasta quien le vendió el coche que maneja. Él ha retribuido cuanto ha podido, cuando cualquiera de los amigos va al casino él trata de ofrecerles todas las atenciones que están en sus manos para hacerlos sentir lo agradecido que está. Mi propia relación con él surgió por la red que se formó con su proveedora, esta historia a la vez se repite con varias personas de origen turco quienes han formado lazos importantes gracias al casino.

Muchas opiniones al respecto de parte de los mexicanos hacia el personal de Turquía coinciden en que son personas a las cuales se les ha dado cierto tipo de poder y ellos creen merecerlo, ya que en cuanto llegaron se les trató de una manera especial y eran invitados a reuniones del círculo social, lo cual los hizo sentir parte del grupo. A raíz de esto muchos de ellos han demostrado un comportamiento déspota. Un ejemplo es que cuando llegan a un restaurante o bar para pasar la noche exigen un trato preferencial lo cual ha fastidiado a muchas personas.

2.1. 14 Tipos de juegos

Los casinos ofrecen una gran variedad de juegos para entretener al cliente, usualmente se dividen en tres rubros, juegos de círculo, juegos de contrapartida y máquinas tragamonedas.

Los juegos de círculo son aquellos en que los jugadores juegan entre sí, como póker. Las apuestas al interior del casino son fijadas por ellos mismos, no son abiertas al público, sólo a uno muy selecto y usualmente se realizan en privado. En el casino de la Zona Libre de Belice estos juegos no están disponibles.

Los juegos de contrapartida son aquellos donde los jugadores participan como bando opuesto al casino. Algunos de ellos son el póker, el black jack, la ruleta, el bacarat y el bingo.

Las máquinas tragamonedas, también denominadas máquinas tragaperras, son artefactos que a cambio de una cantidad de dinero apostada dan un tiempo de juego y eventualmente un premio en efectivo.

Pueden ser de dos tipos:

- Máquinas programadas. En estas máquinas el premio depende de una programación interna, de tal forma que al cabo de una secuencia de jugadas ésta devuelve una cantidad determinada de lo que se ha metido en ella.
- Máquinas de azar. En ellas los premios dependen exclusivamente del azar. Para conocer el porcentaje de pago hay que acudir a la probabilidad y a la estadística.

Los juegos más populares en el Princess Casino son las máquinas tragamonedas. La razón reside en que el costo de la apuesta sobre las máquinas es mucho menor que el de los juegos de mesa. Por ejemplo, una persona puede apostar desde 50 centavos. En las mesas, en cambio, la apuesta mínima es de 10 dólares.

2.1. 15 Casino y sociedad

Mucho se ha discutido de los impactos paralelos que trae consigo un casino, entre ellos que se generen problemas sociales alrededor tales como la prostitución, el tráfico y consumo de drogas, el lavado de dinero, la mafia y el narcotráfico. Esta idea surge principalmente a causa de una percepción negativa de lo que se había vivido en lugares donde históricamente han existido casinos, como en Las Vegas o en Montecarlo, donde los estudios, las películas y la creencia popular generada por estas mismas nos han enseñado todo lo que ocurre alrededor de un casino, quitando así la imagen de un sano centro de entretenimiento para adultos donde uno además puede ganar dinero.

Esto ha sido muy discutido, sobre todo en México ahora que se han iniciado los debates sobre la posible apertura de casinos en el país. El caso de los casinos de la Zona Libre de Belice, servirían mucho para poder vislumbrar dichos impactos.

La pregunta inicial sería: ¿Qué elementos constituyen a los casinos para afirmar que alrededor de ellos se provocan tantos conflictos tan perjudiciales para la sociedad? El personal del casino, por ejemplo, opina que la respuesta es sencilla, “It’s all about money” (Manager 2, Casino Princess, febrero, 2006). Todo se trata de centros que manejan fuertes cantidades de dinero, y donde este mismo está en riesgo constantemente.

Una cosa es evidente, desde que los casino iniciaron operación en la Zona Libre de Belice muchas de las personas que transitan continuamente por este paso aseguran que el ambiente ha cambiado radicalmente: “Desde que abrió el casino esta zona es más peligrosa que antes, en la noche se ve a la gente tomando, hay mujeres y hay delincuencia.” (L. García, Casino Princess, marzo, 2006). Es cierto que al salir del casino existe gente en la calle tomando, andando o viniendo, o saliendo de los bares que se han instalado en esta área.

Hablar de un problema de tráfico de drogas y de consumo dentro del casino es un tema que al menos a los gerentes y dirigentes de esta zona les resulta muy delicado. Obviamente porque el tema involucraría hablar de cuestiones que no están permitidas, por lo que ambas partes niegan rotundamente haber presenciado o tener latente un problema de drogas. Sin embargo hay testimonios que aseguran que el casino es un excelente lugar para la venta y distribución de las mismas y que aunque no han presenciado nada aún, no dudan que exista.

La gente que asiste diariamente opina lo siguiente: “No, yo nunca he tenido contacto con gente que vende drogas ni me han ofrecido y no he visto consumiendo, lo que sí he visto es gente que toma mucho”. (Juana, Casino Princess, marzo, 2006). Otras personas en cambio aseguran que con los meseros y la gente que trabaja en el casino se puede conseguir droga fácilmente, o al menos contactarte a alguien para poder obtenerla, pero la realidad es que eso sucede también en otros espacios públicos.

La vigilancia del casino por su parte cuida estrictamente en la entrada de que no se puedan introducir ni consumir drogas y aseguran haber encontrado pocos casos al respecto.

La mafia y el lavado de dinero es otro de los síntomas que se dice ocurren alrededor de estos centros, pero identificar que hay situaciones de lavado de dinero o de mafia no resulta sencillo. Los testimonios de la gente aseguran que el casino es un lugar donde esto puede ocurrir muy fácilmente ya que el casino en sí tiene poco control y poco definido de cuánto dinero es lo que invierte, en juego y en apuesta, una persona cualquiera; y no pregunta su procedencia ni su destino. Aunque claro, el casino como empresa niega absolutamente haber presenciado nada de esto, avalando que todas sus operaciones se dan en total transparencia y cumpliendo con los estatutos de la empresa a la que deben entregar cuentas precisas.

Los casinos como centros de entretenimiento han buscado diferentes opciones para entretener a los jugadores. En grandes ciudades como Las Vegas, los casinos albergan increíbles auditorios y centros de entretenimiento donde se presentan espectáculos de primer nivel y de talla internacional. El Casino Princess de Belice ha buscado acompañar las horas de juego con algún show. En un inicio el casino decidió contratar a un grupo de bailarines provenientes de Rusia, esta operación tardó algo de tiempo en gestarse ya que a pesar de que las bailarinas rusas han sido una constante en los casinos de la empresa Princess, conformar un grupo que decidiera venir a vivir a Corozal no era fácil. Al fin cuando llegaron cumplieron con un grupo de 8 bailarines de los cuales 6 eran mujeres y el resto hombres.

La pequeña tarima instalada en el fondo del local presentaba cada noche, a partir de las 11:00 horas, dos bloques de espectáculos con bailarines esbeltos y de buena apariencia. La música que bailaban era muy similar a la de su región, pero el vestuario sugestivo parecía tener encantada a la concurrencia.

Tiempo después el grupo de bailarines se fue. Estuvieron un total de 8 meses y nadie supo cuál era el motivo de su ausencia. Mientras esto paso los bailarines pasaban su tiempo entre el casino y la ciudad de Chetumal, aquí hacían su vida social, se les veía cenando, bailando y en el cine, a veces se les encontraba acompañados de alguna persona de Chetumal lo cual sorprendía porque siempre se creyó que los bailarines sólo se dedicaban a su profesión y no

podían tener contacto con los clientes. Esto además era difícil porque no todas ellas hablaban inglés: en su mayoría únicamente hablaban ruso.

Algunas personas creían que ya no estaban acá porque habían tenido problemas con la siguiente cuestión, ¿En verdad los bailarines rusos eran sólo bailarines o también se prostituían? La respuesta era clara: no todas ellas se prostituían, de hecho la empresa lo tenían prohibido. Podían hacer una vida social fuera del casino pero nada podía suceder dentro de las instalaciones. No obstante el gerente aceptaba haber conocido el caso de chicas que saliendo del casino concertaban alguna cita a cambio de dinero, una de ellas terminó embarazada de un muchacho de Chetumal y contrajeron matrimonio. ¿Si esto era tolerado por el casino entonces por qué desaparecieron? El gerente ahora cuenta la razón: fue por uno de los socios del casino que dio la orden que nunca más en sus casinos volvería a haber bailarines rusos. La causa es una historia parecida a la anterior: uno de los socios de la empresa contrajo matrimonio con una de las bailarinas. Ellos decidieron entonces que no querían que la prostitución fuera parte de la idea de tener bailarinas rusas, claro que se debe considerar que otro testimonio asegura que si se fueron fue porque para ellos era muy difícil controlar el hecho de que se prostituirán, así que ahora han optado por contratar grupos musicales y otra clase de entretenimiento.

Después de este hecho, continuó habiendo casos de prostitución. La Zona Libre tiene un bar donde bailan mujeres y además se prostituyen, nunca identificadas por la gente, pero los hombres aseguran que las mujeres acudían al casino a buscar clientes. Esto fue negado por las autoridades del casino: al casino no puede permitir la entrada a nadie a concertar un negocio y menos de prostitución.

Lo que otras mujeres sí sabían era que la misma atmósfera de juego había conducido a una mujer de sociedad, desesperada por seguir jugando a realizar un acto de prostitución. Esta mujer parece ser conocida por quienes la acusan y aseguran que está casada al igual que su cliente. “Una señora bien de Chetumal en una ocasión se quedó sin dinero, como quería seguir jugando, le ofreció a un señor que conocía andar al baño y tener sexo oral con el por 200 pesos” (C. Flores y L. García, *Casino Princess*, marzo, 2006). La historia parece ser conocida por muchas personas, el gerente comenta que sucedió así por que la pareja fue sorprendida en el acto y así fue como salió a la luz pública.

Aunque este fue un caso aislado, puede afirmarse que el casino sí facilita que problemas como este ocurran, sobre todo el alcoholismo y la prostitución o al menos son los más visibles. Este tipo de cuestiones no ha ayudado en nada a mejorar la imagen del casino ante la sociedad, muy por el contrario cuando se ha indagado con la gente que no asiste al casino el por qué no va, su respuesta es porque lo consideran un lugar de vicios.

“A mí me gusta jugar, pero cuando estoy acá me ofrecen de tomar gratis y fumo cuando tomo, y como estoy tomando juego más y luego salgo y busco otro tipo de diversiones.”
(Miguel, Casino Princess, marzo, 2006)

Entonces el casino en sí, no es el total responsable de que cosas como estas ocurran: es el mismo individuo quien genera una necesidad que llega a ser satisfecha por otros aunque ésta resulte nociva para la sociedad. El punto central de la discusión debería centrarse en analizar si este tipo de problemas se dan en lugares donde no hay casinos y la respuesta es afirmativa. Entonces no es lugar por sí mismo, es la necesidad misma que genera el individuo en su tendencia natural por buscar este tipo de distracciones. El casino sólo es el punto donde convergen, es al fin un espacio de tolerancia resaltado por una serie de causas propias del juego y la apuesta que lo acompañan.

2.1.16 Casas de empeño

Las casas de empeño son negocios que consisten en prestar dinero a diversos clientes. Estos dan a cambio una garantía prendaria, que pueden ser alhajas, automóviles, equipos electrónicos, etc. La mayoría de estos negocios cobran un porcentaje semanal sobre el préstamo. Cuando el cliente deja de pagar, la casa de empeño se queda con el artículo. Cuando el cliente liquida el préstamo, éste recupera su artículo.

En general da la impresión de que desde que existe el casino esta clase de negocios ha proliferado, debido a que las personas han buscado una alternativa para obtener dinero en efectivo y de esta forma poder disolver algunas deudas provocadas por el juego; o bien para comenzar a jugar.

Esta afirmación es severa, pero pueden nombrarse algunos testimonios obtenidos de las personas que están a cargo de este tipo de negocios:

“Yo no creo que ahora existan más casas de empeño por el casino, la gente siempre ha tenido necesidades y deudas y no sólo son por el juego. Sin embargo sí nos ha tocado que algunas personas, sobre todo señoras, llegan a empeñar joyas alegando que necesitan el dinero para ir jugar porque el marido ya no se los quiere dar. En una ocasión una señora vino a empeñar una televisión, un reloj de oro, y una secadora, el único comentario que hizo fue: Es que últimamente no me ha ido bien en el casino, ora que me reponga vengo por todo.” (Juan, Chetumal, mayo, 2006).

Para el dueño de este negocio la deuda es algo común, porque es la naturaleza de su negocio, y afirma que las causas son variadas. Además comenta que la gente no dice la causa de por qué está empeñando sus bienes, y las veces que se ha enterado por terceras personas siempre ha existido la misma respuesta: el dinero es destinado para jugar en los casinos.

“La gente que viene a empeñar son de todas las clases sociales. La que no tiene dinero viene a empeñar una o dos cositas de oro. La que sí tiene empeña su televisión nueva, un buen reloj, su motocicleta... Usualmente son bienes que se pierden, que nunca vuelven por ellos.” (Juan, Chetumal, mayo, 2006).

Las casas de empeño finalmente cumplen con varias necesidades, es difícil afirmar que esto sólo se ha dado a causa del casino, lo que es cierto es que es un recurso que sirve a la gente para solventar deudas provocadas por el juego.

Capítulo 3

3.1 Marco teórico

Para hablar de *impactos* y *repercusiones* de los casinos en la unidad doméstica, se deben de definir cada una de las entidades de análisis para darle sentido a esta investigación. Primero se despejarán y discutirán los conceptos mencionados para delinear sus diferencias.

Las repercusiones son las modificaciones o reelaboraciones en la concepción o sentido que las personas tienen con respecto a su realidad y vida cotidiana. Peter Berger y Thomas Luckman, señalan en *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido* que el sentido de la conducta del individuo parte de las configuraciones supraordinales que han sido generadas, y que luego se transforman en sistemas de valores.

