

Estudio sobre la legalización de los casinos en México

RAFAEL RUIZ HARRELL

Asesor del ICESI



INSTITUTO CIUDADANO
DE ESTUDIOS SOBRE
LA INSEGURIDAD A.C.

Introducción

De los grandes países de América Latina sólo dos no han legalizado el juego: México y Brasil. La situación parece estar pronta a cambiar, al menos en el nuestro, mas por desgracia sin haber examinado con el debido cuidado las consecuencias que podría tener reforma semejante, ni siquiera a pesar de que el proyecto tiene ya varios años de estar siendo considerado por la Cámara de Diputados.

Las declaraciones con las que pretende apoyarse la legalización del juego, y en particular de los casinos, son particularmente inquietantes, ya que ofrecen una visión superficial de los posibles beneficios sin decir una sola palabra sobre los perjuicios que pueden presentarse.

Y es tan evidente que los casinos tienen consecuencias indeseables que el Congreso de Estados Unidos, preocupado por la influencia de las casas de juego en la vida social de ese país, creó en agosto de 1996 una Comisión Nacional para el Estudio del Impacto del Juego (National Gambling Impact Study Commission), en la cual estaba ampliamente representado el consorcio del juego. Aun así y al término de una extensa investigación sobre el particular, la Comisión recomendó establecer una moratoria. A su juicio no debían otorgarse más permisos para casas de juego en Estados Unidos mientras no se dispusiera de mejores estudios sobre los costos y beneficios sociales y económicos de los casinos y otras formas del juego de apuesta (NGISC, 1999:1-7).

El gobierno estadounidense no es el único al que le inquietan las consecuencias negativas de los casinos ni el único al que le preocupe precisarlas. Han promovido estudios sobre el impacto social de las casas de juego Australia (Productivity Commission, 1999), Inglaterra (Brown y Fischer, 1996; Sproston *et al.*, 2000), Sud África (National Gambling Board, 2003), Nueva Zelanda (Abbot y Volverg, 1991; Abbot, Williams y Volverg, 1999), España (Cayuela y Guirao, 1991; Legarda *et al.*, 1992; Becoña, 1993), Alemania y Holanda (Becoña, 1996) y varios estados de la Unión Americana, como Michigan (Citizen Research Council of Michigan, CRCM, 1998), California (Dunstan, 1997) y Texas (Wallisch, 1995). Como se verá más adelante todos, sin excepción, coinciden en afirmar que a mediano y largo plazos los casinos tienen consecuencias sociales y económicas muy ingratas.

Lo ocurrido en Estados Unidos tiene para nosotros especial importancia porque para poder prever, así sea de manera aproximada, qué puede suceder en nuestro país si se legaliza el juego, la experiencia e información estadounidense resulta fundamental. Parecería más razonable examinar qué ha pasado en los países de América Latina que ya tienen casinos, mas la sugerencia es impráctica porque, por un lado, no hay datos sobre el impacto social de sus casas de juego (el informe del Instituto de Investigaciones Legislativas del Senado, IILSEN, 2003, es un claro ejemplo) y, por el otro, porque el modelo que adoptaron coincide en general con la noción europea del casino y no con los que aquí se pretende abrir, que responden en todo al esquema propio de Las Vegas.

La diferencia entre un tipo y otro es importante. El modelo europeo del casino es relativamente conservador; funciona casi exclusivamente por las noches y a menudo sólo en ciertas épocas del año; sólo permite la entrada a socios o turistas –que han de exhibir su pasaporte–, pero no limita el monto de la apuesta; no cuenta con servicios de hotel y por regla general únicamente ofrece juegos de mesa y no máquinas tragamonedas. Los casinos tipo Las Vegas

trabajan 24 horas todos los días del año; casi siempre están instalados en hoteles; prohíben la entrada sólo a menores y prostitutas; fijan un monto máximo para las apuestas; ofrecen bebidas gratuitas a los jugadores y presentan hilera tras hilera de máquinas tragamonedas. Si los primeros pretenden ser discretos y elegantes, los segundos son en su gran mayoría corrientes, brillantes y ostentosos. No hace falta saber más para adivinar que el impacto social de unos y otros es del todo diferente y de ahí que nuestro análisis se centre en lo que ha ocurrido en Estados Unidos y en aquellos países, como Australia, Canadá, Inglaterra y Nueva Zelanda, en los que funcionan casinos del tipo que desea importarse a nuestro país.

