

Análisis de la configuración de los casinos en México a partir de su aprobación en 2004

Por Rubén Sánchez Ramos, Jessica Yanet Soto Beltrán y Margarita Barajas Tinoco

Rubén Sánchez Ramos. Egresado de la Maestría en Trabajo Social con acentuación en Sistemas de Salud por la Facultad de Trabajo Social de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS). Estudiante del Doctorado en Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS), México.

Jessica Yanet Soto Beltrán. Doctora en Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS). Profesora e Investigadora de tiempo completo en la Facultad de Estudios Internacionales y Políticas Públicas de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS), México.

Margarita Barajas Tinoco. Doctora en Ciencias Sociales Aplicadas por el Colegio de la Frontera Norte (COLEF). Profesora e Investigadora de tiempo completo en el Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad Autónoma de Baja California (IIS-UABC), México.

Introducción

La industria de casinos es un sector económico que ha impactado de manera significativa en la sociedad mexicana, en particular en la región noroeste. Las salas de juego empezaron a proliferar en todo el país como resultado de la aprobación de expedición de licencias para la instalación de casinos a través de la Ley de Juegos y Sorteos sancionada por el congreso constituyente en 2004. Esto generó nuevas dinámicas sociales y económicas, reflejadas en la creación de nuevos empleos y la captación de nuevos clientes con las también nuevas experiencias de consumo en las prácticas de juegos de azar y de apuestas. Desde su aprobación, se han manifestado una serie de posturas a favor y en contra debido a los impactos que esta industria ha tenido en la sociedad.

Independientemente de la posición que provoque su instalación y mantenimiento en la sociedad mexicana contemporánea, estos lugares se han convertido en una característica de las sociedades capitalistas tardías en todo el mundo y constituye una actividad que podría concebirse como parte de la vida cotidiana. En efecto, estas nuevas prácticas y modalidades de juego ya no se construyen discursivamente en términos religiosos o morales, sino en términos económicos, de consumo y de salud. Esto no significa que el discurso moral en torno al juego haya desaparecido, más bien, el discurso ahora se centra en el autogobierno del individuo en relación con el juego dentro del contexto de su vida cotidiana (Cosgrave, 2022).

En ese sentido, las preguntas que guían este trabajo son: ¿cómo se han ido configurando los casinos en México a partir de su aprobación en 2004? y ¿de qué manera han impactado desde su aprobación? Por ello, el objetivo de este trabajo es analizar cómo este tipo de industria ha impactado en la sociedad mexicana a partir de su instalación, desde su dimensión histórica, política y socioeconómica.

La configuración de los casinos en la sociedad: la instauración de un nuevo modelo de ocio y entretenimiento

La palabra casino proviene del idioma italiano y se refiere a un espacio lujoso que se instalaba en las afueras de las ciudades europeas. Es a partir del Renacimiento europeo que surge la operación de juegos de azar dentro de los primeros casinos o casas lujosas. La dispersión de esta actividad se hizo más evidente desde que las potencias del primer mundo dominaron continentes completos y se exportó esta afición hacia lugares en donde no se había presentado (Pérez, 2012). Posteriormente, cuando las sociedades comenzaron a industrializarse a inicios del siglo XIX y comenzó a surgir una nueva clase burguesa, los casinos constituyeron los nuevos espacios para la *socialité* europea; en consecuencia, a los casinos se les empezó a relacionar aún más con los juegos de azar.

Posteriormente, durante el siglo XX en Estados Unidos de Norteamérica, la apertura de casinos creció exponencialmente. Derivado de ello, Las Vegas se convirtió en el ejemplo más representativo del mundo de cómo funcionan las salas de juego. La legalización del juego en esta ciudad se dio en 1931 y desde entonces nació su fama mundial; diez años después se empezaron a construir grandes hoteles que incorporaron casinos de juego y, en 1946, el gánster Benjamín “Bugsy” Siegel -con una inversión de seis millones de dólares- creó el Hotel Flamingo, centro clave para las casas de apuestas (Rueda, 2010). De acuerdo con Rueda (2010), durante 1994 en Las Vegas se registraron 28.2 millones de visitantes, quienes gastaron 19,200 millones de dólares. Desde entonces, el crecimiento económico de la ciudad ha sido sorprendente, incluso ha mantenido una tasa de crecimiento de 10% anual de forma sostenida, muy por encima de los niveles del resto de las ciudades estadounidenses (Pérez, 2012). De igual importancia, durante el año 2021 la industria de casinos en Nevada acumuló 13,400 millones de dólares en ganancias netas (el Economista, 2022).

En ese sentido, Walker y Jackson (2007) argumentan que los casinos se fundan como instituciones de orden financiero con el entretenimiento como medio. Al mismo tiempo, Luke (2010) señala que las industrias de casinos están referenciadas por modelos de salas de juego tipo Las Vegas y Macao, que las convierte en un modelo de ocio y entretenimiento exportable. En países como México, este tipo de industrias se ha convertido en una alternativa de entretenimiento y ocio, adoptándose al cabo un nuevo producto global.