“Estas configuraciones pretenden explicar y regular, de una manera que tenga sentido, la conducta del individuo en su relación con la comunidad, tanto en la vida cotidiana como en la superación de crisis, en relación con realidades que trascienden la vida cotidiana” (página 39) Asimismo definen la vida cotidiana como: “La vida diaria está llena de secuencias de acción social y la identidad del individuo se forma tan sola en dicha acción”. (Peter Berger y Thomas Luckman, *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido*, página 34).

Entonces cualquier transformación en estas secuencias modifica tanto la vida diaria como la identidad del individuo. En esta investigación se alega que el gusto por el juego puede ser uno de esos factores que repercute en la vida diaria del individuo y la modifica.

El impacto de ciertos eventos sociales se explica a partir de los cambios producidos por el uso y manejo de un nuevo ámbito o conducta, que tienen por referencia el espacio social o económico de las familias.

También es importante definir elementos que se deben de tomar en cuenta para el desarrollo de esta investigación, como son el hogar y la unidad doméstica, que para este trabajo tomaré como equivalentes en su significado.

Por hogar o unidad doméstica podemos entender lo siguiente:

“El hogar comprende la familia en la medida que esta última abarca solamente a los miembros que están emparentados entre sí por vínculos de sangre, adopción o matrimonio. Pueden existir en el hogar personas no emparentadas entre si; en la medida en que compartan un presupuesto común, el termino hogar se convierte en sinónimo de unidad doméstica”. (Brígida García, *Hogares y trabajadores en la ciudad de México*, página 7)

Es relevante resaltar el sentido que da Pierre Bourdieu a la unidad doméstica para justificar el por qué se seleccionó este término. El autor la define como: “concebida como un agente activo, dotado de voluntad, capaz de pensamiento y de acción basado en un conjunto de presuposiciones cognitivas y de prescripciones normativas referidas a la manera correcta de vivir las relaciones domésticas: universo en el que están suspendidas las leyes corrientes del mundo económico, la familia es lugar de confianza y del don.” (Pierre Bourdieu, *Razones Prácticas*, página128)

Según Bourdieu el término *familia* lleva implícitos los conceptos de casa y ocupantes de ella. Casa es un sinónimo de hogar y cuando hablamos de hogar, entonces hablamos de familia. En el mismo libro Bourdieu define a la familia de la siguiente forma: “La familia es un conjunto de individuos emparentados y vinculados entre si ora por alianza, el matrimonio, ora por filiación, ora más excepcionalmente por adopción (parentesco), y que viven todos bajo el mismo techo.” (página127)

Así cuando utilizamos el término *familia* nos referimos a sus integrantes; cuando hacemos uso de *hogar* hablamos del espacio que éstos ocupan. Para la presente investigación se utilizará el término hogar o unidad doméstica indistintamente, ya que lo que nos atiende es el espacio donde la familia se desenvuelve.

Otro factor importante es la economía familiar, para poder comprender cómo es que afecta el juego en la economía de la unidad doméstica. La economía en las familias esta relacionada con el bienestar de la familia. Debemos de tomar en cuenta que autores como Saskia Kreutzer afirman que las unidades domésticas ya no son unidades homogéneas donde sus integrantes tienen los mismos intereses y valores; es decir, el mejoramiento del bienestar familiar.

Kreutzer menciona que en los años setenta se reconoce que los miembros de la familia tienen diferentes objetivos, interpretaciones y valores, y que para cada miembro la definición de bienestar familiar puede ser distinto. La edad y el género son variables metodológicas importantes.

“... la división de tareas y recursos ya no es únicamente una división práctica, sino que existen juegos de poder entre ellos. Cada miembro trata de obtener más dinero en efectivo en su monedero para poder cubrir lo que él/ella incluyen en su definición de bienestar familiar o gastos básicos.” (Saskia Kreutzer, “Una mujer con dinero es peligrosa” en *Antropología de la Deuda*, página 145)

El concepto de bienestar familiar no se va a discutir ahora, pero por el momento se puede anticipar que esta forma de distribuir el ingreso y lograr el bienestar familiar no son las idóneas. Como afirma la autora, aún más interesante es pensar que una de esas formas de distribuir el gasto es destinado al juego de uno o varios miembros de la familia. En este tipo de situaciones cuando uno de los miembros comienza a utilizar recursos del fondo común para este tipo de actividades y la familia está en desacuerdo, se generan choques o conflictos entre los miembros, los cuales se van a reflejar en repercusiones directas sobre la unidad doméstica.

La definición de *casino*, se refiere a un establecimiento donde se practican juegos con dos características: que sean de azar y que se pueda apostar. Todos los juegos contienen azar porque el resultado es incierto: el éxito o fracaso no se conoce hasta que se lleve a cabo dicho juego. Por lo tanto, la característica más importante de los casinos es que en su interior se realizan juegos que permiten cruzar apuestas.

El término *casino* es un préstamo del italiano *casino* que significa villa pequeña, o el diminutivo de casa pequeña que se especializó como casa de recreo, casa de prostitución o casa de juego. Todos esos lugares estaban ubicados típicamente fuera de las ciudades. En el siglo XIX el casino edificios públicos donde se realizaban actividades de placer, incluyendo las apuestas y el deporte.

La literatura sobre el tema de los casinos nos permite distinguir dos modelos fundamentales: el europeo y el americano. Aunque cada modelo se adapta a la legislación del país donde opera, se regulan por características generales a continuación explicadas:

- **Europeo:** Están limitados en número, son altamente regulados por el Estado, tanto a nivel local como a nivel nacional y están compuestos primordialmente de juegos de mesa. También los distinguen las elevadas tasas de impuestos que los graban y el hecho de que cuentan con una clientela muy selecta. El casino es un establecimiento central y por tanto único. En algunos países se conoce como el casino de la ciudad, en contraposición al casino en cada hotel que permite el otro modelo.
- **Americano:** La regulación en el modelo americano, además de estar normados por el Estado, se da a través de la competencia, por lo que el número de casinos es mayor, son más agresivos en sus estrategias de mercado, sus ingresos dependen básicamente del número de máquina tragamonedas y están gravados con menores tasas impositivas. Como en este caso existe mayor flexibilidad, este modelo tiene la característica que varía de estado a estado y su clientela es de tipo masivo.

Además, existen casos intermedios como los localizados en América Latina y los de “tipo oriental”. En el primer caso la mayoría de los países tienen casinos en cada hotel, son centros de tamaño reducido y no guardan ninguna relación con los encontrados en las ciudades de Las Vegas y Atlantic City en Estados Unidos. En los segundos, los jugadores apuestan entre sí y la casa cobra una comisión sobre el monto de apuestas, por concepto de los servicios proporcionados a los jugadores.

Una diferencia relevante entre el modelo americano y el europeo, es que el primero permite que los casino se instalen en hoteles, por el contrario, los segundos, deben ser independiente de estos centros de hospedaje. (Juan Sandoval De Escurdía, *Sobre los Modelos de Casinos*, página 9)

Para el caso de Belice, la legislación favorece la inversión extranjera para la instalación de casinos: son también regulados por el gobierno y una comisión dedicada. El casino se encuentra en la ciudad de Belice, está dentro de las instalaciones de un hotel, no es

obligación que los casinos tenga un complejo hotelero pero es preferente. La misma legislación prohíbe la proliferación de máquinas tragamonedas en cualquier sitio ya que se pretende únicamente que el casino sea para uso de los turistas.

Cuando se habla de casinos se habla de juego, por ello realicé una revisión bibliográfica para indagar sobre el papel de éste en la historia de la humanidad y de la cultura, hasta adéntranos en los juegos específicos del casino. También comparé las distintas posturas, clínica y antropológica, para acercarnos al fenómeno.

El juego ha estado presente en la historia de la humanidad, varios autores reconocen esta presencia, como afirma George H. Mead que se ha referido, además del juego infantil, a las actitudes de los pueblos más primitivos en los que ha nacido la civilización, “una notable ilustración del juego en cuanto que es distinto del deporte se encuentra en los mitos y en varios de los juegos que llevan a cabo pueblos primitivos especialmente en las ceremonias religiosas.” (George H. Mead, *Espíritu, Persona y Sociedad*, página 183)

El autor Johan Huizinga afirma lo siguiente: “El juego es más viejo que la cultura, pues por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego.” (Johan Huizinga, *Homo Ludens*, página 17)

Por otra parte señala que se ha creído definir el origen y la base del juego como la descarga de un exceso de energía vital. Según otros autores mencionados por Huizinga, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante, o finalmente le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. Afirma, que ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y precisamente en esta intensidad, en esa capacidad de hacer perder la cabeza radica su esencia, lo primordial.

La teoría principal de este autor se basa en afirmar que la cultura surge en forma de juego. El autor se ocupa principalmente de las formas de juego superiores que se dan entre los adultos, ya que tiene una estructura más definida y desarrollada.

Sin embargo, lo que nos ocupa en este análisis, es el juego que se da dentro de los casinos. Ahora vamos a realizar un análisis entre lo que Huizinga establece como juego, sus características y formas, además se pretende dar un marco general del juego desde el punto de vista clínico, o sea el psicológico.

La pregunta esencial es ¿cómo surge el gusto por el juego? El gusto es lo que distingue una actividad de otra, una preferencia sobre otra. El gusto por el juego nos hace también identificarnos con un grupo de personas y por reconocer un espacio donde se desarrolle el gusto.

Huizinga distingue sobre todo dos características del juego:

- El juego es libre, el hombre adulto decide cuándo jugar, es algo superfluo que puede abandonar en cualquier momento. No se realiza en virtud de una necesidad física o como un deber moral. No es una tarea ya que se realiza en el tiempo de ocio. Sin embargo, afirma que puede convertirse en una necesidad, por placer con el que se experimenta.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, ya que consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que tiene su tendencia propia.
(*Ibidem*, página 25)

El autor recalca constantemente que el juego al no pertenecer a la vida corriente, se intercala como actividad provisional o temporal y se efectúa en razón de la satisfacción que produce. El juego es como una ocupación en tiempo de recreo que produce diversión, esto resulta un complemento, un acompañamiento para la vida diaria, un adorno.

Esta idea resulta importante para esta investigación, ya que en el caso de los tipos de juego que se realizan en los casinos, como son los juegos de azar, se practican en la medida de la satisfacción que producen en el jugador. Esta satisfacción va a definir el tiempo que se invierte en el juego, el monto económico por apostar y el grado en el que el jugador se involucra en la actividad hasta interferir en su vida cotidiana. Este grado de satisfacción podemos relacionarlo con el gusto por jugar.

“El gusto, una propensión y aptitud para la apropiación (material y/o simbólica) de una clase determinada de objetos o de prácticas enclavadas y enclasantes, es la fórmula

generadora que se encuentra en la base del estilo vida” (Pierre Bourdieu, *La Distinción*, página 173).

El gusto por jugar crea distinciones. Por un lado se encuentran los que frecuentan los casinos, y por otro los que a pesar de no asistir a estos lugares sí tienen gusto por la actividad lúdica. Este gusto puede ser clasificado de la siguiente manera: personas de determinadas clases sociales, diferencia de edades, diferencia de géneros y frecuencia con la que asisten a los casinos. El juego como fenómeno permea en cada una de estas distinciones.

La distinción es descrita por Bourdieu de la siguiente forma:

“El gusto es el operador práctico de la transmutación de las cosas en signos distintos y distintivos, de las distribuciones continuas en oposiciones discontinuas; el gusto hace penetrar a las diferencias inscritas en el orden físico de los cuerpos en el orden simbólico de las distinciones significantes.” (*Ibidem*, página 173)

En el plano de la psicología Miguel Garrido, Pedro Jaén y Ana Domínguez, refiriendo a Ochoa y Labrador, distinguen a los tipos de jugadores que se presentan y refieren que es una clasificación que parte de los factores que repercuten directamente en el ámbito familiar:

Jugador social: Es el que interviene ocasional o regularmente en juegos populares o legalmente permitidos siempre por entretenimiento, diversión, etc. Su característica principal es el control que ejerce sobre su conducta de juego, es decir, puede interrumpirla cuando lo desee y, por lo tanto, no depende emocionalmente de ella.

Jugador profesional: Es el que vive del juego, apuesta de la forma más racional e intenta no dejar nada al azar, para lo que participa en actividades en las que es importante la habilidad o hace trampa para ganar. La práctica del juego es similar a un trabajo que desempeña para ganarse la vida y su objetivo es ganar dinero, por lo que no necesariamente disfruta lúdicamente.

Jugador Problema: Se caracteriza por jugar frecuente o diariamente, con un gasto habitual de dinero. Tiene menos control de sus impulsos que el jugador social, aunque suele llevar una vida normal tanto familiar como laboral. Suele ser una persona con alto riesgo de convertirse en jugador patológico, si se le va de las manos el aumento del tiempo y el dinero destinado.

Jugador patológico: Es aquel que tiene una dependencia emocional del juego y por lo tanto una pérdida de control con respecto a él. La actividad interfiere en el funcionamiento normal de su vida diaria. La cantidad de tiempo y de dinero invertidos es muy alta. Existe en él una necesidad subjetiva de jugar para recuperar lo perdido y fracasa continuamente en el intento de controlar los impulsos de jugar. Suelen ser frecuentes los pensamientos distorsionados o irracionales, como el optimismo extremo y el pensamiento supersticioso. (Miguel Garrido, et. Al. *Ludopatía y Relaciones Familiares*, página 30)

Estas cuatro categorías de jugadores son una propuesta que será útil para definir los grupos de estudio cuyas variantes se han definido como la frecuencia con la que asisten al casino y el monto que invierten en el juego. Estas descripciones también nos sirven para poder medir los impactos y las repercusiones que sufre la familia según cada uno de los tipos de jugador. Ampliando el análisis de las características del juego encontramos que:

- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. El juego agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. Esto quiere decir que el juego se desenvuelve dentro de su campo que es determinado previamente.

En el caso de los juegos que se dan dentro de los casinos todos se desarrollan en el marco de la legalidad. Y aunque hemos mencionado que el juego involucra una apuesta, ésta debe ser aprobada por el sistema legal del país donde se desarrolle. Otras características son:

- El juego es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento. Es característico del juego encontrar elementos de repetición.
- Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto, crea orden. El juego se da en un orden absoluto. Las desviaciones estropean el juego, lo hacen perder su carácter y se anula.