Valga aquí un breve comentario. No parece haber grandes dudas de que es necesario reglamentar en nuestro país el juego de apuesta en sus diversas modalidades, ya que se lo practica en gran escala, fuera de la ley y sin que resulte en ingresos fiscales proporcionales a su importancia. Es obvio, no obstante, que reglamentarlo no implica permitir todos los tipos de juego ni, menos aún, empeñarse en defender las modalidades que son socialmente más peligrosas.

Esto último viene a cuento porque, como se verá más adelante en detalle, nuestros legisladores no han querido considerar ningún tipo de casino ajeno al de Las Vegas. Todos los proyectos de ley propuestos hasta ahora, así pertenezcan a legislaturas diferentes, parecen estar hechos en este punto por la misma mano ya que defendiendo los mismos principios generales. Los proyectos son a tal grado semejantes que dan la impresión de que sólo se está maquiando una ley a gusto y medida de las grandes empresas del juego.

Esto es grave por muchos motivos, y uno de ellos es la cerrazón legislativa a examinar la posibilidad de regular el juego, y aun los casinos, favoreciendo modelos más limitados, pero menos peligrosos, como pueden serlo los casinos europeos o sudamericanos. La ausencia de la información necesaria impide que en este trabajo se haga una comparación más detenida sobre las ventajas y desventajas de los modelos europeo y estadounidense, por lo que ha sido necesario restringirlo exclusivamente al estudio de los casinos del segundo tipo.

La información sobre las consecuencias que han tenido las casas de juego que siguen el modelo usual en Las Vegas es básica para decidir si debe permitírselas o no puesto que el dilema, contra lo que han señalado algunos comentaristas, no tiene naturaleza moral ni es un problema de libertades (Díaz Garza, 2002; Sarmiento, 2002; 2004a; 2004b). Afirmar que el juego de apuesta debe permitirse porque la población es adulta y ella sabrá si juega o no, es tan absurdo como sostener que debe prohibírsele para evitar que “un alma vaya a perderse en el mal” –según dicen algunos sacerdotes–, puesto que la dificultad no está en la relación individual entre un jugador y los casinos, sino en las consecuencias que pueden tener para el conjunto social y en los costos que representan para la población que no participa del juego.

Visto desde esta perspectiva, el problema tiene muchos puntos de contacto con el de decidir si debe permitírsele o no a una persona fumar en un lugar público. Si sólo se considera el caso individual de un fumador adulto, habrá que reconocer que tiene todo el derecho del mundo a causarse a sí mismo el daño que quiera, pero si se piensa en el resto de la concurrencia es legítimo prohibirle que lo haga. La prohibición no tiene ningún afán protector. No se pretende cuidar la salud del fumador –o en su caso la economía del jugador–, aun en contra de su voluntad. Lo que se quiere evitar, simple y sencillamente, es que perjudique o dañe a otros. Lo

que inquieta no es el daño “interno” que padezca el jugador, sino el daño “externo” que le impone a terceros.

A partir de esta perspectiva, el único camino objetivo para decidir si conviene autorizar o no la apertura de casinos comerciales en nuestro país es considerar sus méritos y defectos, sus consecuencias positivas y negativas. Sólo sopesando los costos y beneficios sociales que las casas de juego pueden tener en el contexto nacional es posible llegar a una decisión razonable sobre el curso que conviene tomar.