Con relación a lo anterior, Cosgrave (2010) considera que las prácticas de juego de azar en los casinos son como un objeto de consumo orientado hacia el placer, el deseo y el ocio en el contexto de una sociedad de consumo. Por lo tanto, el juego se conceptualiza como el consumo voluntario de servicios de ocio y entretenimiento (Binde, 2009). Es decir que una de las razones por las cuales los casinos ocupan un lugar destacado en el imaginario popular es por su capacidad para atraer capital local, nacional y transnacional en un momento en el que numerosos gobiernos tienen dificultades para prestar servicios públicos y sociales básicos, especialmente en países latinoamericanos como México (Nicoll, 2019).

Por otra parte, en la cuestión urbana los casinos -como empresas impulsadas por el incremento del capital- se han configurado en espacios urbanos a gran escala para concentrar prácticas de entretenimiento y consumo. En consecuencia, contribuyen a proyectar fuertes ambiciones cosmopolitas y un estatus de clase mundial. Del mismo modo, resultan expresiones urbanas icónicas dispuestas a ser reconocidas (e incluso emuladas) como ejemplo de urbanismo global de éxito (Zhang & Yeoh, 2017). Sin embargo, es pertinente resaltar el debate que existe en torno a la expropiación de los espacios a favor de estas industrias en las ciudades, porque a medida que la reducción de la esfera pública impone la austeridad a espacios recreativos como museos y galerías de arte -que antes se utilizaban para construir el tejido social promoviendo un sentido compartido

de pertenencia a su historia y su cultura- los grandes complejos de casinos ocupan hoy una posición que antes ocupaban estos espacios públicos (Bennett, 2006; Nicoll, 2019).

No obstante, tanto en el ámbito nacional como internacional, los casinos han sido centro de múltiples controversias sociales, económicas y políticas debido a fraudes, lavado de dinero, evasión fiscal, intervención de mafias, tráfico y consumo de estupefacientes (Ponce de León, 2017). En paralelo, también existe una realidad que exhibe a los casinos como un engranaje en cuanto a su función dentro de la sociedad desde diferentes perspectivas, como la económica. En cuanto al aspecto económico, las ventajas que se derivan de la instalación de casinos son las inversiones, construcciones y obras de infraestructura, las cuales modernizan las ciudades generando derrama económica con efectos multiplicadores, como la creación de empleos y la promoción turística (Tirado, 2010).

Sin embargo, visto desde otra perspectiva, este tipo de entretenimiento se considera como una enajenación que ocasiona una fuerte dependencia al juego que acarrea pérdidas económicas y repercusiones sociales en los usuarios. Por ende, las prácticas de juego de azar y apuestas en estos espacios han generado un debate que coloca a la industria del casino y al jugador en una constante disyuntiva como responsables de la problemática de la dependencia al juego. Es decir que la problemática recae en la decisión del propio individuo frente a la disponibilidad y el fácil acceso a los juegos de azar que oferta el casino. En concordancia con esto, Reith (2007) expresa que ya no es prerrogativa de la industria y el Estado restringir el consumo de juegos de azar, sino que ahora depende del individuo, que se hace responsable de su propio destino en las mesas de juego.

En efecto, en la actualidad existe en México un constante debate en torno a la regulación de estos espacios, ya que comparado con otros países que sí han implementado políticas regulatorias más eficientes -como son los casos de Canadá y Estados Unidos de Norteamérica- nuestro país está muy lejos de contar con un diseño de políticas regulatorias de juego y casino acordes a las condiciones y dinámicas que muestra la industria de los casinos (Rangel, 2013). Por ello, es pertinente realizar un análisis sociopolítico que aborde estos temas.

Contexto histórico y político de los casinos en México

El origen de los casinos en México data del mandato presidencial de Porfirio Díaz (1877-1911). De los primeros casinos que se tiene registro son: La Selva en Cuernavaca, el Foreign Club de Ciudad de México, Agua Caliente en Tijuana, el Riviera del Pacífico en Ensenada, Canino Monterrey y el Casino Español, en Ciudad de México. Estos se fundaron como espacios característicos de la ciudad moderna y constituyeron el inicio de un sector industrial que, en principio, fue creado para incentivar la inversión extranjera (Herrera-Lazo, 1998). Posteriormente, el General Lázaro Cárdenas (1934-1940) dejó clara su desaprobación hacia la existencia de casinos y lugares de apuesta en todo el país, postura que compartió el presidente Manuel Ávila Camacho (1940-1946), quien el 11 de septiembre de 1942 sancionó la Ley Federal de Emergencias sobre Juegos y Apuestas, suprimiendo los juegos de azar y de apuestas.

Años más tarde, el 29 de diciembre de 1947 se reformó el artículo 73, fracción X de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, otorgando la competencia al Congreso de la Unión para legislar en materia de juegos con apuesta, sorteos y rifas (Proyecto de Decreto, 2014). Dos días después, el 31 de diciembre, el presidente Miguel Alemán Valdés (1946-1952) promulgó la Ley Federal de Juegos y Sorteos que otorgaba a la Secretaría de Gobernación (SEGOB) la facultad de reglamentar, autorizar y controlar los juegos permitidos en la propia ley,

con excepción de la Lotería Nacional.