- Tiene como calificación la tensión. La tensión se entiende como la incertidumbre o azar, es un tender hacia la resolución, con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien. El autor menciona que hay juegos que exaltan esta característica, como son los deportivos y los juegos de azar. En estos dos involucran distintos tipos de elementos que se prestan en la tensión, ya sea por las facultades del jugador, la resistencia, la inventiva y las fuerzas espirituales. (Johan Huizinga, *Op. Cit.*, páginas 25-30)

Personalmente mencionaría incluso que en los juegos de azar, donde generalmente no intervienen las capacidades físicas para obtener un resultado favorable, influye también el factor de la suerte, que deja un tanto de lado las leyes matemáticas de las probabilidades que son en las que se basan. Estamos hablando de que al ser pocas las probabilidades, la suerte interviene en pensar que el jugador será el afortunado en obtener las probabilidades a su favor.

Así lo describe el autor Huizinga: “El puro juego de azar tiene también significación sacra, es decir, que significa y determina una acción divina. Los conceptos de fortuna y suerte se hallan, para el espíritu humano constantemente cercanos a la esfera de lo sagrado”. (*Ibidem*, página 78)

Y profundizando sobre la cuestión afirma que: “Nos apasiona tanto salir victoriosos que ello amenaza con disipar la ligereza del juego. Y aquí se presenta una diferencia todavía más importante. En los puros juegos de azar, la tensión solo en pequeña medida se comunica al espectador. Los juegos de dados son, en sí mismos sorprendentes objetos culturales, pero hay que considerarlos sin embargo, como estériles para la cultura. Ninguna riqueza aportan ni al espíritu ni a la vida.” (*Ibidem*, página 69)

Otra característica de los juegos es:

- Los juegos son determinados por reglas. Cada juego tiene sus propias reglas. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado.

La definición de juego que nos proporciona Huizinga es la siguiente: “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espacios

determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”. (*Ibidem*, página 47)

En lo que compete al concepto de ganar, éste guarda estrecha relación con el tema del juego. Ganar quiere decir: mostrarse en el desenlace de un juego, superior a otro. Para esta investigación cabe mencionar que existe un factor de suma importancia en el juego de azar que se da en los casinos, ésta es precisamente que lo que se gana y lo que se apuesta es de valor material: el dinero. La perspectiva de ganancia y el arriesgar son conceptos involucrados en este tipo de juego, el hecho de obtener un premio a cambio de haber invertido una suma menor al premio es una fuerte motivación para el jugador; ó sea la ganancia.

Existen diferentes tipos de juego que son clasificados por García de la siguiente manera:

1. **Juegos de azar.** Son aquellos en los que todo depende de la suerte. El jugador no puede controlar su resultado, es decir, no puede hacer nada para que le sea favorable, aunque en muchos momentos así lo crea. Aquí se incluyen juegos como las máquinas tragamonedas, el bingo, la lotería, los cupones y los dados.
2. **Juegos de técnica o habilidad.** Aquellos en los que sí influye la conducta o la destreza del jugador, donde el conocimiento y entrenamiento en el juego pueden favorecer los resultados. Por ejemplo, el ajedrez y los videojuegos.
3. **Juegos combinados de técnica y azar.** Son aquellos en los que se mezclan las características de los dos tipos anteriores, es decir, aunque la suerte influya, también lo hacen los conocimientos del jugador. Por ejemplo en las cartas y los juegos de mesa.
4. **Juegos de competición.** Son, por ejemplo, las competencias deportivas. (*Ibidem*, página 30).

Los casinos ofrecen, según su tipo, y acorde a la legislación del país que los alberga, distintas combinaciones de estos juegos. En el caso del casino del Belice, se pueden encontrar mayormente máquinas tragamonedas y mesas de juego para cartas y ruletas. Así que se puede afirmar que hay juegos combinados y de azar. La gente elige según su gusto y / o su capacidad económica para invertir, ya que los juegos donde se involucra la destreza usualmente son más costosos que los de azar. Por ejemplo existen máquinas tragamonedas donde puedes jugar desde cinco centavos de dólar hasta un dólar con posibilidades de apostar 15 dólares por juego. En cambio las mesas de cartas tienen una apuesta mínima de diez dólares por juego.

Capítulo 4

Vivir para jugar o jugar para vivir

4.1 Antecedentes

Para centrarnos en este tema debemos de aclarar que el tipo de juego que se refiere en este trabajo es exclusivamente aquel que se da dentro de los casinos, aquel que es por sí mismo azaroso y en el que intervienen apuestas.

Partiendo de esta aclaración debemos distinguir entre las personas que gustan del juego de las que no. Ya se ha mencionado a Bourdieu hablando de cómo el gusto crea distinción. Este gusto por el juego que comparten ciertas personas será el que las distinga del resto y con quien se contrastarán los posibles impactos y repercusiones que han ocurrido en ellas.

Los impactos y las repercusiones son términos diferenciados entre sí que pretenden dar distintas visiones de la misma causa: en este caso el juego. Ya definido en el marco conceptual reafirmamos que las repercusiones son modificaciones o reelaboraciones en la concepción o sentido que las personas tienen con respecto a su realidad y vida cotidiana. El impacto en cambio corresponde a los cambios producidos por el uso y manejo de un nuevo ámbito o conducta, que tienen por referencia el espacio social o económico de las familias.

El grado va a definir la repercusión y el impacto. El término *grado* se refiere a tratar de considerar ciertos niveles y formas de involucrarse en el juego con lo que se demostrará cómo a cada nivel corresponde una cierta repercusión e impacto y que son diferenciados entre ellos.

Las personas involucradas en este estudio se analizarán como sujetos que a la vez forman parte de una familia. Asimismo es en esta unidad donde se van a recalcar los impactos y las repercusiones, así como los espacios donde se desenvuelve la persona en la sociedad misma, pero sin dejar de lado los naturales impactos que recaen directamente sobre el individuo.

4.2 Condición del individuo, un acercamiento metodológico

En el marco teórico o referencial se definen ciertos tipos de jugadores con base en determinadas categorías analíticas proporcionadas por la psicología. Esta clasificación es capaz de darnos una referencia específica del grado y la forma en el que se involucra el individuo. Sin embargo, las categorías propuestas no consideran a éste como parte de un todo si no que lo analiza desde una perspectiva individual. Además descarta determinados factores que nos permiten definir cómo es que varían las repercusiones y los impactos en el propio individuo, la familia y su entorno.

Los factores que se deben analizar dentro de las categorías son el género, la condición social y económica del individuo y el papel que juega en las relaciones de poder que se dan al interior de la familia. Estos factores son primordiales ya que harán que las repercusiones y el impacto registrado varíen en cada caso y para cada categoría.

Es importante renombrar las categorías definidas para los jugadores ya que se estarán usando a lo largo de este análisis:

1. *Jugador social*: Es el que interviene ocasional o regularmente en juegos populares o legalmente permitidos siempre por entretenimiento, diversión, etc. Su característica principal es el control que ejerce sobre su conducta de juego, es decir, puede interrumpirla cuando lo desee y, por lo tanto, no depende emocionalmente de ella.
2. *Jugador profesional*: Es el que vive del juego, apuesta de la forma más racional e intenta no dejar nada al azar, para lo que participa en actividades en las que es importante la habilidad o hace trampa para ganar. La práctica del juego es similar a un trabajo que desempeña para ganarse la vida y su objetivo es ganar dinero, por lo que no necesariamente disfruta lúdicamente.
3. *Jugador Problema*: Se caracteriza por jugar frecuente o diariamente, con un gasto habitual de dinero. Tiene menos control de sus impulsos que el jugador social, aunque suele llevar una vida normal tanto familiar como laboral. Suele ser una persona con alto riesgo de convertirse en jugador patológico, si se le va de las manos el aumento del tiempo y el dinero destinado.

4. *Jugador patológico*: Es aquel que tiene una dependencia emocional del juego y por lo tanto una pérdida de control con respecto a él. La actividad interfiere en el funcionamiento normal de su vida diaria. La cantidad de tiempo y de dinero invertidos es muy alta. Existe en él una necesidad subjetiva de jugar para recuperar lo perdido y fracasa continuamente en el intento de controlar los impulsos de jugar. Suelen ser frecuentes los pensamientos distorsionados o irracionales, como el optimismo extremo y el pensamiento supersticioso. (Miguel Garrido, *Ludopatía y Relaciones familiares*, página 30)

El número uno, el *jugador social*, refiere a un individuo el cual gusta del juego pero que no depende emocionalmente de él. Según esta definición las repercusiones y los impactos para con la familia resultarían nulos ya que sólo realiza la actividad bajo el concepto de diversión o entretenimiento y nada de su vida se ve afectada por que lo tiene controlado.

Será válido que existan este tipo de jugadores en el casino, de hecho los sondeos realizados demuestran que de las 40³ personas entrevistadas 33 se autodefinieron como jugadores sociales, de los 33 casos analizados se encontró que: 18 de ellos aseguraron nunca haber tenido problemas con la familia a causa del juego. El resto, en cambio, dijo ser jugadores sociales u otras categorías pero si haber presentado al menos en una ocasión problemas familiares a causa del juego.

Estos resultados demuestran que a pesar de que una persona se puede autodenominar *jugador social* no los exenta de haber presentado problemas dentro del ámbito familiar. Por ello aquellos casos definidos como *jugadores sociales*, son los que presentan una escasa asistencia al casino, poco monto apostado y pocos o ningún problema con la familia.

Otras clasificaciones agregan al *jugador profesional* (2). En este estudio el número de individuos que puedan encajar con este perfil es nulo. Si bien se encontraron casos que afirmaban jugar para vivir de lo ganado, no se dedican enteramente a ello y no basan su subsistencia ni la de sus familias en la ganancia diaria proveniente del juego. Por lo tanto esta clasificación no aplica en este caso de estudio.

³ Consultar tabla de referencias en Anexos.

La categoría número tres reconoce un cierto tipo de jugador denominado “problema”. Este jugador se caracteriza porque acude constantemente a jugar y apuesta ciertas cantidades de dinero pero manteniendo el control de sus impulsos. Por lo tanto su vida común no presenta impactos o repercusiones aparentes. En esta categoría se calificaron casos de personas que frecuentemente negaban estar dentro de esta clasificación, ya que si bien es cierto que estos jugadores controlan el impulso hacia jugar, frecuentan más de 10 veces el casino al mes y gastan más de lo que declaran. Las variantes entre cada caso radican en el grado de afectación del juego en la familia y su entorno.

El concepto número 4, habla de un *jugador patológico* que es incapaz de controlar el impulso del juego, y que ya presenta serios problemas en varios ámbitos de su vida. Es un hecho que el jugador patológico existe, pero sólo dos de los entrevistados se autodenominaron como tal. Vale la pena hacer la aclaración de que el ambiente en el que se dio la respuesta no fue de absoluta conciencia sobre el problema, sino más bien en un tono de burla y con un dejo de cierto orgullo al demostrar que pueden jugar a diario e invertir fuertes cantidades de dinero.

La realidad es que 6 de las 40 personas del estudio que realicé pueden entrar en la categoría del *jugador patológico*, si es nos apegamos estrictamente al concepto que se proporciona. Así, los jugadores calificados bajo este término han sido casos donde se ha demostrado por medio de entrevistas dirigidas, que su gusto por el juego ha provocado que se enfrenten a problemas calificados como severos, en relación a los patrones comunes que rigen la sociedad, como es el divorcio, la quiebra, problemas legales, robo y hasta prostitución.

Las siguientes cifras se obtuvieron realizando sondeos seleccionados, donde se indagaba entre otras cosas, cómo se autodefinían como jugadores ante las cuatro categorías que se les presentaban. Para ello se les dio a conocer cual era la definición de cada una ellas. El sondeo como técnica nos puede ofrecer una aproximación a los datos y reconocer tendencias sobre lo que se quiere conocer. En este caso se pretendía demostrar el hecho de que las personas que se autodefinen como jugadores no refleja la categoría a la que pertenecen.

Debe reiterarse que cada caso conforma una particularidad y las repercusiones y los impactos más que ser homogéneos entre cada categoría, distan mucho de la realidad.

Gracias a las técnicas cualitativas como son las entrevistas dirigidas y la observación participante, podemos indagar más allá de las preguntas cortas y cerradas. La combinación de ambas técnicas resulta al final provechoso para crear mayor acercamiento del tema.

Es por ello que como parte de la intención metodológica se han extraído tres casos, cada uno con sus particularidades en cuanto a la historia. Estos casos su vez serán comparados con otros para denotar las diferencias y similitudes.

Los tres casos presentan un mismo panorama pero visto desde distintos ángulos. Cada uno representa un nivel determinado en el que el individuo se encuentra involucrado en el juego. También representa un nivel socioeconómico determinado y diferentes maneras en la que se acercaron por primera vez al juego y cómo es la actual percepción que tienen acerca de él y de cómo se encuentran involucrados.

Cada caso fue contado haciendo énfasis en el tema del juego y se dejaron de lado muchos otros factores que acompañaban los relatos pero que se irán haciendo presentes a lo largo del análisis con el fin de dar una mejor interpretación de los hechos.

4.3 Primer caso, cada quien su vicio

Nombre: Rosalía V.

Rosalía tiene 43 años, cuatro hijos –entre los 23 y los 12 años. Tiene 26 años de casada, pero ella se ríe diciendo que los tiene de cansada. Es cierto: su rostro refleja todos y cada uno de esos años de cansancio. Rosalía es de estatura promedio y complexión gruesa y abdomen abultado. Su tez es morena y sus ojos y pelo negros. Usualmente viste de forma sencilla con pantalón y blusa. No usa aretes, ni maquillaje: su cara siempre se ve sudosa y su ropa sucia.

No sabe donde estaba hace diez años, pero lo último que recuerda es haber estado en Xpu-Há. Su marido tenía trabajo cerca y ella cuidaba de la casa. Rosalía cuenta que para ayudar al gasto económico compraba mercancía en la Zona Libre y la vendía de pueblo en pueblo. Su hijo, el mayor, le daba dinero y ella compraba la mercancía con lo que ganaba. El ingreso aproximado era de 600 pesos quincenales, los cuales destinaba para gastos extras para las hijas o para ella misma como ropa y paseos los fines de semana.