La información disponible basta y sobra para llegar a una conclusión: si a las consecuencias propias de las casas de juego se les suman las circunstancias que vive hoy nuestro país, en particular las severas limitaciones que aquejan a los órganos policíacos y al sistema de procuración de justicia, no hay duda de que el costo social y los resultados negativos que tendría permitir el funcionamiento legal de casinos tipo Las Vegas superarían sobradamente a sus beneficios. Lo que sigue ofrece, de manera resumida, los datos y las razones que justifican la afirmación anterior. El análisis se restringe a los casinos, excluyendo otras formas del juego de apuesta.

Antecedentes estadounidenses

Al mediar la década de los setenta, las grandes empresas del juego iniciaron en Estados Unidos una agresiva campaña de expansión para multiplicar sus actividades. La campaña se dio en dos flancos. Por un lado invirtieron grandes sumas en cambiar la imagen del juego y lograr que en vez de un negocio vinculado al crimen organizado, se lo viera como una diversión familiar del todo inocente, incapaz de causar daño alguno, y se lo aceptara como un medio eficaz para alentar el desarrollo y promover el turismo y el empleo (McMillen, 1995: 11).

Por el otro, contrataron a empresas especializadas en cabildeo legislativo y patrocinaron generosamente las campañas y los proyectos favoritos de los diputados dispuestos a apoyar las reformas legislativas que les eran necesarias. Un boletín semanal que publica la Universidad de Harvard informa que de 1992 a 1997 el consorcio del juego donó 100 millones de dólares en contribuciones políticas en varios estados de la Unión Americana (*The Wager*, 30 sep 97).

No es el único caso en que está documentada la buena disposición de las empresas del juego a pagar generosamente por los favores recibidos o que esperan recibir. Se sabe que las compañías encargadas de cabildear a favor del juego gastaron sólo en California más de 10 millones de dólares entre 1991 y 1995 (*U.S. News and World Report*, 15 enero 1996, pp. 54-55). Sólo los promotores de los casinos indígenas invirtieron más de un millón de dólares en los primeros meses de 1994 (*Los Angeles Times*, 17 nov. 1994). Dos años después seguían siendo igualmente generosos en sus contribuciones a los proyectos de los políticos dispuestos a apoyarlos (*ibid.*, 6 mayo 1996, p. A3). Ese mismo año el *Wall Street Journal* reportó que algo muy semejante estaba ocurriendo en Louisiana (21 nov. 1996) y lo confirmó el hecho de que cuatro años más tarde el gobernador de ese estado, Edwin Edwards, fue declarado culpable de 17 cargos de corrupción vinculados con los permisos para casinos que concedió (Bridges, 2001). En Michigan el problema llegó a tales extremos que el procurador general de Justicia del estado declaró en 1995 que “el cohecho y la corrupción eran tan frecuentes, siempre como resultado del deseo de las

casas de juego de influir en los servidores públicos, que fue necesario proceder legalmente y sancionar por tales delitos al alcalde, al superintendente de la policía, al sheriff y al fiscal del condado... De quienes integraban el departamento de policía de la ciudad en ese entonces, fueron sancionados por aceptar pagos indebidos: 15 inspectores, 39 patrulleros y 2 superintendentes” (citado por Grinols, 2004:20).

Las extraordinarias ganancias que dejan los casinos les permiten a sus dueños invertir con largueza en lograr que sus proyectos sean aprobados. Al parecer no hay límites. Se sabe, así, que en 1995 en el estado de Virginia, las empresas del juego contrataron a 48 firmas de cabildeo, todas las del estado, para impedir que alguien pudiera competir con ellos (*ibid.*, 33). En una ocasión, en Texas, contrataron 74 empresas de cabildeo para lograr una expansión que deseaban (*ibid.*). Ex funcionarios de todos los rangos, incluyendo gobernadores, procuradores, senadores y alcaldes, han sido contratados como promotores del juego (*New York Times*, 18 dic. 1995, p. B12).