Esta ley ha sido cuestionada y se le ha considerado como ineficaz, obsoleta y rezagada frente a la realidad actual, requiriendo de una actualización acorde a un marco jurídico que permita el desarrollo de la actividad del juego de apuestas en condiciones de la legalidad y con responsabilidad social (Rangel, 2013). También se indica que tiene alcances muy limitados, estrictamente administrativos y punitivos, siendo “ajena a los beneficios que el fenómeno del juego con apuesta y el sorteo pueden tener para la sociedad mexicana y, sobre todo, de espaldas a los desafíos y riesgos que esta actividad representa, con especial referencia a las personas en situación de vulnerabilidad” (Proyecto de Decreto, 2014, p. 5).

No obstante, en el año 2004 se publicó el Reglamento de la Ley de Juegos y Sorteos que coexiste con la Ley de 1947, por el cual se permitió la operación de las primeras terminales electrónicas de juego, dando pie a la expansión de otras modalidades de juego. Al amparo de este reglamento, en mayo de 2005 se otorgaron diversos permisos para la instalación de salas de juego en todo México. De esta manera, poco a poco los casinos pasaron de ser salas de bingo a lugares ostentosos en los que se instalaron juegos como la ruleta, máquinas tragamonedas *slots* y otras modalidades de apuesta, entre ellas el juego en línea (Flores, et al., 2018).

En los hechos, la sanción de este reglamento ha motivado una intensa polémica entre grupos parlamentarios de la Cámara de Diputados en cuanto a su aceptación y las modalidades y cobertura de su funcionamiento (Sandoval, 2004; Mora-Donatto, 2010). Por lo anterior es que los casinos en la actualidad se regulan tanto por la Ley de Juegos y Sorteos de 1947 como por el reglamento señalado, cuyo texto proviene de la última reforma publicada en el Diario Oficial de la Federación con fecha 23 de octubre de 2013 (Barajas et al., 2019).

En lo que va del sexenio del presidente Andrés Manuel López Obrador (de 2018 a 2021), la entonces encargada de la Dirección de Juegos y Sorteos de la SEGOB, Alma Itzel de Lira Castillo, únicamente ha otorgado a los casinos del país autorizaciones para cambio de domicilio o apertura de salas de juego que ya contaban con permisos anteriores a esa determinación (Fuentes, 2021). Al respecto, el presidente de México ha declarado que: “si están legislando y se afecta una facultad del Gobierno Federal, nosotros vamos a acudir a la instancia competente. No vamos a permitir nada de casinos, que quede claro, en todo el país” (SEGOB, 2020). Por su parte, la entonces secretaria de gobernación, Olga Sánchez Cordero reiteró que:

“La ley federal de juegos y sorteos establece que es facultad de la Secretaría de Gobernación, la reglamentación, la autorización, el control y vigilancia de los juegos cuando en ellos medien apuestas de cualquier clase. Esto significa que, es solamente a nivel federal que se pueden dar estas autorizaciones y en este sexenio, como lo indicó el señor presidente, no ha habido una sola autorización para abrir un solo casino”. (SEGOB, 2020)

En el período de mayo de 2019 a agosto de 2020, la Secretaría de Gobernación ha clausurado 24 casinos ilegales, principalmente en Sonora, Nuevo León, Michoacán y Jalisco (Monroy, 2020). Es evidente la diferencia de posturas que tiene el actual Gobierno Federal con relación a las administraciones anteriores, quienes expidieron los permisos y las autorizaciones vigentes. Sin embargo, es importante recalcar que las cámaras y grupos parlamentarios siguen teniendo peso en la cuestión normativa y jurídica respecto a la regulación y expedición de permisos y que, además, se encuentra por encima de las decisiones y posturas del poder ejecutivo. Ante este escenario surge la duda acerca de si dichos grupos tienen intereses fijos en la industria de casinos o están en contra,

y qué propuestas se tiene para regular una industria que fijó sus cimientos en este país.

Finalmente, conviene decir que en países como México, estos grupos empresariales ejercen influencia a través de donaciones a partidos políticos, campañas políticas contra aquellos que consideran que son una amenaza a su flujo de ingresos, presentaciones de consultas e informes que respaldan sus argumentos, vínculos estrechos con el gobierno y los reguladores, lo que les permite mover actores estatales para presionar contra las medidas de minimización de daños (Rangel, 2013). Por lo tanto, existe una incertidumbre legislativa acerca de la situación normativa de los casinos, dado que estos grupos empresariales siguen ejerciendo poder derivado de la riqueza generada a partir de la implementación de políticas públicas a su favor (Adams, 2016).