Sin precisar fechas, tiempo después llegó a vivir a Chetumal. El trabajo que tenía el marido se perdió y tuvieron que buscar qué hacer para vivir. Los dos conocían bien la Zona Libre, su hijo trabaja ahí. Aunque no especificó dónde y bajo qué condiciones, la señora comenzó a reunir la comida que sobraba de los restaurantes de la Zona y la vendía como alimento para los animales. “Todos los días andaba temprano en el triciclo con mi marido a recoger la comida. Mientras yo la juntaba mi marido se quedaba afuera a esperarme para andar de regreso y venderla”.

El ingreso que obtenían era poco, pero con el tiempo fueron encontrando otras formas de obtener ganancias para su subsistencia. El marido, por su parte, comenzó a cuidar carros en la parte de afuera de la frontera. La señora se encargaba de pasar mercancía de otras personas a cambio de algún dinero, el ingreso que ella registra es de aproximadamente \$250 pesos diarios. Las jornadas de trabajo iban aproximadamente de 11 –que es cuando inicia la actividad en aquel lugar– a 6 o 7 de la noche, cuando la gente sale de la frontera. A su regreso la señora atendía su casa y su familia.

4.3.1 Inicio en el juego

El día siempre terminaba de la misma manera, cuando ella acaba de trabajar acudía a la entrada que lleva a la Zona Libre y buscaba a su marido para ir juntos en su triciclo a casa. Regularmente Rosalía encontraba a su marido tomando cerveza. Este hecho provocaba fuertes discusiones entre ellos ya que él no quería retirarse por seguir tomando. Ella entonces debía convencerlo de irse a casa.

Uno de esos días su marido le pidió que lo acompañara al casino, Rosalía sabía que había un casino pero no conocía lo que pasaba ahí. Después de dirigirse a la caja a cambiar 50 pesos a dólares, le explicó lo siguiente: “Mira, tú vas a las máquinas de acá, le metes el billete y nomás le aprietas éste botón, y así te va a dar dinero”. Rosalía se mostró incrédula pero comenta que a la segunda vez que apretó al botón ganó muchas fichas. Ella describe esta experiencia de la siguiente forma: “La segunda vez que apreté el botón me salieron unas figuras en la máquina y me dio muchas fichas. A mí me gustó mucho porque ese día saqué 250 pesos”.

Después de aquella vez Rosalía regresó todos los días que encontraba a su marido borracho. Así que mientras él tomaba ella jugaba en el casino. Cuando el dinero se agotaba, ella buscaba al marido para irse a casa. Él, sin embargo, le daba unos 50 o 100 pesos para que ella siguiera jugando y así él pudiera seguir con el consumo de alcohol.

4.3.2 Los primeros dos años

Actualmente Rosalía juega casi todos los días. Lo disfruta mucho, según comenta. Ahora busca más trabajo porque dice que le gusta sacar dinero para jugar más tiempo. Ella sabe que cuando el dinero se ha agotado puede ir con el marido para exigirle que vayan a casa y él le dará dinero para que juegue más tiempo. “Ahora si que cada quien con su vicio”.

Rosalía no piensa que la forma de jugar esté afectando su vida, ella dice que ahora es diferente porque juega, pero en plena conciencia de que sabe lo que hace. Ahora dice que gasta menos en la casa porque no comen ahí regularmente: Rosalía come en el casino, lo que más le gusta son los nachos y tomar refresco, dice que no toma por que le da sueño y además tiene que estar atenta al regreso por la carretera.

Lo que más le gusta a Rosalía del casino es que gracias a él ha librado muchas deudas que tiene pendientes, en una ocasión comentó: “Ya tenía varias semanas que no ganaba, no había pagado la luz, ni el agua, ni la renta, sólo separaba para la comida, pero el otro día gané con los caballos y me dio 130 dólares. Con eso pagué todo lo que debía. Ese día hasta saque un empeño que tenía, fui al mercado y compré retazo, fríjol y verdura, con eso hice una olla grande de comida que duró par comer toda la semana, de no ser por eso ya me hubiera endrogado”

Al interior de su familia nuclear las cosas están igual: su hija grande asegura que se cuida sola; la chica en cambio no ha podido ir a la escuela por que no alcanzó cupo, así que ahora la ayuda a trabajar en la Zona. Cuando Rosalía entra al casino, manda a su hija en taxi o con alguna persona que conozca y vaya en moto por 10 pesos. La niña llega sola a casa; o bien espera a sus papás fuera del casino mientras terminan. Pero Rosa prefiere que se vaya a casa.

Al respecto la familia nuclear de Rosalía no se molesta por la forma en la que se comportan ambos padres. Rosalía dice que a veces su hija menor le pide que regrese a casa con ella y que ya no se gaste el dinero jugando, pero ella responde que sabe lo que hace y que si no fuera por eso no tendrían para comer. La hija menor ayuda a la madre con el trabajo, usualmente pasa mercancía por la frontera, ella le da la mayor parte a la madre y el resto es para su gasto personal.

Rosalía aprende cada vez más juegos, antes solo jugaba en las máquinas de 5 centavos de dólar, hoy su juego preferido es el de los caballos. Ella está segura que ése es el juego en el que más gana. Ahora juega también bingo pero dice que es aburrido. Hablando de los juegos de mesa dice que no le gustan y prefiere las máquinas. Conoce a muchas personas: cada vez que llega saluda a varias mujeres y hablan entre ellas de cómo ha sido la jornada de juego ese día.

4.4 Caso 2. Los sueldos en los casinos

Nombre: Anónimo, seudónimo: María.

María tiene 43 años, es casada y tiene dos hijas. Es una mujer que aparenta menos edad de la que tiene: a pesar de las marcas del tiempo en su rostro, lleva un aspecto juvenil en su forma de vestir y de comportarse. María es una persona extrovertida y bastante desinhibida, habla con un tono de voz alto y es muy segura en su forma de ser.

Hablar de sus inicios en el juego es remontarse a cuando ella era una niña, sin edad exacta. Asegura recordar los momentos en que después de quedar al cuidado de su padre pasaba horas en la sala acompañándolo a jugar póker con sus amigos. Ella aprendió el juego rápidamente ya más grande participaba de él junto con los amigos de su papá.

Su favorable situación económica que vivió de niña fue la misma que vivió cuando se casó, a los 16 años, con un hombre de buena posición económica en Chetumal. Eston siempre le permitió viajar constantemente y conocer desde temprana edad los casinos. Ir de viaje a Las Vegas, Nevada, Belice, Puerto Rico y hasta Monte Carlo eran actividades comunes en su vida, ya para este momento el juego era una de sus aficiones favoritas que además compartía con su esposo.

La personalidad de María es la de una mujer segura y extrovertida, habla de un tipo de vida lleno de comodidades que llevaba desde adolescente. El juego y los viajes marcan la pauta de una vida poco vista en la ciudad de Chetumal lo que le otorgó probablemente un status en la sociedad que le favoreció en sus mismas relaciones sociales.

María habla abiertamente de cómo se fue desarrollando su vida: tuvo a sus hijas y fue creciendo, igualmente el juego tomó un sentido menos público y fue trasladándose a lo privado. Ya no se problematizaba tanto por la nueva responsabilidad de ser madre, ahora el juego y el gusto por éste se desarrolló en casa de los parientes de su esposo, una familia de origen libanés que gusta tanto del juego como de la apuesta. María pasaba las noches de los fines de semana jugando póquer y apostando en compañía de su familia política. A diferencia de las demás mujeres que cuidaban a los hijos o platicaban entre ellas María estaba rodeada de hombres apostando hasta tarde y pasando excelentes momentos. María asegura que para ese entonces había en juego sobre la mesa hasta más de 5,000 dólares en apuestas. Se recalca la situación de que para aquella época la situación económica era más favorecedora que ahora, esto por lo que se vivía gracias al auge de la Zona Libre, así que la cantidad que se apostaba ahora puede sonar exagerada pero María afirma que para ese entonces eran cantidades aceptables.

A pesar de esto siempre que había oportunidad María viajaba en compañía de su marido a la ciudad de Belice para ir al casino, pasaban entonces el fin de semana apostando durante toda la noche y regresaban cuando comenzaba la semana.

4.4.1 Un casino cerca de casa

El día que María se enteró de que un casino estaría a la vuelta de su casa estuvo muy emocionada, ahora podía ir a jugar al casino y el juego entonces volvería hacerse público y dejarían la sala libre los jueves por la noche para andar el casino y socializar. El mismo día que se inauguró el casino María estaba ahí. Esa noche llegó en compañía de su esposo y quedó de verse con amigos, jugaron toda la noche en la mesa de póquer caribeño. Les fue de maravilla.

La vida de María no cambió radicalmente desde que el casino está cerca de su casa, en realidad ella siempre ha llevado una vida más bien nocturna. Por lo favorable de su

situación económica María nunca ha trabajado, se ha dedicado al cuidado de sus hijas, de su casa y a cultivar sus relaciones sociales. Ella siempre ha dicho que a ella le gusta la vida nocturna así que su día se maneja de la siguiente manera: después de llevar a sus hijas a la escuela María duerme hasta las 12 o 1 de la tarde, hace compras, dice lo que se hará de comer a las muchachas del servicio doméstico, vuelve por las hijas a la escuela, toda la tarde está con ellas y cuando ellas se van a las actividades de la tarde ella duerme de nuevo. Después se arregla y por la noche cuando las niñas ya están en casa se va a alguna reunión, a cenar, a visitar algún amigo o pariente y actualmente al casino hasta la madrugada. El ritmo de vida que lleva es totalmente aceptado por su esposo. Él no comparte el mismo horario ya que trabaja por las mañanas, pero está tranquilo de saber que no desatiende a su hija.

Ahora que el casino está tan cerca, el marido ha comenzado a frecuentarlo mayor tiempo que ella: en un principio ella asistía la mayoría de los días de la semana de la una de la madrugada a las 6 o siete de la mañana, justo antes de tener que llevar a las hijas a la escuela. El esposo en cambio, cuando despierta regresa al casino y pasa la mayor parte del tiempo ahí.

Al frecuentar tanto el casino ha generado relaciones de mucha intimidad con los gerentes, salen a cenar juntos y son buenos amigos.

4.4.2 La remuneración económica

María sabe jugar de todo, pero su preferido es el póquer caribeño. Todos los días apuesta alrededor de 150 dólares. Ella asegura lo siguiente: “Yo siempre juego 150 dólares, nunca necesito más por que siempre gano, mínimo 250 dólares, si le resto lo que juego diario me quedan 100 dólares de ganancia cada día. A veces gano más y apuesto más, pero para mí venir al casino es como recibir un sueldo diario”.

Su marido que juega más frecuentemente que ella, juega cantidades mucho mayores, en una noche asegura que ha jugado hasta 1,500 dólares en la mesa de juego, pero asegura que se recupera días después.

Cuando habla de los cambios que ha sentido al estar tanto tiempo en el casino ella no puede nombrar ninguno. Sabe e donde están sus hijas y en ningún momento ha dejado sus responsabilidades como madre por causa del juego. María afirma que lo que más le gusta hacer es jugar y siempre ha querido dirigir un casino o ser *dealer*, conoce muy bien los juegos y le encanta el ambiente de los casinos.

Hasta antes de la entrevista María no trabajaba, un tiempo después ella comenzó a trabajar en un puesto importante en la burocracia, lo que le dejaba un buen sueldo, lo cual le ayudaría a su familia a estar mejor económicamente. María y su esposo ya no frecuentan tanto el casino, su esposo menos que antes, porque según María ya no puede apostar tanto como solían hacerlo. Ella en cambio acompaña frecuentemente a su jefa y juegan un tiempo moderado sabiendo que deben volver al trabajo al día siguiente.

4.5 Caso 3. El juego nuestro de cada día

Nombre: Anónimo, seudónimo: Juan

Juan tiene 52 años, tres hijas casadas y dos nietos. En algún momento de su vida Juan tuvo el dinero suficiente para viajar, “Fue la época en que a todos en Chetumal nos iba bien, y como todos me dedicaba al comercio”. Juan nació en la ciudad de Mérida, su familia no era de clase acomodada pero aprendió a trabajar y alrededor de sus 30 años logró una buena posición económica. Después de la crisis de 1994 no perdió todo lo que tenía, pero afirma que las cosas no son como antes, ahora tiene un pequeño comercio y además trabaja en la burocracia, con eso vive bien, al menos él y su esposa, sus hijas están casadas con hombres que pueden mantenerlas en buena posición, aunque a veces tiene que apoyarlas económicamente si se presenta un gasto importante.

Su esposa nunca ha trabajado, hasta ahora que ayuda a atender el negocio pero en una pequeña parte, sólo cuando él está trabajando y esto es medio día. Juan siempre fue el encargado de llevar el dinero a casa y considera que como padre de familia ésa es su principal responsabilidad, pero ahora que las cosas han cambiado y las hijas han crecido se siente más desahogado y el ingreso es sólo para mantenerse él y su esposa.

Juan ha jugado póquer con los mismos amigos desde hace más de 30 años y siempre había apuesta de por medio. “Pasábamos todos los jueves en casa de un amigo jugando póquer y

apostando. Antes se apostaba más dinero que ahora.” Los jueves era el día en el que su esposa no decía nada de que saliera con amigos, era un acuerdo ya hecho entre ellos. Asimismo su esposa salía los martes a comer con sus amigos así que esa noche la dedicaba a jugar, tomar y hablar cosas de hombres, según comenta.

No fue la primera vez que Juan entraba a un casino, sabía perfectamente de ellos por los viajes hechos al extranjero. En realidad cuando el casino llegó a Chetumal Juan no se sorprendió tanto, de hecho el comenzó a ir al casino hasta unos meses después de la apertura cuando varios amigos suyos le comentaron que debía conocerlo, “Maldita la hora que entre, (dice entre risas), me gustó jugar, me la pasaba muy a gusto jugando y tomando un buen whiskey”. Es cierto que después de ese día, lo comenzó a frecuentar casi a diario, al principio comenzó apostando fuertes cantidades de dinero (250 a 500 dólares). Conforme pasaban los días se fue dando cuenta que su economía se estaba viendo afectada y paró hasta fijarse un límite máximo de 100 dólares por noches, excepto cuando le va mal y solo juega 50 o 25 en máquinas de póquer de 5 centavos. “Al principio empiezas jugando fuerte, y uno se clava en el juego. Así que cuando pierdes piensas: ‘mañana me recupero’, pero me di cuenta que estaba perdiendo mucho así que me puse un límite y ahora juego según me vaya en la semana.”