Los resultados de donaciones tan generosas fueron sorprendentes. En 1976, sólo trece estados tenían loterías, dos contaban con hipódromos y sólo uno, el estado de Nevada, permitía los casinos. Hoy el juego es legal en todos menos tres estados; 37 tienen loterías; 21 cuentan con casinos y en casi todos hay hipódromos (National Opinion |Research Center, NORC, 1999:3). Si en 1976 había en EU sólo 21 casinos comerciales –18 en Las Vegas y 3 en Reno–, hoy Casino City lista 719, a los cuales debe añadirse 156 que funcionan en cruceros marítimos, 159 hipódromos y 41 galgódromos. De los 396 grandes casinos que hay en el mundo, 350, 88.4%, están en Estados Unidos.

Entre 1976 y 2003 los ingresos brutos totales de los casinos comerciales en ese país subieron 39.7 veces y registraron una tasa media anual de crecimiento de 14.6% (Christiansen, 1998, con datos de 2003 de la AGA). Según la organización que representa a las empresas estadounidenses del juego, la AGA, sólo de 1991 a 2003 los ingresos brutos de los casinos comerciales pasaron de 8 600 millones de dólares a 27 022 millones, es decir, un crecimiento medio anual de 10.5 por ciento (www.americangaming.org).

No sólo las grandes empresas dedicadas al juego presionaron para extender sus actividades. Varias tribus de indígenas estadounidenses hicieron otro tanto, sosteniendo que el acuerdo originalmente establecido con el gobierno de EU les daba soberanía sobre los territorios de sus viejas reservaciones. Su demanda corrió con buena fortuna y en 1987 la Suprema Corte de ese país, en una decisión histórica, sostuvo que las autoridades estatales no podían impedir ni regular los juegos de apuesta que se llevaran al cabo en las reservaciones indígenas (*California vs. Cabazon Band of Mission Indians*). Un año más tarde el Congreso estadounidense promulgó el *Indian Gambling Regulatory Act*, que reglamenta el juego y los casinos indígenas.

Estos cambios legislativos resultaron también en un rápido crecimiento. En 1988, contando bingos y casinos, las tribus indígenas manejaban 70 casas de juego en 16 estados de la Unión Americana. En 1997 tenían ya 260 salas en 31 entidades. En el mismo lapso sus ingresos brutos pasaron de 212 millones de dólares a 6 700 millones (NGISC, 1999: 6-1, 2).

La experiencia estadounidense y la que resulta de otros países, parece indicar que a menos que el número de los casinos quede limitado desde la promulgación de la ley, y también desde ese mo-

mento se fije dónde puede establecerse –como ocurrió en Atlantic City–, después resulta imposible conseguir uno o lo otro.

Por otra parte, legalizar los casinos y abrirle la puerta al juego tiene una consecuencia secundaria que también parece inevitable: las máquinas tragamonedas y las más modernas que juegan póquer, ruleta, black-jack o lotería electrónicamente, o video-juegos, se multiplican hasta adueñarse de todos los espacios posibles.

Sólo en Las Vegas hay 99 500 máquinas, en Illinois se las calcula en 65 mil y la suma en otros siete estados de EU supera las 100 mil (NGISC, 1999: 2-5), pero también son muy numerosas en países que aún no aprueban la apertura de casinos “estadounidenses”, como España, que en 1992 tenía 450 mil máquinas “tragaperas” (Becoña, 1993). En 1991 en Alemania había 174 mil (Buhringer y Kinstant, 1992) En Inglaterra las hay en bares, tabernas, farmacias, restaurantes y centros de ventas (Brown y Fischer, 1996). En Canadá, que en 2000 contaba con 33 casinos, las máquinas tragamonedas sumaban 19 mil (Azmi, 2001). En Australia suman 185 mil y representan 52% del capital que se juega (Productivity Commission, 1999, II-8). En Estados Unidos las máquinas tragamonedas representan 26% del capital jugado.

La extraordinaria difusión de las máquinas tragamonedas es un factor importante para evaluar la conveniencia de legalizar el juego, ya que es muy difícil controlarlas. Como representan una baja inversión y puede instalárselas en cualquier lado, con frecuencia terminan por resultar accesibles a menores de edad. Debe destacarse además que crean muy pocos empleos y a juicio de los expertos constituyen la forma más adictiva del juego, tanto que han sido comparadas con el crack y la cocaína (Hunter, 1999; Parke y Griffiths, 2001).