Contextualización socioeconómica de los casinos en la sociedad mexicana actual

Para destacar la importancia que tienen los casinos en este país, puede decirse que México ocupa el tercer lugar en el desarrollo de casinos en América Latina, sólo detrás de Argentina y Chile (Forbes Staff, 2019). 754 salas de juego están autorizados por la Secretaría de Gobernación (SEGOB), de las cuales 382 se encuentran operando actualmente con un total de 100,000 máquinas tragamonedas funcionando legalmente en las 32 entidades del país. Entre los estados que ocupan los primeros lugares están: Baja California con 44, Ciudad de México con 34 y Sonora con 31 (Asociación de Permisarios Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y el Juego de Apuesta en México [AIEJA], 2021).

En 2019, el mercado de los casinos en México contaba con un potencial de 3 millones de usuarios (Baez, 2019). De acuerdo con los datos que arrojó la Encuesta Nacional de Percepciones Sociales sobre los Juegos de Azar en México en 2016, el potencial de usuarios ascendía a 3 millones, siendo los casinos y las salas de bingo los lugares que concentraban el mayor número de usuarios; muy por debajo quedaban la Lotería Nacional y los juegos tradicionales como lotería mexicana y juegos de baraja (Flores et al., 2018). Del mismo modo, se estimaba que 4 millones de personas acudían a las salas de juego al menos una vez al año en el país (Lozano, 2019).

Otro aspecto importante de subrayar son los efectos ocasionados por la pandemia SARS-CoV-2 en la industria de casinos en México. A partir de la publicación del Real Decreto 463/2020 el 14 de marzo de 2020, se declaró el estado de alarma para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19, por lo que, al igual que otros establecimientos de entretenimiento y ocio, las salas de casinos fueron clausuradas en todo el país. De manera inesperada, ello produjo pérdidas en sus ganancias y una afectación en sus empleos (Aristegui, 2020). Fue hasta agosto y septiembre de 2020 que se comenzaron a reabrir los casinos de manera paulatina en todo el país (Forbes, 2021).

Se tiene registro de que antes de la pandemia del SARS-CoV-2, la industria de casinos en México era un mercado que reportaba ganancias de hasta 25,000 millones de pesos anuales y contribuía con alrededor de 5,000 millones de pesos a la Secretaría de Hacienda y Crédito Público y otros 2,500 millones en impuestos a los estados y municipios (Mouriño, 2022). A causa del cierre por la pandemia, se reportó que en 2020 su ganancia anual se redujo a 10,000 mil millones de pesos (De la Rosa, 2020). Hasta donde se ha indagado, algunas fuentes informan que en 2021 la industria de casinos ha recuperado el 70% de sus clientes y se prevé una recuperación del 100 % para el año 2022 (Morales, 2022; Noodt, 2022), lo cual indica que este sector está recobrando de manera exponencial las pérdidas ocasionadas por la pandemia.

Por otra parte, en cuestiones laborales, la Asociación de Permisarios, Operadores y

Proveedores de la Industria de Entretenimiento y Juegos de Apuesta en México refieren que este tipo de industria representa una notable fuente de generación de trabajo en donde se aportan 50,000 empleos directos y 150,000 indirectos, así como una suma calculada en alrededor de 4,700 millones de pesos al año en concepto de impuestos y aprovechamientos que tienen incidencia en las arcas del país (AIEJA, 2018).

De acuerdo con cifras de DataMéxico (2022), durante el segundo trimestre de 2022 en Casinos, Loterías y otros Juegos de Azar, la población ocupada fue de 7.160 personas, de los cuales el 47.7% corresponde a hombres y el 52.3% a mujeres, siendo el promedio de edad de 46.7 años y el nivel de escolaridad promedio de la fuerza de trabajo oscila entre el nivel secundaria y la preparatoria (10.8 años). Además, el salario promedio mensual informado fue de \$3,750.00.

En ese sentido, los casinos forman parte de un mercado laboral que provee de empleo a la población económicamente activa y sus salarios varían dependiendo de las funciones y capacidades que requieren los puestos. En la siguiente tabla se muestra a dos de los casinos más populares a nivel nacional, en la que se mencionan los tipos de empleos más comunes y sus respectivos montos salariales.

Puesto	Casino	Promedio del salario mensual	Casino	Promedio del salario mensual
Cajero	Playcity	\$ 9,058	Caliente	\$ 7,922
Hostess	Playcity	\$ 8,881	Caliente	\$ 8,039
Seguridad	Playcity	\$ 6,518	Caliente	\$ 8,226
Crupier	Playcity	\$ 12,000	Caliente	\$ 8,000
Monitorista	Playcity	\$ 9,865	Caliente	\$ 11,352
Mesero	Playcity	\$ 4,988	Caliente	\$ 6,377
Supervisor	Playcity	\$ 17,920	Caliente	\$ 11,653
Gerente de turno	Playcity	\$ 24,755	Caliente	

Fuente: elaboración propia con información de *indeed* (2022)

Sin embargo, en algunos puestos estos salarios son complementados con propinas recibidas de los usuarios y en diversos casos, son éstas las que determinan lo atractivo de este tipo de empleos. Cabe destacar que los casinos se caracterizan por ser empresas con horarios rotativos, pocas prestaciones y subcontratan trabajadores por medio del outsourcing (Franco, 2019). En relación con lo anterior, en un estudio con empleados de casinos realizado por Barajas et al. (2019), se encontró que estos trabajadores manifestaron desgaste físico y mental, disminución en la calidad de vida, rotación de horarios, riesgo de adicciones al juego y al alcohol, faltantes de dinero, pasando por situaciones incómodas con clientes e interviniendo en actos de violencia, específicamente en el caso de empleados de seguridad. Con esto se evidencia que los empleos que ofrece la industria de casinos en México son precarios y su principal característica es la inestabilidad laboral.