Juan asegura que a su edad lo único que le entretiene es pasar un buen rato jugando. Repite constantemente el hecho de haber trabajado toda su vida para poderse dar este tipo de lujos o desahogo. “Yo pienso que no está mal, ya trabajé toda mi vida para poder darme el lujo de estar aquí a veces”. Juan se justifica constantemente por estar en el casino tanto tiempo, esto se debe a que su esposa se molesta con él porque pasa mucho tiempo en el casino jugando. El argumento de Juan es el siguiente: “Yo le digo: ¿qué cosa prefieres?, que este en el casino, o que ande con los amigos emborrachándome en algún bar”

Su esposa prefiere el bingo, de hecho a la hora en la que a ella le gusta salir en compañía de una amiga al casino juega solamente bingo y algo de máquinas. El señor Juan asegura que prefiere que su esposa venga porque así no le dice nada de que él este en el casino por las noches, siempre y cuando le dé una buena cantidad de dinero para que ella juegue (100 dólares).

La noches de póquer de los jueves con los amigos no han terminado, dice que es distinto el póquer en casa, ya que éste es para platicar y ver amigos que no frecuentas, en cambio en el casino ve a más gente y ya tiene un grupo al que acostumbra ver en el casino y le gusta sentarse con ellos en una mesa de póquer caribeño. “Siempre es mejor sentarse con gente que uno conoce para poder leer las cartas y tener mejor juego.”

En el casino ha conocido a mucha gente que ha perdido todo y a otros que han ganado mucho. Juan opina que el juego en exceso está mal, ya uno debe saber hasta dónde se puede jugar y cuándo saber parar. Él se pone como ejemplo para enseñar cómo aprendió la lección de jugar y verse en aprietos económicos a causa del juego. Considera que el juego y el casino pueden ser un buen entretenimiento si uno sabe controlarse, más a su edad cuando las responsabilidades son menores y uno ya trabajó en la vida para darle todo a su familia.

4.6 Repercusiones e impactos al interior de la familia

Ya se ha definido a lo largo del trabajo lo que se entiende por impactos y repercusiones. En el siguiente espacio se tratarán aquellos que suceden al interior de la familia, que ocurren dentro de la misma unidad doméstica, entre los miembros que cohabitan y comparten responsabilidades. Los impactos o repercusiones que se presentan se pueden interpretar en aquellos nuevos fenómenos que trastocan en las relaciones diarias de la familia y que son comunes entre ellos, por causa directa del gusto y el involucramiento que tiene el individuo con el juego. Para ello se valdrá de las historias de vida para ejemplificar cómo el juego logra repercutir e impacta a la unidad doméstica.

En el caso 1, el de Rosalía, se puede percibir cómo el primer contacto con el juego desbocó en una situación que involucró el mismo bienestar de su hija menor, a quien debía dejar sola en casa mientras ella jugaba y el esposo tomaba. Sin embargo, Rosalía no puede percibir que algo haya cambiado porque no ha visto ningún impacto perceptible al menos hasta ahora. La clara desintegración de la familia nuclear está presente. Lo más notorio del caso es que cuando Rosalía comenzó a pasar más tiempo en el casino que en casa en compañía de su hija, su matrimonio no era estable. El hecho de que Rosalía ahora juegue provoca que el marido tome más y con mayor libertad dado que esta libertad no es coartada por la esposa ya que como ella declara “cada quien tiene su vicio.”

Las repercusiones del juego al interior de la unidad doméstica varían mucho según la condición inicial en la que se haya encontrado la familia al momento en que un miembro entra en contacto con el juego. Por ejemplo, en el caso de Rosalía cuando ella comienza involucrarse la familia no tenía una estabilidad definida debido a la condición de alcoholismo del esposo. En el segundo caso es notorio cómo María no modifica en nada su rutina familiar y el impacto y la repercusión resultan distintas por la misma forma de vida que ella ya llevaba desde antes de involucrarse tanto. Así que en su forma original no se trastoca el orden normal de la familia a causa del juego, sin embargo la manera en que las hijas han tomado la continua ausencia de la madre, ha sido perjudicial ya que a diferencia de las niñas de su misma edad las hijas de la señora María denotan un mayor desarrollo en cuanto a su forma de pensar. María no piensa que esto sea una causa directa de que los padres estén tan involucrados en el juego y asegura que esa es la educación que les ha dado y que todo lo que hacen les es permitido por ella misma.

El caso de María contrasta de manera importante con los otros dos casos, puesto que el círculo social en el que están involucrados los padres ha provocado una fuerte intención de mantener apariencias que difieren de una realidad diametralmente opuesta. Un ejemplo de ello es que María niega constantemente haber tenido alguna clase de problemas a causa del juego. Sin embargo, personas cercanas a ella aseguran que a raíz de que el matrimonio comenzó a involucrarse de tan intensa forma en el juego muchos problemas comenzaron dentro de él. La causa era el tiempo que el marido pasaba jugando y, de hecho, fue así como comenzó a descuidar el trabajo y la responsabilidad que tenía con su familia. De ella como madre nadie ha podido juzgarla porque siempre ha tenido una relación estable con sus hijas. Pero a forma de corroborar el dato anterior, testimonios paralelos a María consideran que desde que ella está en el casino tanto tiempo las hijas están más tiempo solas y hacen cosas de las cuales los padres no están enterados. El hecho más claro es la baja de calificaciones por parte de la hija menor y que la mayor haya comenzado a fumar a escondidas de los padres.

El caso 3, donde el señor Juan jugaba con los amigos un día a la semana por un acuerdo al cual había llegado con su esposa y que no provocaba problemas en el matrimonio y en general con la familia, ha resultado en que, en este momento, la familia está compuesta sólo por el matrimonio: las hijas se han ido. Ahora que Juan juega diario, la esposa empieza a

reclamar la presencia del esposo en casa y la responsabilidad del trabajo que ahora debe cubrir ella. Esto ha traído problemas, aunque Juan los califique como poco importantes, pero que ya comienzan a generar turbulencias que antes de esto la pareja no tenía.

El hecho de cómo una familia comienza a tener problemas en su interior cuando uno de sus miembros está altamente involucrado con el juego, se da mayormente cuando son familias compuestas por padres e hijos de corta edad y con patrones de conducta muy apegados al estereotipo de una familia mexicana. El caso se ejemplifica en una jugadora que asiste al casino de tres a cuatro veces por semana. Ella tiene dos hijos: uno de 13 y otro de 7. Su esposo trabaja hasta tarde y ella tenía como única responsabilidad cuidar de los hijos y el hogar. Sin embargo señala: “Cuando vengo al casino debo de dejar a mis hijos con mi mamá o al más chico en una guardería. Cuando no puedo el grande cuida al chico. En la noche mi marido llega y los atiende. No tengo quien me ayude en casa pero trato antes de venir de dejar todo recogido... Aunque mi marido se molesta mucho y dice que ya no me va a dejar venir porque desatiendo a los niños y no les ayudo con la tarea.” (M. García, Princess Casino, febrero 2006).

Este caso nos ayuda a ver cómo una mujer que estaba en casa todo el día al cuidado de los hijos ha comenzado a transformar su rutina diaria a causa del juego y a tener problemas con el marido.

Otra cuestión importante son los tiempos que se dedican a pasar los ratos libres con la familia: los ratos de esparcimiento y ocio son los primeros que se desplazan cuando existe una actividad de mayor peso para uno de los miembros. El testimonio de una esposa acerca de su marido que ahora pasa los fines de semana en el casino es el siguiente: “Antes de que estuviera el casino, íbamos en la tarde al cine o a la plaza para llevar a los niños a las máquinas y estar con ellos. Ahora yo salgo con ellos sola. No sé qué decirles cuando me preguntan dónde está su papá... Todo el fin de semana preguntan por él.” (Vanesa, Chetumal, abril, 2006).

Las repercusiones perceptibles varían en cada caso, pero se pueden conjugar con factores básicos de desintegración familiar, lo que a su vez provoca que los hijos se vean afectados. Más tarde los niños se desenvuelven en un ámbito social donde ingresan a escuelas típicas

de niños que provienen de hogares disfuncionales, con una educación que varía de la común y presentan problemas de carácter o de comportamiento.

El impacto en un nivel más amplio se detecta cuando un individuo que proviene de una familia determinada por una situación disfuncional, se inserta en la sociedad con un sistema de valores que varían de las de su entorno.

4.7 Las relaciones de poder al interior de la familia y los problemas de género, un factor clave

Las repercusiones y los impactos que se presentan al interior de la unidad doméstica varían por causas directas, como son las relaciones de poder que se dan dentro de la familia. Estas relaciones de poder varían de igual forma por causas de género. No podría afirmarse que las repercusiones son las mismas cuando se trata de personas con características distintas. Así no se puede comparar el impacto que causa en la familia un hombre que trabaja con el de una mujer que no trabaja o un hijo quien todavía no se inicia en su etapa económicamente productiva.

La autora Saskia Kreutzer trata de explicar cómo se gestan estas relaciones de poder y cómo es que la actividad económica que cada uno de los miembros realiza las define. Actualmente las familias nucleares, explica, a diferencia del pasado se involucran en actividades económicas para poder ayudar al ingreso económico. Actualmente éste ya no proviene únicamente del padre, quien en un principio ejercía el poder económico sobre la familia por tener control sobre el ingreso: el dinero que los hijos o la madre generan una nueva serie de relaciones entre la familia.

“La división de tareas y recursos ya no es únicamente una división práctica, sino que existen juegos de poder entre ellos. Cada miembro trata de obtener más dinero en efectivo en su monedero para poder cubrir lo que él/ella incluyen en su definición de bienestar familiar o gastos básicos.” (Saskia Kreutzer, *Una Mujer con dinero es peligrosa*, página 145)

Para este estudio es clave saber quién ingresa mayor cantidad de dinero al interior de la unidad doméstica para reconocer las repercusiones que este individuo causa cuando es adicto al juego.

En el relato número 1, el de Rosalía, el dinero que ella utiliza para jugar lo obtiene directamente del trabajo que realiza. Además, el papel que juega dentro de su familia tiene más peso que el que tiene el esposo, quien también trabaja, pero debido a su alcoholismo es la esposa quien se ha encargado de llevar las riendas de la familia. Rosalía habla continuamente de cómo ella administra el dinero que obtiene del juego: “Hay veces que no me va tan bien, entonces no tengo para los gastos de la casa, pero cuando gano me completo y pago las deudas.” (Rosalía, Chetumal, febrero 2006).

Según este testimonio se muestra que el ingreso del esposo es poco relevante en la economía familiar. Más adelante Rosalía comenta: “Cuando se me termina el dinero para jugar, voy a buscar a mi marido para decirle que es hora de irnos, él me da dinero para que siga jugando y no lo moleste”. (Rosalía, Chetumal, febrero 2006).

Se puede apreciar que el dinero que el esposo obtiene del trabajo lo utiliza principalmente para comprar cerveza. No hay indicios de que Rosalía le proporcione dinero para sustentar este gasto. En cambio el esposo sí ofrece dinero a Rosalía para que ella continúe jugando, pero a cambio de su tranquilidad y de que ella no ejerza el poder de decidir a qué hora deben marcharse a casa.

En el caso 2, el de la señora María, la relación de poder es muy equitativa. La razón principal es el acuerdo que el matrimonio tiene para el gasto que se destina al juego: asimila que llevan una buena organización del ingreso que en un inicio provenía únicamente por parte del esposo –así que el poder lo ejercía el esposo directamente. María nunca sintió la necesidad de trabajar pero debido a las presiones económicas que se presentaron en la familia se vio obligada a hacerlo. Al finalizar la investigación María había modificado de cierta forma la postura del gasto que se destinaba al juego, esto debido a que el esposo no podía sostener más el juego de ambos. Ahora María es quien decide cuánto gastar en el juego. Además de que parte del ingreso va directamente hacía el gasto familiar, que es administrado por el esposo. Este caso, tiene la constante de que no se pudo estudiar como uno aislado ya que debe de ser analizado con base en el testimonio único de María. Asimismo se deben de tomar en cuenta los testimonios paralelos a María y la percepción del investigador.

Cuando el matrimonio se comenzó a involucrar tan radicalmente en el juego, María pensó que podían, como pareja, sustentar los gastos diarios que se hacían en el casino. Con el tiempo el esposo comenzó a descuidar el trabajo y el ingreso no era el de antes. En este momento María hizo énfasis a su esposo de que no debía gastar tanto en el juego, ya que él siempre duplicaba el gasto que ella hacía en el juego. Él, sin embargo, no hizo caso y María percibió cómo el bienestar familiar se estaba poniendo en riesgo: uno de los dos automóviles ya se había perdido y ahora debían trasladarse en transporte público. Así fue como María se vio obligada a buscar trabajo.