Con base en lo anterior, es indiscutible que los casinos poseen cierta aceptación y funcionalidad

en la economía del país. Sin embargo, surge un cuestionamiento sobre el costo social que tiene esta industria en el bienestar de la población. Si bien hasta donde se indagó no hay datos precisos que evidencien las repercusiones sociales ocasionadas por los casinos en México, existen estudios a nivel nacional que han arrojado información sobre la prevalencia de personas con problemas de juego, de los cuales se afirma que existe 4 millones de mexicanos adictos a los casinos (Changamboa et al., 2019; Flores et al., 2018; Gutiérrez, 2012; Martínez, 2014; Villatoro et al., 2018).

Siguiendo con lo anterior, estudios sobre casinos realizados en distintas zonas geográficas de México (Barajas et al., 2019; Echeverría et al., 2013; Echeverría et al., 2017; Herrera, 2016; Figueroa & Gómez, 2020; Leal, 2016; Ponce de León-García, 2017; Sánchez-Ramos & Valdez-Montero, 2020; Sánchez-Ramos, 2021), exponen datos que dan cuenta de las prácticas de juego en estos espacios como factor de riesgo para desencadenar la problemática de la adicción al juego. Los principales factores de riesgo que se expresan en estos estudios son: la disponibilidad y el fácil acceso; la atmósfera que ofrece el casino a través de sus luces y sonidos; el confort que brindan por medio del trato que reciben los usuarios por parte de los empleados; las ofertas y promociones que ofrece por medio de la publicidad dentro y fuera del casino.

De acuerdo con esos resultados, se demuestra que a partir de la instalación de los casinos en México, los casos de adicción al juego, en su mayoría, se presentaron en este tipo de lugares. En consecuencia, es posible argumentar que los casinos han sido parte del caldo de cultivo para desencadenar la adicción al juego en jóvenes, adultos y adultos mayores.

Por otro lado, en México discursivamente los casinos se siguen asociando con espacios inseguros y estimuladores de conductas antisociales que denigran la dignidad humana (Echeverría et al., 2017). Esto último se relaciona con un estudio realizado por Figueroa y Gómez (2020), en el que se entrevistaron a ocho usuarios de casinos en la zona noroeste de México. En él se expone que algunos entrevistados narraron haber tenido prácticas de intercambio sexual dentro del casino, expresaban que algunas mujeres realizaban este tipo de intercambio para obtener dinero para seguir jugando. Estos autores aclaran que esto no implica que sean personas que se dedican prioritariamente a la prostitución; sus prácticas no se verificaron en función de la pertenencia a una red o grupo dedicado a la prostitución sino que recurrían a ellas sólo por el beneficio económico que les permitiera seguir jugando.

En cuestiones de inseguridad se tiene como antecedente al atentado al Casino Royale en la ciudad de Monterrey, Nuevo León. En este suceso se produjo la muerte de 52 personas (42 mujeres y 10 hombres). El 25 de agosto de 2011, un grupo del crimen organizado roció con combustible el lugar y prendió fuego el local con decenas de clientes y empleados en su interior (Robledo, 2022). Dicho acontecimiento es considerado uno de los actos terroristas más infames en la historia de México.

En el estado de Sinaloa también se han registrado hechos violentos en algunos casinos de la ciudad de Culiacán. En 2020 se tiene registro del asesinato de un empleado de seguridad con arma de fuego (Bonilla, 2020); en 2015, un grupo de personas armadas asesinó a tres usuarios en el estacionamiento de un casino (Noroeste, 2015); y en 2019, hombres armados balearon la fachada de un casino, afortunadamente no hubo pérdidas ni heridos (Sánchez, 2019). En suma, lamentablemente los casinos han sido escenario de estos sucesos; por tanto, los sumerge aún más en una constante controversia debido a que estos hechos de violencia están vinculados con el narcotráfico y el crimen organizado.

Por último, debido al éxito que han tenido estas industrias en la economía mexicana, se ha originado una problemática referida a la operación de casinos clandestinos en diferentes estados de

la república. Como se mencionó anteriormente, entre 2019 y 2020 la Secretaría de Gobernación (SEGOB) clausuró 24 casinos clandestinos, principalmente en Sonora, Nuevo León, Michoacán y Jalisco (Monroy, 2020). Por consiguiente, se han llevado a cabo reformas a la Ley Federal de Juegos y Sorteos para elevar las penas y sancionar hasta con nueve años de cárcel y multa de diez mil veces la Unidad de Medida y Actualización (896 mil 200 pesos) a dueños, organizadores, gerentes o administradores de casinos clandestinos (Damián, 2021).

Conclusiones

El contexto socioeconómico y político que presenta la industria de los casinos en México se inserta en la lógica de producción capitalista transnacional, en donde el giro de servicios en ofertas de juegos de azar y de apuestas constituye un negocio altamente redituable para los grupos empresariales, lo cual se ve reflejado en el número de salas de juego que operan actualmente y sus respectivas ganancias. Debido a ello, se dimensiona la existencia de un comportamiento atípico en la economía mexicana en cuanto a la proliferación de estos espacios. Dado que es un país en vías de desarrollo caracterizado por generación de empleos precarios y bajos salarios, surge la interrogante sobre cómo puede subsistir a la par una industria de ocio y entretenimiento cuya principal característica es la apuesta de dinero.

Finalmente, ante un sistema de políticas públicas de juegos y sorteos sin intenciones de reformar o estructurar la normatividad vigente, prevalece un ineficiente ejercicio regulatorio de los casinos en México. Por esta razón, al no existir una política regulatoria que proteja al usuario del despilfarro y una regulación de las ganancias por parte del casino sobre la economía de las personas, estos problemas seguirán persistiendo y agravándose. Por tanto, es posible vislumbrar una contradicción sobre la operación de casinos en todo el país en cuanto al costo social; es decir, surge la incertidumbre sobre si realmente la generación de empleos y la derrama económica de estos espacios justifican los daños que causan en la población. Por ello, es necesario realizar investigaciones que aborden el impacto de los casinos en México, principalmente en los efectos económicos sobre la población, ya que existe un vacío de datos empíricos respecto a las pérdidas económicas de las personas adictas al casino. Así mismo, es necesario evidenciar dicho impacto con el fin de argumentar nuevas iniciativas para las reformas encausadas para la regulación de estos espacios.

Referencias

Adams, P. J. (2016). *Moral jeopardy: risks of accepting money from the alcohol, tobacco and gambling industries*. Cambridge University Press.

Aristegui, C. (18 de marzo de 2020). Darán apoyo económico a trabajadores de casinos en NL por cierres de contingencia. *AristeguiNoticias*. <https://aristeguinoticias.com/1803/mexico/daran-apoyo-economico-a-trabajadores-de-casinos-en-nl-por-cierres-de-contingencia/>

Asociación de Permisarios Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y el Juego de Apuesta en México. (2021). *AIEJA Magazine*. <https://www.aieja.org.mx/assets/AiejaMagazine19.pdf>

Asociación de Permisarios Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y el Juego de Apuesta en México. (2018). *AIEJA Magazine*. <https://www.aieja.org.mx/assets/revista14-versi%c3%b3nfinal.pdf>

Báez, M. A. (11 de noviembre del 2019). Card2Go apuesta a que 3 millones usen su tarjeta de débito en los casinos. *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/card2go-apuesta-a-que-3-millones-usen-su-tarjeta-de-debito-en-los-casinos/>

Barajas, M., Figueroa, S.L., & Moreno J.A. (2019). *Casinos del Desierto: Juegos de Azar y Apuestas*. Baja California, México: UABC.

Bennett, T. (2006). Useful culture. *Cultural Studies*, 6, 395-408. <https://doi.org/10.1080/09502389200490251>

Binde, P. (2009). Gambling motivation and involvement: A review of social science research. Swedish National Institute of Public Health. <https://prism.ualgary.ca/handle/1880/51055>

Bonilla, R. (27 de enero de 2020). Empleado de empresa de seguridad es asesinado. *Reacción Informativa*. https://reaccioninformativa.com/noticias/seguridad/empleado-de-empresa-de-seguridad-es-asesinado_5A0dIhXWZLgruqEzQlgSAz

Chan-Gamboa, E. C., Ruiz-Pérez, J. I., Morales-Quintero, L. A., & Echeburúa, E. (2019). Creencias sobre los juegos de azar y síntomas de juego patológico: propiedades psicométricas y prevalencia en estudiantes mexicanos. *Revista Mexicana de Psicología*, 36(2), 147-159. <https://www.redalyc.org/journal/2430/243067142005/html/>

Cosgrave, J. (2010). Embedded addiction: The social production of gambling knowledge and the development of gambling markets. *Canadian Journal of Sociology*, 35(1), 113-134. <https://journals.library.ualberta.ca/cjs/index.php/CJS/.../6135/6461>

Cosgrave, J. (2022). Gambling Ain't What It Used To Be: The Instrumentalization of Gambling and Late Modern Culture. *Critical Gambling Studies*, 3(1), 12-23. <https://doi.org/10.29173/cgs81>

Damián, F. (7 de abril de 2021). Diputados aprueban hasta nueve años de cárcel a dueños de casinos clandestinos. *Milenio*. <https://www.milenio.com/politica/diputados-reforman-sanciones-por-casinos-clandestinos>

DataMéxico. (2022). Casinos, Loterías y otros Juegos de Azar. <https://datamexico.org/es/profile/industry/gambling-industries>

De la Rosa, E. (15 de julio de 2020). Industria de casinos en México se recuperará hasta 2022, estima AIEJA. *Milenio*. <https://www.milenio.com/negocios/casinos-en-mexico-se-recuperara-hasta-2022-aieja>

Echeverría-Echeverría, R., Castillo, M. T., Evia, N., & Carrillo, C. (2017). Representaciones sociales de líderes institucionales acerca del juego en casinos mexicanos. *Revista de Psicología (PUCP)*, 35(1), 5-30.