En otros casos es común encontrar factores que reflejan cuando la relación de poder está dirigida desde el esposo o padre, sobre todo cuando éste es el único que ingresa dinero al hogar. Y si en esta situación la esposa es la que juega, usualmente se presentan problemas entre la pareja ya que el esposo percibe que la esposa no aporta ningún ingreso y en vez de ello egresa del gasto corriente destinado al bienestar familiar. El esposo por su parte puede o no tener previsto un gasto para ella. Y en caso de que lo tenga, puede o no tener pensado una cantidad de dinero para su afición al juego. Si no es así ella comenzará a tomar recursos económicos destinados a productos para el hogar. Tres testimonios seleccionados especialmente para este caso lo ilustran así:

Silvia, 58 años, madre de dos hijos, no trabaja: “Mi esposo se enoja mucho cada vez que vengo al casino. No me da dinero y dice que gasto mucho jugando, siempre tengo problemas con él por el casino [...] Mi esposo ya no quiere darme dinero ni para el gasto de la casa porque piensa que me lo gasto en el juego.” (Silvia G, Princess Casino, Marzo 2006)

“Como yo no trabajo mi esposo debe darme para que juegue y eso a él le molesta mucho. Yo le digo constantemente que no gasto más de lo que él gasta con sus amigos los fines de semana, así que no le queda de otra más que darme para jugar.” (Ofelia, 62 años, madre de tres hijos, no trabaja. Entrevista realizada en el Princess Casino, Marzo 2006)

“A mí me dan mi quincena y yo me las arreglo para sacar y venir al casino. Mi esposo se molesta porque dice que nunca tengo dinero para los otros gastos” – se refiere a gastos personales como desayunos con sus amigas, salón de belleza o ropa. (Ada, 49 años, madre de dos hijos, no trabaja. Entrevista efectuada en el Princess Casino, Marzo 2006)

Los tres testimonios tienen como constante que las tres mujeres entrevistadas no trabajan y han estado bajo el poder económico del esposo, que por lo general regula el gasto y reclama cuando la mujer hace mal uso de éste. Sin embargo la particularidad del segundo caso es la herramienta del dinero para manipular las relaciones de poder, tanto mujeres como hombres utilizan el dinero para manipular los acuerdos entre ellos, ya sea que el hombre sienta un desahogo al saber que su mujer en lugar de estarle exigiendo que esté en casa se libere. Como lo manifiesta el siguiente informante al preguntarle si había percibido cambios en su relación de pareja a raíz de que su esposa juega:

“Antes de que se la pasara en el casino me reclamaba por no llegar a la casa. Ahora se entretiene con eso y aunque se gasta mi dinero vale la pena porque no está molestando... cuando quiero salir ella se va al casino y ya no me dice nada.” (Manuel H., 60 años, padre de dos hijos, Marzo 2006, Chetumal)

A la inversa, se convierte en desahogo para la esposa reclamar que ahora tiene ella un nuevo entretenimiento que se le debe tolerar, quizá en la misma medida que ella soportaba al marido antes de que el juego se convirtiera en un vicio...Este axioma se puede multiplicar y generar las relaciones de poder. Hasta el punto de generar problemas de mayores consecuencias al interior del matrimonio.

El caso difiere nuevamente cuando las relaciones de poder caen sobre la mujer, ya sea una mujer joven económicamente productiva, viudas ó bien divorciada. También existen los casos donde las mujeres son las cabezas de familia y el poder se balancea hacia la madre. Este es el caso de las mujeres empresarias o con altos puestos burocráticos, que las hace económicamente independientes. En estas situaciones la decisión de lo que se gasta en el juego depende totalmente de la mujer y pocas veces son confrontadas al respecto, como en el siguiente ejemplo: Una mujer de 52 años, casada, sin hijos, trabaja desde los 16 años y mantiene un puesto relevante en la burocracia. Su esposo trabaja, pero su sueldo es menor al de ella. “Cada uno decide qué hacer con su dinero, yo juego y me pago mi vicio, porque para eso trabajo, para darme mis gustos.” (Juan, Chetumal, enero de 2006)

El caso de los esposos que tienen parejas que juegan frecuentemente y son económicamente independiente reduce el riesgo de que existan problemas al interior de la

familia pero no los exime, como podemos apreciar en otro testimonio: la informante es viuda y tiene una buena posición económica así que no debe responder a nadie sobre los gastos. De hecho la relación de poder que ocurre al interior de su familia nuclear está enfocada en el hijo menor quien reprime a la madre respecto a la forma en la que invierte su ingreso en el juego. Pero jamás se le ha coartado la libertad de jugar las grandes cantidades de dinero que gasta. El hijo que observa a la madre jugar constantemente declara lo siguiente:

“Mi mamá gasta mucho jugando y hay veces que no tiene dinero suficiente para pagar el servicio doméstico de la semana. Pero nadie le puede decir nada porque es su dinero y ella sabe en qué lo gasta.” (Pedro, Chetumal, Enero 2006)

Antes de que el casino abriera sus puertas, la mujer del testimonio anterior destinaba cierta parte de su ingreso a apoyar a sus hijas con determinados gastos de los nietos como el dentista o gustos personales, entre los que se pueden mencionar viajes o fiestas. Ahora que la madre tiene en qué gastar este ingreso la familia se ve en conflictos contra ella porque ya no reciben su apoyo y lo resienten.

El tercer caso, es el de un hombre que ha trabajado toda su vida. La percepción varía de los otros dos casos: “Yo pienso que no esta mal, ya trabajé toda mi vida para poder darme el lujo de estar aquí a veces”. El caso del hombre que juega frecuentemente tiene dos constantes: la primera es que él pocas veces considera que el juego está afectando a su familia, a pesar de que se ve severamente confrontado por la esposa; la segunda constante se da cuando el jefe de la familia está seriamente involucrado en el juego y es el único que trabaja. Entonces la familia se ve afectada económica y moralmente ya que el padre tiene el control total del ingreso de la familia a diferencia de la madre quien sólo recibe una fracción de este o de fuentes de ingresos alternos.

Las múltiples historias que surgen en el casino hablan de hombres que teniendo el total control del ingreso familiar lo han perdido todo, dejando a la familia en situaciones realmente de aprieto económico.

Las historias de mujeres que atraviesan por la misma situación, son igual de impactantes pero se configuran de manera distinta ya que al no tener el control del ingreso limitan su

gasto en el juego. Lo cual las lleva a realizar acciones que perjudican su vida familiar y la propia. Dos de los ejemplos más representativos son el caso de una mujer que viéndose en la necesidad de conseguir más dinero ofreció a un conocido suyo un favor de tipo sexual a cambio de 100 dólares. El hombre aceptó a pesar de conocer su situación. Lamentablemente fueron descubiertos por el personal de seguridad del casino. Esto le provocó el veto a la señora quien, totalmente apenada, aceptó su responsabilidad alegando que era la primera vez que esto sucedía. Otro caso nos narra la historia de una señora que trabajaba para el sector burocrático. En su área de trabajo se acostumbraba llevar un tipo de caja de ahorro de la cual ella se hacía responsable. Al cabo de un tiempo la señora comenzó a jugar el dinero que tenía guardado pensando en que conforme fuera ganando lo iba a reponer, pero las cosas en el juego sucedieron de la mejor manera. No se sabe con exactitud cuándo agotó la señora los 87 mil pesos que tenía a cargo. El caso es que los perdió. A los pocos días la mujer intentó suicidarse tomando una Coca Cola combinada con insecticida líquido. Al no tener éxito tuvo que pedir disculpas y reponer los daños.

Si bien los ejemplos expuestos son realmente extremos, por el tipo de acciones que estas mujeres decidieron tomar, son ejemplos que se comienzan a gestar dentro de una sociedad que antes no los conocía y que no sabe como enfrentarse a ellos. En comunidades más acostumbradas a temas relacionados con el juego ya se planteaban acciones para poner en marcha y verlo como un problema de salud pública. La ludopatía, como médicamente se le conoce, llega a ser la causa de suicidios y serios problemas en las sociedades. En pequeña escala para Chetumal y sus familias, el tener que enfrentar este tipo de problemas ha llegado a ser cosa de todos los días. Las historias de este tipo corren de boca en boca, escandalizando a la gente y reprochando en cada momento el hecho de que exista el casino tan cerca de la ciudad. Al respecto los dirigentes de estos centros saben que estos problemas ocurren todo el tiempo pero que tampoco pueden prohibir a la gente que deje de jugar ya que ese es el negocio. El comentario del gerente se muestra a continuación:

“Cuando hemos sabido de casos así no podemos hacer nada al respecto. No les podemos prohibir que jueguen. Por el contrario son los mejores clientes y es responsabilidad de cada persona cuánto y cómo juega. En una ocasión llegó una familia a pedirnos que le prohibiéramos la entrada al padre de familia para que parara de jugar, ya que el señor estaba muy endeudado. Nosotros le dijimos que no podíamos hacer nada, que él debía tomar la decisión de parar de jugar.” (Manager, Casino Princess, abril 2006)

Son, pues, estos casos los que representan los ejemplos más claros de cómo una familia puede vivir el impacto del juego de una manera muy palpable y severa.

4.8 El factor económico

Los tres relatos presentados nos ofrecen una diferente perspectiva de un mismo problema del juego. Cada uno de ellos plasma una manera diferente de vivir con el gusto por el juego. Ya sea por el género o por las relaciones de poder las repercusiones y los impactos en las familias varían. Lo que queda claro es que uno de uno de los principales factores es el económico. Este factor está ligado a dos aspectos: el primero es la frecuencia con la que se juega y el segundo es la cantidad que se invierte en el juego.

No todos los tipos de juego implican una inversión económica, pero sí es un requisito para aquellos que ocurren en los casinos, porque esto es lo que genera el negocio. Sin embargo, una de las grandes diferencias que distinguen a los que gustan del juego es la apuesta monetaria. Existen casos de gente que gusta del juego como otra que no gusta de la apuesta. En cambio una característica corriente de los jugadores expuestos en este trabajo es el gusto por la apuesta, usualmente se identifican con riesgos, probabilidades y pasión por lo azaroso.

No podemos afirmar que lo que generaliza a la masa de jugadores es el gusto por el riesgo, ya que cada caso expone motivos diferentes. De esta manera, también existen factores que según las conclusiones obtenidas en este trabajo hablan de que es más importante para algunos jugadores la seguridad que la incertidumbre. Con esto me refiero a que algunos individuos buscan encontrar en el juego la certeza de obtener dinero de manera rápida y sencilla, más que el mismo riesgo de perder todo u obtener algo. Esta pequeña diferencia está claramente marcada por el factor económico.

Una de las principales cuestiones que se trataron de despejar fue la de que la motivación hacía el juego parecía hallar los siguientes datos:

De 40 personas entrevistadas se definió que al menos 10 de ellas tenían un nivel socioeconómico alto (mayor a 35 mil pesos mensuales⁴), esto con base en sus ingresos, y al menos otras 5 pertenecían a un nivel económico bajo (menor a 4 mil pesos mensuales). El resto de los entrevistados no quisieron proporcionar datos específicos de su ingreso, por lo que resulta difícil definir su nivel socioeconómico. Pero se define como la clase media a los que aseguran tener un ingreso “promedio”⁵⁶.

De los diez individuos clasificados como de clase alta, 6 respondieron que el gusto por el juego estaba más considerado un pasatiempo que una oportunidad de incrementar su ingreso. Tampoco veían en el juego una forma sencilla de ganar dinero y específicamente disfrutaban de apostar y de jugar con la suerte.

Los otros cinco, pertenecientes a la clase baja, reportaron que el juego les gustaba porque ganaban dinero de forma rápida y aunque a veces lo perdían era fácil recuperarlo. En su mayoría eran sus primeras experiencias en las apuestas y pocas veces se animaban a jugar en juegos de mayor riesgo de apuesta económica como lo es el póquer.

Estas dos diferencias de ingresos se pueden traducir en otros aspectos que los diferencian, principalmente en los impactos y repercusiones, pero que están ligados de la misma manera por la percepción que tienen del juego. Por ejemplo, Rosalía, del caso uno, percibía claramente que el juego era una clara forma de resolver su situación económica, aunque esto no fuera lógico.

Obviamente si Rosalía no hubiera gastado el dinero que trabaja día con día en el juego, nunca hubiera llegado a la situación de endeudamiento.

A parte, el señor J.B que juega con frecuencia y que pertenece a una clase social alta, es un claro usuario que gusta de las apuestas y de los riesgos. Él declaró hacerlo por

⁴ Ingreso reportado por los entrevistados por medio de entrevistas dirigidas, el ingreso está considerado como ingreso total generado por la unidad doméstica en caso de que uno o más integrantes de este trabajaran o bien tuvieran ingresos extras además del trabajo como rentas, prestaciones, etc.

⁵ El caso del término “promedio” utilizado para definir a la clase media se estima un ingreso de entre 8 mil y 34 mil pesos mensuales. Pero se insiste en que son datos aproximados obtenidos de la media entre la cifra menor y la mayor.

⁶ No se pretende marcar tendencias de mayorías ya que no todos los entrevistados quisieron reportar sus ingresos. Algunos datos fueron corroborados por fuentes secundarias de los individuos a fin de lograr mayor objetividad.

entretenimiento y cuando ha ganado lo disfruta y vuelve a apostar todo lo ganado en una o dos manos de juego sin importarle lo que eso le puede provocar en ingresos o recuperación de lo invertido. Es un claro ejemplo de que lo hace por entretenimiento, ya que no tiene la necesidad económica y no considera que le afecte el hecho de perder mil o 1, 500 dólares cada vez que juega en el casino. .

Es aquí donde entran los otros dos factores que se mencionaron en el principio y esos son que ninguna de las causas mencionadas tendría sentido si no se reconoce que la frecuencia con la que la persona va al casino, y el monto invertido en el juego, otorgan el grado de impacto y repercusión en las familias.

Puede un individuo de clase media tener un ingreso mensual de 8 mil pesos, tener un gusto claramente definido por el juego sin importar las motivaciones que lo lleven a éste. Pero si esta persona frecuenta el casino una o dos veces por semana e invierte 250 pesos cada vez que asiste⁷, nos da un total 2 mil, restándole un ingreso de 6 mil pesos mensuales para cubrir sus necesidades básicas de alimentación y vivienda de una manera moderada. Quizá antes destinaba ese ingreso para otros gastos como pueden ser salir a realizar actividades de ocio con su familia; o bien, como ya se mencionó en el tema anterior, la familia se ve suprimida de gastos para la educación, la salud o servicios del hogar. Así que la repercusión es directa sobre la familia pero no es considerada grave. Como el ejemplo del caso número dos, donde se afirma que no tiene repercusiones de tipo económica por la solvencia económica de su marido, aunque la realidad es que el problema les llegó a afectar tanto que perdieron muchos de sus bienes materiales.

En el relato número 2 no se menciona, pero hay quienes aseguran que cuando el esposo de María comenzó a jugar con tal frecuencia apostando fuertes cantidades de dinero, perdieron una casa y una lancha que tenían cerca de la ciudad a la que asistían constantemente los fines de semana y que era muy apreciada por toda la familia. Esto provoco que la familia sintiera grandes reproches hacía el padre, aunque se dice que la madre nunca reveló la verdadera causa de la pérdida.

⁷ Promedio invertido por un jugador en el casino por cada vez que asiste, este dato fue proporcionado por fuente directa del Casino Pirncess de la zona libre de Belice.