Echeverría-Echeverría, R., Castillo, M., Evia, N., & Carillo, C. (2013). Representaciones sociales de los casinos y sus clientes en Mérida, Yucatán, México. *Revista de Estudios Clínicos e Investigación Psicológica*, 9(17), 24-40. <https://es.scribd.com/document/427053197/ludopatia>

El Economista (30 de enero de 2022). Viva Las Vegas: Nevada bate su propio récord e ingresa 13.400 millones procedentes del juego en 2021. *el Economista*. <https://www.economista.es/empresas-finanzas/noticias/11591628/01/22/Viva-Las-Vegas-Nevada-bate-su-propio-record-e-ingresa-13400-millones-procedentes-del-juego-en-2021.html>

Figueroa, A. A., & Gómez, A. H. (2020). Ludopatía en mujeres y hombres de Baja California,

México: un estudio de las narrativas. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 20(2). <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.493>

Flores, J. I., Hernández, R., & Rojas, A. (2018). De la suerte, el juego y otros azares. Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Investigaciones Jurídicas. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/11/5135/22.pdf>

Forbes Staff. (7 de marzo del 2019). Casinos se muestran a favor de iniciativa de nuevo régimen fiscal. *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/casinos-se-muestran-a-favor-de-iniciativa-de-nuevo-regimen-fiscal/>

Forbes Staff. (15 de julio de 2021). Casinos: tras castigo por la pandemia, ya abrieron el 96% de las salas. *Revista Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/casinos-pandemia-96-de-las-salas-abiertas/>

Franco, J. A. (2019). ¡Hagan juego!: casinos, empleos, turismo y otros engaños. *Almenara: revista extremeña de ciencias sociales*, (11), 157-163. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6943409.pdf>

Fuentes, F. (30 de agosto de 2021). Cero permisos a nuevos casinos. Portal de Noticias MSN. <https://www.msn.com/es-mx/noticias/mexico/cero-permisos-a-nuevos-casinos/ar-AANTwGx>

Gutiérrez, V. (14 de agosto del 2012). En el país, 4 millones de ludópatas. *elEconomista*. <https://www.economista.com.mx/arteseideas/En-el-pais-4-millones-de-ludopatas-20120813-0073.html>

Herrera, D. (2016). Características de la población que acude a los casinos en Mexicali, BC y su relación con la ludopatía. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Baja California]. Repositorio institucional <https://repositorioinstitucional.uabc.mx/bitstream/20.500.12930/2738/1/ENF009103.pdf>

Herrera-Lasso, A. (1998). Una elite dentro de otra elite: el casino Español de México entre el porfiriato y la revolución (1875-1915). *Secuencia*, 0(42), 177. doi:<https://doi.org/10.18234/secuencia.v0i42.629>

Leal, M. R. (2016). Situación del problema de la ludopatía en Monterrey, NL: estudio de casos desde la comunicación (Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León). Repositorio Institucional <http://eprints.uanl.mx/13914/1/1080218559.pdf>

Lozano, L. F. (2 de diciembre del 2019). La industria del juego y casinos espera crecer y tener nueva ley en 2020. *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/la-industria-del-juego-y-los-casinos-espera-crecer-y-tener-nueva-ley-en-2020/>

Luke, T. W. (2010). Gaming space: casinopolitan globalism from Las Vegas to Macau. *Globalizations*, 7(3), 395-405. <https://doi.org/10.1080/14747731003669800>

Martínez Jáuregui, R. J. (2014). Prevalencia de juego patológico en estudiantes universitarios [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma de Nuevo León. <http://eprints.uanl.mx/7798/1/1080259479.pdf>

Monroy, J. (12 de octubre de 2020). Clausurados, 24 casinos ilegales. *El Economista*. <https://www.economista.com.mx/politica/Clausurados-24-casinos-ilegales-20201012-0133.html>

Mora-Donatto, C. (coord.) (2010). Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria. México:

Instituto de Investigaciones Jurídicas, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto Fermín Caballero de la Universidad Carlos III de Madrid.