Sin duda el factor económico revela de muchas formas las repercusiones y los impactos que detalladamente se traducen en la pérdida de bienes materiales que conforman el concepto de bienestar familiar. Al perder estos o al no poder acceder a ellos la calidad de vida se trastornada en diferentes niveles y diferentes condiciones.

No puede afirmarse que el hecho de perder un bien materia sea igual de traumático para una familia que siempre lo ha tenido que para aquella que siempre ha carecido de ello.

El impacto claro está focalizado en la situación económica de la familia y en cómo su nivel económico y social disminuyen a causa del involucramiento excesivo de uno de los integrantes de una familia en el juego. Siendo mayormente la familia quien más reciente estos efectos, mismos que se agudizan cuando la situación económica de la familia es más vulnerable.

El caso de los individuos de clase alta el recurso que destina al juego muchas veces no causa gran impacto en la economía. Un testimonio recolectado plasma lo siguiente:

“La cantidad de dinero que juego no afecta mi situación económica, porque no juego mucho y no juego tanto (refiriéndose a monto y frecuencia) y además trabajo mucho para darme este tipo de gustos. Ya no tengo en quien gastarlo, ni en qué, así que mejor lo disfruto.” (J.B. Marzo 2006, Casino Princess)

Pero se insiste que pocas personas que están altamente involucrados tengan recursos ilimitados para jugar sin que su economía se vea seriamente afectada.

4.9 El factor individual

Los casos extremos de jugadores considerados patológicos tendrán serias repercusiones e impactos en todos los aspectos de su vida. Es a razón de esto que el factor individual es tan importante en este análisis. Hablar del factor individual es involucrarse con la situación personal de cada individuo. La psicología como ciencia puede ayudar claramente a respaldar algunos de los resultados obtenidos. Ya se han conseguido las definiciones que marcaron la pauta en el análisis definiendo a varios tipos de jugadores. Ahora, con base en esto, se puede concluir lo siguiente:

Un jugador se considera patológico cuando cumple con la siguiente definición:

Jugador patológico: Es aquel que tiene una dependencia emocional del juego y por lo tanto una pérdida de control con respecto a él. La actividad interfiere en el funcionamiento normal de su vida diaria. La cantidad de tiempo y de dinero invertidos es muy alta. Existe en él una necesidad subjetiva de jugar para recuperar lo perdido y fracasa continuamente en el intento de controlar los impulsos de jugar. Suelen ser frecuentes los pensamientos distorsionados o irracionales, como el optimismo extremo y el pensamiento supersticioso. (Miguel Garrido, *Ludopatía y relaciones familiares*, página 30)

No es difícil de identificar a este tipo de jugadores. De hecho en el sondeo realizado para este estudio, ninguno se autodefinió como un jugador patológico. Esto debido a la implicación social y personal que conlleva: autodefinirse dentro de esta categoría resultaría calificarse como enfermo. Al igual que el alcoholismo o la drogadicción, la psicología como ciencia ha definido que el juego exclusivamente azaroso y de forma compulsiva crea adicción. A esta anomalía se le llama también ludopatía.

La doctora Silvina Gamsie, cita una nota periodística donde se define esta adicción:

“Según un estudio elaborado por investigadores argentinos, los jugadores compulsivos o ludópata muestran un patrón de actividad cerebral similar a la que se ve en drogadictos o alcohólicos...” (Silvina Gamsie, “*Pasión por jugar*”, 2006, página 29)

La compulsión, explica, es repetir el acto constantemente sin poder frenarse. “Se juega en función de las ganas, y no movido por un vértigo impulsivo que suele arrastrar la partida más allá de toda razonabilidad” (*Ibidem*, página 31)

Con base en esto se lograron definir jugadores bajo estas características aunque ellos no lo hayan aceptado. Este tipo de jugadores no se pierden entre las masas continuas de gente que asiste diariamente al casino: estos individuos son parte de él. En todo momento y todo horario y todas las mesas, siempre se encuentran ahí con el gesto cansado y la mirada desviada, dejan de lado la sociabilidad que un día los llevo ahí y se ensimisman buscando respuestas favorables, golpes de suerte, mejores días, mayor fortuna.

Estos individuos no pasan desapercibidos, la gente habla de ellos están en todas las historias que surgieron cuando el casino quedó tan cerca de casa. Ellos por su parte sufren el no tener un control sobre nada más en su vida.

Dentro del sondeo realizado se consideró que seis personas cumplían con las características determinadas para ser considerados jugadores patológicos a pesar de que ellos no lo hayan aceptado. Las historias detrás de estas personas hablan de repercusiones e impactos severos en el interior de la familia.

Muchas de las historias de estos jugadores comenzaron con otros antecedentes de adicción. Cuatro de los entrevistados tienen antecedentes de alcoholismo y drogadicción. Los dos restantes si bien no han presentado antecedentes de adicción, es cierto que ahora han encontrado una forma de desahogo fuera de la situación hostil que encontraban en casa.

Uno de los casos en el cual la identidad es anónima, es de una persona que se recuperó de una adicción al alcohol, “Ahora en vez de tomar juego: prefiero hacerle daño a mi economía que a mi cuerpo” (Anónimo, Casino Princess, abril 2006)

Adentrándonos en el tema de las adicciones cualquiera que ésta sea y haya sido sustituida una por la otra afecta considerablemente a la familia. Si bien el testimonio dice que ahora le hace daño a su economía en lugar de a su cuerpo, se puede concluir que una adicción al alcohol perjudica más a la persona como individuo que en lo familiar. Porque en el caso del juego, el bienestar familiar es seriamente trastocado por la cuestión económica, aunque no aplica para todos los casos.

En el caso 1 por ejemplo, Rosalía afirma que cada uno tiene su vicio. Si bien la economía de la familia ha cambiado, ésta no ha sido fuertemente impactada ya que el caso particular de la familia es que siempre han mantenido un nivel económico bajo y ahora Rosalía trabaja más para tener dinero para el juego y a su propia manera de ver las cosas el casino le ha ayudado más que perjudicado. Sin embargo, otras cuestiones han repercutido con mayor fuerza como es el cuidado de la hija menor y la clara desintegración familiar.

Pero en el caso 2 María y su familia con el esposo seriamente involucrado en el juego, ha puesto de por medio el bienestar familiar por la adicción. El impacto severo de la familia por la adicción ha sido principalmente económico pero como ya se ha descrito durante la investigación esto ha convertido en mayores problemas para el interior familiar.

Casos que se han mencionado seriamente durante la investigación hablan de fuertes razones para considerar a la ludopatía como un nuevo problema de la sociedad. El intento de suicidio, divorcio y la prostitución hablan de personas que evidentemente han atropellado toda razón posible para jugar.

“Me costó mucho trabajo darme cuenta que estaba envenenada por el juego, pensé que podía controlar las veces que jugaba pero después me di cuenta que lo que más disfrutaba era jugar, y dejaba todo con tal de estar en el casino.” (D. Arroyo, Casino Princess, abril 2006)

Ahora es más común que algunos de estos jugadores se hayan acercado a pedir ayuda profesional, aunque muchos luchan cada día sufriendo internamente de depresión por verse en graves situaciones de aprieto por la incapacidad mental de controlar el impulso del juego. Existen organizaciones que tratan de manera grupal las adicciones de alcohol y drogas, la ciudad de Chetumal ahora necesita de una organización como los denominados jugadores anónimos ya que los casos van en aumento. Con esto los impactos que se sufren a nivel social, familiar e individual serían menos drásticos.

La instalación de casinos en México aún está en mesa de debate. Si bien se han considerado los beneficios económicos y los problemas sociales que con ellos se podrían desencadenar, Chetumal sin duda ha sido una buena muestra. La instalación de casino rebasa por mucho el beneficio económico pero también los problemas sociales: más que ser una simple atracción turística los casinos o las casas de apuesta que ahora pululan por todo el país han demostrado que los lugares anfitriones de estas casas de juego son los más perjudicados. No es un fenómeno aislado: estos centros generan, como ondas expansivas, problemas sociales.

Los operadores de los casinos han mencionado: “Es responsabilidad de cada quien saber cuánto y cuándo jugar. Nosotros no podemos hacer nada para evitarlo” (Manager, Casino Princess, marzo 2006)

Con esto no se pretende afirmar que los casinos sean los responsables de problemas sociales que han existido en todas las sociedades durante varios siglos. Pero los concentran, los propician. Se vuelven, pues, escenarios perfectos para actos problemáticos constates.

Conclusiones

Desde niños jugamos, pero en un sentido distinto, y conforme llegamos a la edad adulta el juego modifica su sentido lúdico y se convierte en una actividad primeramente de socialización y entretenimiento. Estos juegos que generalmente se conocen como juegos de azar, suelen ser de gran atractivo para algunas personas, quizá debido a la fascinación de no conocer el resultado y salir victorioso, y en una clara combinación de sentimientos estos juegos se vuelven populares y parte de nuestra propia identidad.

En México hemos pasado años jugando lotería, canasta, bingo, apostando a las peleas de gallos, incluso jugando loterías ilegales. En los hogares se pasan las horas con amigos o en familia jugando cartas y/o apostando, haciendo del juego una de las actividades de ocio por excelencia. Asimismo, nos hemos rodeado de historias en las que las apuestas forman parte de nuestra vida, lo que el cine nos enseña, lo que la gente cuenta: que un amor, una fortuna y hasta una vida se puede perder o ganar en una sola posibilidad.

Hemos caído, pues, en el juego de jugar a ganar. Es éste sentimiento que está por encima de la voluntad, el que nos hace olvidar que siempre las dos posibilidades van de la misma mano: alzarse victorioso o perder. Este tipo de juegos finalmente pueden ser percibidos como buenos e inofensivos o bien como nocivos.

Los casinos comienzan siendo casas de juego dedicadas al ocio que con el tiempo se fueron haciendo un negocio muy rentable al llevar el concepto del juego y la apuesta a otro nivel. Ya no era necesario encontrar una pareja o un grupo de personas que quisieran jugar el juego de apostar, el casino se ofrecía como ventajoso oponente además de incluir entretenimiento, servicios e instalaciones jamás pensadas. Ya no sólo permitían la entrada a una clase alta y ociosa como se percibían antiguamente, sino que también abrían posibilidades para otros tipos de clase sociales y, lo más importante, el casino como

negocio ofrecía mayores recompensas a los jugadores aprovechándose de conocer las escasas posibilidades de que el cliente saliera victorioso.

Con el tiempo y el avance tecnológico el concepto de juego se modifica con toda la gama de juegos electrónicos, haciendo así más amplia las opciones de entretenimiento. Este tipo de juegos lograron fascinar a los jugadores que perdían una de las más sutiles características del juego que es su naturaleza socializadora. Los juegos electrónicos en la mayoría de sus formas tienden a ser juegos que aíslan al individuo de lo que ocurre a su alrededor.

Para México la idea de este negocio era lejana, ya que el origen del juego en este país se remonta a casas de apuestas que tuvieron que ser legalizadas y que formaron parte en la creación de leyes que prohibían la proliferación de este giro de negocios. En el caso de Chetumal, el concepto de negocio se encontró más cerca que nunca, gracias a la pequeña franja de frontera que comparte con el vecino país de Belice y la denominada Zona Libre comercial que fue creada como una respuesta económica y donde la misma legislación favorecía enormemente la creación de este tipo de negocios.

Los casinos que se instalaron en esta zona pretendían ofrecer la mismas comodidades que cualquier otro casino de nivel mundial: las luces, las máquinas, el servicio y en sí todas las instalaciones dieron la talla para atraer al turismo de la zona. A tres años de su apertura más del 80% de los visitantes proceden de la ciudad de Chetumal.

El fenómeno parecía relevante porque el negocio prosperaba como se había proyectado. La gente de la ciudad en un primer momento acudió por curiosidad y muchos de ellos tuvieron su primera experiencia en este tipo de juego. A partir de ese momento muchas pláticas eran dominadas por el tema de casino, todos hablaban de sus experiencias de buena o mala fortuna. La intriga entre las personas que no habían asistido crecía conforme pasaba el tiempo, todos querían ir a probar suerte, hasta que paulatinamente un grupo comenzó a distinguirse de los demás: fueron aquellos que gustaban de jugar y que comenzaron a asistir de manera más regular que la mayoría.

Se podría concluir que este paso se dio de manera veloz. Las historias de las primeras experiencias cambiaron de manera radical, ahora la gente que frecuentaba el casino con

regularidad hablaba de historias de mayor intensidad o bien dejaba de hablar de ellas en un afán de ocultar un aparente “problema”.

Lo que había pasado es que la masa de jugadores frecuentes que se había conformado comenzaba a denotarse del resto. Su vida diaria se veía claramente modificada y esto repercutía e impactaba individual y familiarmente.

Ahora se notaba que más que ser un juego era una realidad que trastocaba muchas aristas. Durante la investigación y el trabajo con los informantes, se logró concluir que el juego impactaba y repercutía en cada individuo de manera distinta y conforme a distintas variables. El hecho de ser mujer u hombre, el hecho de saber quién es el que aportaba el ingreso a la unidad doméstica y dominaba relaciones de poder, así como la misma condición del individuo o la situación económica modificaba la forma en la que era impactada y cada una de estas formas con gravedad distinta.

En general y como sociedad puede denotarse claramente cómo estos pequeños impactos modifican entornos sociales más amplios, desde el ámbito económico hasta el social, en la formación de hijos, en la misma unidad doméstica y finalmente en desarrollo del capital social de una localidad.

Queda comprobado que los casinos por sí solos pueden ser focos de atracción para problemas sociales mayores como el alcoholismo, la venta y consumo de drogas, la prostitución, el lavado de dinero, el endeudamiento. Sin embargo éste, al igual que muchos otros negocios, gesta este tipo de problemas por ser núcleos detonantes. No son los casinos responsables, sino el mismo individuo que asiste y genera necesidades que deben de ser satisfechas y que por sí mismas ya existen.

Apoyar o no la proliferación de casinos en cualquier lugar, debe de analizarse desde ciertos niveles, principalmente económico, porque no podemos omitir que son constantes fuentes de empleo y que finalmente generarían desarrollo. Pero socialmente la respuesta no se encuentra en la prohibición, sino más bien en la prevención y conciencia de las causas y efectos, tal como se maneja cualquier tipo de problema social. Así como se trata de erradicar el alcoholismo o la drogadicción se debe combatir la ludopatía.