Morales, R. (4 de enero de 2022). Recuperan cerca del 70% de actividades los casinos y juegos de apuestas. *Así sucede*. <https://asisucedo.com.mx/recuperan-cerca-del-70-porciento-de-actividades-los-casinos-y-juegos-de-apuestas/>

Mouriño, L. (23 de mayo del 2022). AIEJA pide que exista un impuesto unificado para el sector de casinos en México. *SBC NOTICIAS*. <https://sbcnoticias.com/aieja-casinos-mexico-impuestos/>

Nicoll, F. J. (2019). *Gambling in everyday life: Spaces, moments and products of enjoyment*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315772646>

Noodt, F. (5 de enero de 2022). Los casinos en México recuperan cerca del 70 por ciento de sus actividades. *SBCNOTICIAS*. <https://sbcnoticias.com/los-casinos-en-mexico-recuperan-cerca-del-70-de-sus-actividades/>

Noroeste. (6 de noviembre de 2015). "Matan a 3 en casino". *Noroeste*. <https://www.noroeste.com.mx/seguridad/matan-a-3-en-casino-YUNO90652>

Pérez, J. D. (2012). ¿Cómo regular los casinos?: Una propuesta de política pública para mitigar los incentivos perversos de su legislación en México. *Revista legislativa de estudios sociales y de opinión pública*, 5(9), 103-143. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4170009>

Ponce De León-García, J. E. (2017). La voluntad del vértigo: producción de asimetrías de sentido a través de la práctica de juegos de azar en casinos de la Zona Metropolitana de Guadalajara. [Tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente]. Repositorio institucional de la ITESO <https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/5109/Casinos%20juegos%20de%20azar%20y%20producci%C3%B3n%20de%20sentido.pdf?sequence=4>

Proyecto de Decreto de 2014 que expide la Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos. De la Comisión de Gobernación. Gaceta Parlamentaria, xviii, (4168-IV), 3 de diciembre de 2014. <http://gaceta.diputados.gob.mx/Gaceta/62/2014/dic/20141203-IV.html#DictamenaD1>

Rangel, H. (2013). Las políticas democráticas de la industria del juego: Un estudio comparativo de América del Norte. *Norteamérica*, 8(1), 109-137. <http://www.scielo.org.mx/pdf/namerica/v8n1/v8n1a4.pdf>

Reith, G. (2007). Gambling and the contradictions of consumption: A genealogy of the "pathological" subject. *American behavioral scientist*, 51(1), 33-55. <https://doi.org/10.1177/0002764207304856>

Robledo, R. (25 de agosto del 2022). Se cumplen 11 años del atentado en el Casino Royal de Monterrey. *La Jornada*. <https://www.jornada.com.mx/notas/2022/08/25/estados/se-cumplen-11-anos-del-atentado-en-el-casino-royal-de-monterrey/>

Rueda, É. (2010). ¿Casinos en México? Análisis sobre su apertura. *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria, México, Universidad Nacional Autónoma de México*, 67-98. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2803/6.pdf>

Sánchez, G. (10 de diciembre del 2019). Balean conocido casino en el sector de la Isla Musala en Culiacán. *El Debate*. <https://www.debate.com.mx/policiacas/Balean-conocido-casino-en-el-sector-de-Isla-Musala-en-Culiacan-20191210-0325.html>

Sánchez-Ramos, R. (2021). Factores de riesgo familiares que inciden en el juego patológico desde la perspectiva de jugadores patológicos en Culiacán. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 21(2), 134-148. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i2.613>

Sánchez-Ramos, R., & Valdez-Montero, C. (2020). Manifestación de los factores de riesgo socio-ambiental que incidieron en el juego patológico en jugadores en tratamiento de Culiacán. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 16(3), 89-111. <http://dx.doi.org/10.35197/rx.16.03.2020.05.rs>

Sandoval J. M. (2004). Los casinos en México y sus principales efectos: Un análisis de opinión pública al 2004. México: Cámara de Diputados, LIX Legislatura, Dirección General de Bibliotecas, Sistema Integral de Información y Documentación.

Secretaría de Gobernación. (2020). Sin licencias para casinos en lo que va de la administración: Olga Sánchez Cordero. 7 de enero de 2020. <https://www.gob.mx/segob/prensa/176646>

Tirado, R. (2010). Impactos sociales de los negocios de juegos con apuestas. *Juegos de Azar. Una visión Interdisciplinaria*, 215-258. https://www.sistemamid.com/panel/uploads/biblioteca/2014-04-27_08-25-

Villatoro, J. A., Resendiz, E., Bustos, M. N., Mujica, A. R., Medina-Mora, M E., Cañas, V., Romero, M. (2018). Magnitud y extensión del juego patológico en la población mexicana. *Salud Mental*, 41(4), 157-167. https://www.researchgate.net/publication/327566589_Magnitude_and_extent_of_gambling_disorder_in_the_Mexican_population

Walker, D. M., & Jackson, J. D. (2007). Do casinos cause economic growth?. *American Journal of Economics and Sociology*, 66(3), 593-607. <https://doi.org/10.1111/j.1536-7150.2007.00528.x>

Zhang, J., & Yeoh, B. (2017). The State of Fun? Exclusive Casino Urbanism and Its Biopolitical Borders in Singapore. *Pacific Affairs*, 90(4), 701-723. <https://doi.org/10.5509/2017904701>