El control de los casinos se encuentra en la acertada creación de leyes que regulen el sano funcionamiento de tan lucrativos negocios, a fin de obtener el mayor beneficio para la comunidad. El control social debe de partir de la propia decisión del individuo. No obstante ésta sólo se obtiene de la educación, la formación y la socialización familiar.

Bibliografía

- Berger, Peter y Luckmann, Thomas, *Modernidad, Pluralismo y crisis de sentido*, Paidós, España, 1997.
- Bourdieu, Pierre, *Razones Prácticas*, Anagrama, Barcelona, 1997.
- Bourdieu, Pierre, *La distinción*, Taurus, España, 1998.
- Calveiro, Pilar, *Redes familiares de sumisión y resistencia*, Universidad de México, México, 2003.
- Carreaga, Lorena, *Quintana Roo, una historia compartida*, Instituto de investigaciones Dr. José Luis Mora, México, 1990.
- Comas, Dolors, *Trabajo, Género, cultura*, Icaria, España, 1995
- Enciclopedia de Quintana Roo, Tomo 1 y 3, México, 1998
- Gamsie, Silvina, *Pasión por jugar*, en *Psicoanálisis y el Hospital*, México, 2006.
- García, Brígida, et al, *Hogares y trabajadores en la ciudad de México*, UNAM, México, 1982.
- Garrido, Miguel, et al, *Ludopatía y realaciones familiares*, Paidós, España, 2004.
- González, José Antonio, *Tractatus ludorum*, Anthropos, España, 1993.
- Hernández Trueba, Leydi Concepción, “Comercio importador, comerciantes y desarrollo en Chetumal Quintana Roo, 1972-1995” en Macías Zapata, Gabriel Aarón. *El vacío imaginario, Geopolítica de la ocupación territorial en el caribe oriental mexicano*, CIESAS, México, 2004.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Fondo de Cultura Económica, México, 1938.
- Ken, Crucita, “La inversión privada y el desarrollo económico del municipio de Othón P. Blanco y el país de Belice (periodo 1983-1993)” en *Revista de divulgación científica Caribe*, núm. 0, CIQROO, México, 1993.
- Kreutzer, Saskia, “Una mujer con dinero es peligrosa”, en: Villareal, Magdalena, *Antropología de la Deuda*, CIESAS, México, 2004.
- Ley Federal de Juegos y Sorteos en: <http://www.diputados.gob.mx>
- Mead, George, “*Espíritu, Persona y Sociedad*”, Paidos, España, 1973.
- Tépach, Reyes, “*La instalación y operación de CASINOS en México: análisis de iniciativas y opinión pública*”, Servicio de Investigación y Análisis División de Política Social LIX legislatura, México, 2004.

Sandoval De Escurdia, Juan, “*Sobre los Modelos de Casinos*”, en *Servicio de Investigación y Análisis División de Política Social*, LIX legislatura, México, 2004.

Sarabia Viejo, Maria Justina, “*El juego de gallos en Nueva España*”, Escuela de estudios Hispanoamericanos de Sevilla, Sevilla, 1972.

Jacques, Soustelle, “*El Universo de los Aztecas*”, Fondo de Cultura Económica, España, 1982

Vallarta, Luz del Carmen, *Los payoobispenses*, UQROO, México, 2001.

Bibliografía de Internet

Co Researcher, *Los juegos de azar en los Estados Unidos*. 7 de marzo del 2003. En página de Internet: <http://www.coresearcher.com>

Revista Vértigo, “Autoriza SEGOB centros de apuestas por 25 años”

Anexos

· Viene de la página 31

“Autoriza SEGOB centros de apuestas por 25 años” en *Vertigo*, 12 de junio 2005, paginas 13-16.

Ante la eterna pugna por aprobar una ley que regule la operación de los casinos en México, la Secretaría de Gobernación decidió tomar un rumbo menos complicado y regular el funcionamiento de los establecimientos de apuestas y salas de sorteo en septiembre de 2004. Aunque parecía que la medida beneficiaría sólo a los dueños de la cadena Caliente de la familia Hank y cie, que opera los Sports Books y los YAKs, con 32 negocios en el país, en realidad se trataba de preparar el terreno para ayudar a Televisa.

Lo anterior se hace evidente cinco días antes de la renuncia de Creel Miranda a la SEGOB, pues autorizó a la empresa Apuestas Internacionales S.A., filial de Televisa, instalar 65 establecimientos de apuestas en 28 estados del país y la ciudad de México.

El hecho ha escandalizado a la sociedad en general, y particularmente a los partidos de oposición, en especial al grupo priista, que ya anunció una investigación sobre la serie de permisos, pues la propia empresa declaró que no fue la única que recibió la autorización y que aún no se ha detallado el plan de negocios ni la fecha de arranque.

Lo que sí queda claro es que los permisos otorgados tienen una vigencia de 25 años: del 25 de mayo de 2005 al 24 de mayo de 2030.

Lo aprobado por Santiago

El 17 de septiembre de 2004 la Secretaría de Gobernación publicó en el Diario Oficial de la Federación el reglamento correspondiente a la Ley Federal de Juegos y Sorteos emitida en 1947, la cual prohíbe expresamente “los juegos de azar y los juegos con apuestas”, aspecto que es totalmente incongruente con el propio reglamento aprobado por el entonces Secretario de Gobernación Santiago Creel Miranda.

El ex secretario aprovechó que la misma ley faculta, en el artículo 4, a Gobernación para otorgar permisos: “No podrá establecerse ni funcionar ninguna casa, o lugar abierto o cerrado, en que se practiquen juegos con apuestas ni sorteos, de ninguna clase, sin permiso de la Secretaría de Gobernación. Ésta fijará en cada caso los requisitos y condiciones que deberán cumplirse”.

Este hueco legal fue aprovechado por la empresa de Emilio Azcárraga Jean, Televisa, para formalizar a principios de marzo su solicitud para la apertura de establecimientos de ese tipo. Los que ahora tienen la oportunidad de regular la situación son los propios legisladores, quienes pueden interponer una controversia constitucional en la Suprema Corte de Justicia de la Nación.

Como la aprobación de los casinos es un tema tan debatido que puede generar un alto costo político, Santiago Creel –ante las presiones de empresarios que pugnaban por el establecimiento de estos centros en el país– optó por publicar un reglamento ambiguo en el que otorga a un Consejo Consultivo las facultades para decidir a quiénes y bajo qué circunstancias se otorgarán los permisos, con el argumento de fortalecer la transparencia y eficacia en la expedición de éstos. Quedan exentos la Lotería Nacional para la Asistencia Pública y los juegos de apuestas celebrados en domicilios particulares y sin fines de lucro.

En esta fracción de la misma nota se puede percibir cual es la estrategia legal bajo la cual funcionan este tipo de centros y apuestas y cómo es que, habiendo una ley tan clara al respecto, ésta no se respete. En el siguiente fragmento se explica cómo está cambiando una ley que tenía funcionando 57 años. Tales modificaciones tratan de hacerla más transparente para tratar de evitar los impactos negativos de los que se suele hablar cuando se refieren a centros de apuestas.

Después de 57 años...

En el reglamento aprobado por el ex titular de Gobernación, 57 años después de que se promulgara la Ley de Juegos y Sorteos, se regulan las actividades de hipódromos, galgódromos, frontones, ferias tradicionales, carreras de caballos y peleas de gallos en escenarios temporales, salas de sorteos de número y los centros de apuestas remotas, a quienes se les obliga, por reglamento, publicar en internet sus estados financieros.

Una de las obligaciones de la Secretaría de Gobernación (Segob) es integrar una base de datos de juegos y sorteos que se hará pública en internet –y a la cual tendrá acceso cualquier persona que quiera consultar los permisos otorgados por la dependencia– la identidad de los permisionarios e inspectores, así como las resoluciones del consejo consultivo.

Para dejar bien claro que la Secretaría de Gobernación es la única autorizada para decidir en esta materia se creó el Consejo Consultivo de Juegos y Sorteos, integrado por el subsecretario de Gobierno, el titular de la Unidad de Gobierno, un integrante del comité jurídico de la Secretaría, el titular del órgano interno de control y tres miembros de la sociedad civil que se hayan destacado en el ámbito empresarial, educativo o de investigación económica, designados por el mismo titular de la Segob.

Anexos

Sondeo

	<i>Nombre</i>	<i>a) Edad</i>	<i>b) Sexo</i>	<i>c) Procedencia</i>	<i>d) Auto</i>	<i>e) Días</i>	<i>f) Horas</i>
1	V. E, E.	C	F	CH	1	2	MAX
2	Said M	B	M	CH	1	0	MIN
3	Gisset	B	F	CH	1	0	MIN
4	Victor	C	M	CH	1	1	MIN
5	Sara M	C	F	CH	1	1	MAX
6	Silvia G	C	F	CH	4	2	MAX
7	Mirna G	C	F	CH	1	0	MAX
8	Ofelia	C	F	F	3	0	MAX
9	J. B	C	M	CH	1	1	MAX
10	Martin	B	M	CH	1	1	MIN
11	Samantha	B	F	CH	1	1	MIN
12	Marco B	A	M	F	1	0	MAX
13	Rosalía V.	B	F	CH	1	2	MAX
14	Anonimo	C	M	CH	1	1	MAX
15	N.F	C	M	CH	1	1	MIN
16	N.R	A	M	F	1	2	NR
17	N.R	B	M	E	N.R	2	MAX
18	Juana A.	C	F	CH	1	2	MAX
19	Eusebio H.	C	M	CH	3	1	MIN
20	Rafael Santos	B	M	F	N.R	0	MAX
21	Felipa K.	C	F	F	1	1	MIN
22	Ma. Elena	B	F	CH	1	1	MIN
23	N.R	B	F	CH	1	2	MAX
24	Anonimo	B	M	CH	3	NR	NR
25	José Felipe	C	M	CH	4	0	MAX
26	Rosario Chan	C	F	CH	1	2	MAX-MIN
27	J. Buenfil	C	M	CH	1	1	MAX
28	V. Aguilar	B	M	CH	1	0	MIN
29	Fernando V.	C	M	CH	1	2	MIN
30	Alfonso	B	M	CH	1	1	MAX
31	Alvaro T.	B	M	CH	3	0	MAX
32	Diana V.	B	F	CH	1	0	MIN
33	Carmen	C	F	CH	1	2	MAX
34	N.R	A	F	F	1	2	MIN
35	Norma Villanueva	B	F	CH	1	2	MIN
36	E. Salazar	B	F	CH	3	1	MAX
37	Rosario	C	F	CH	1	1	MAX
38	F. E	B	M	CH	1	1	MAX
39	B. E	B	M	CH	1	1	MAX
40	R.El	B	M	CH	1	1	MAX
	Total						
		c.- 18	M.- 19	F.- 6	1.-33	0.- 10	MIN.-14
		b.-19	F.- 21	E.-1	2.-0	1.- 17	MAX.-23
		a .-3		CH.-33	3.-5	2.-12	OTROS.-1
					4.-2	NR.-1	N.R.-2
					NR.-2		

g) Monto	h) P.familiar	i) lugar ego	j) M. TRABAJO	k) C.O
c	NO	M		1
c	SI	E		1
a	NO	A		1
b	NO	P		1
c	si	M	X	2
b	si	M		2
a	NO	M		1
c	si	M		3
c	NO	E		1
a	NO	P		1
a	NO	M	X	1
c	NO	H		1
a	si	M	X	2
b	si	E		1
a	NO	P		1
b	NO	H		2
c	NR	NR		3
a	si	M		2
b	si	P		3
a	NO	E		1
a	NO	M		1
a	NO	M	X	1
c	si	A		2
a	NO	E		1
a	NO	P		1
b	si	M		2
b	si	P		3
b	si	P		1
b	si	P		3
b	si	P		1
b	si	E		2
b	si	M		1
b	si	M		3
a	si	H		2
a	NO	E	X	1
c	NO	M	X	3
c	NO	A	X	2
c	si	A	X	2
b	si	P		2
c	si	P		2
				Total
a.-14	SI.-21	P.-11	X.-8	1.-20
b.-14	NO.-18	A.- 4		2.-14
c.-12	N.R..1	M.-14		3.-6
		H.- 3		
		E.- 7		

Anexos

Especificaciones del conteo

a) Edad: Se refiere a la edad registrada por los jugadores, determinado de la siguiente manera.

A) 18 - 30 años

B) 31 – 50 años

C) Más de 50

b) Sexo

F: femenino

M: masculino

c) Procedencia: Refiere a lugar de procedencia del jugador.

CH: Procedente de Chetumal

E: Procedente del extranjero

F: Foráneo local o estatal

d) Autodenominación: En base a las denominaciones registradas en el trabajo se les pregunto a cuál se adscribían los entrevistados.

1) Social

2) Profesional

3) Problemático

4) Patológico

e) Días: Número de días que frecuentan el casino en el mes, determinado de la siguiente manera.

0: 0 – 5 días

1: 6 – 10 días

2: Más de 10

f) Horas: Número de horas que pasan en el casino.

MIN: Menos de tres horas

MAX: Más de tres horas

g) Monto: Cantidad de dinero que invierten diariamente en el juego.

a: \$50.00 pesos – \$250.00 pesos

b: \$250.00 pesos – \$500.00 pesos

c: Más de \$500.00 pesos

h) P. familiares: Se pregunta si han tenido a causa del juego problemas con su familia, no se preguntaron cuáles, solo si habían presentado alguna clase de problema.

SI

NO

i) Lugar ego: Dato que registra “ego” (entrevistado) en la unidad doméstica.

M: Mamá

P: Papá

H: hijo - hija

j) M. Trabaja: Dato para registrar cuantas de las mujeres trabajan.

k) C.O : Condición del jugador según las clasificaciones presentadas en este trabajo y que pretende demostrar que no concuerdan con la condición de autoadscripción registrada en el inciso d).

1) Social

2) Profesional

3) Problemático

4) Patológico

Observaciones:

1.- Las letras en negritas dentro del conteo refieren a la marcación para distinguir si los datos registrados por los jugadores en el conteo coinciden con los obtenidos por la observación.

2.- **NR** : Se refiere a datos que no fueron registrados.