Aunque desde el punto de vista del público nada los distingue, si se atiende a su régimen jurídico y al control gubernamental al que están sujetos, los casinos comerciales estadounidenses pueden clasificarse en dos grupos. Uno corresponde al modelo de Las Vegas y en general de Nevada. El otro es el que se adoptó en Atlantic City.

El modelo de Las Vegas considera a los casinos como un negocio más. Conforme a esta perspectiva, se legaliza el juego para asegurar los máximos beneficios posibles, sobre todo para la empresa y el gobierno. Para lograrlo se estima necesario dejar a los empresarios en relativa libertad, a fin de que puedan responder a las demandas del mercado aumentando el número de casinos donde convenga y decidan sin cortapisas dónde y cuándo quieren abrirlos. El gobierno vigila su funcionamiento diario por medio de una comisión mixta en la que también participan los empresarios (NGISC, 1999: 3-5).

El modelo seguido en Atlantic City parte de la idea de que los casinos son potencialmente peligrosos, pero pueden producir beneficios importantes en condiciones cuidadosamente controladas. El control y la vigilancia gubernamentales son, en consecuencia, mucho mayores y en casi todas las áreas la empresa requiere de su aprobación expresa. Éste es el motivo fundamental de que los casinos de Atlantic City no se hayan expandido a otras áreas de Nueva Jersey (*ibid.*). Se encontrarán más detalles sobre las diferencias entre uno y otro tipo de casinos en el trabajo de Sandoval de Escudía (2004: 16 y ss.).

A juicio de las grandes empresas, como Park Place Entertainment Corp., MGM Mirage y Harrah's Entertainment Inc. –las tres mayores del mundo en esta área–, los casinos ya llegaron en Estados Unidos a su punto de saturación y ahora es necesario buscar

otros países. Brasil y Japón han rechazado firmemente la posibilidad de legalizar el juego, pero algunos países asiáticos han aceptado la apertura de casinos al estilo de Las Vegas, particularmente Macao, una región administrativa especial de China, que le otorgó en 2002 licencias a las tres grandes empresas antes mencionadas a cambio de la promesa de que inviertan 2 200 millones de dólares en cinco años. Según parece, Taiwán autorizará las casas de juego en la isla de Penghu y Corea del Sur quizá las permita para turistas. Fuera de Asia, el país que más claramente “tienen ya en el radar”, según dicen, es por supuesto el nuestro (Strow, 2001; *Wall Street Journal*, 15 ago. 2001).

La situación en México

No había pasado un año de que concluyera su mandato como presidente constitucional sustituto, cuando Abelardo L. Rodríguez fundó un casino en Ensenada, Baja California. Se dice que Plutarco Elías Calles era dueño del de Cuernavaca (*El Financiero*, 3 jun. 1995, p. 6). Ambos funcionaron poco y mal porque apenas tres años después, el 24 de junio de 1938, el presidente Lázaro Cárdenas prohibió el juego de apuesta en la República, señalando a los casinos como centros de explotación por parte de mafias y apostadores profesionales. Es posible, además, que la medida tuviera un trasfondo político y no fuese sino un medio por el que Cárdenas asfixió económicamente a sus enemigos políticos.

Nueve años después, en 1947 y ya en la administración de Miguel Alemán, se promulgó, casi por no dejar, una Ley Federal de Juegos y Sorteos que tuvo la virtud de mantener casi todo en la indefinición. Tras declarar que eran juegos lícitos el ajedrez, las damas, el dominó, los dados, el boliche y el billar, generosamente permitió “las carreras de personas, de vehículos y de animales, y en general toda clase de deportes” (art. 1). El control del juego sería ejercido por la Secretaría de Gobernación, a la que le correspondía reglamentar, autorizar, controlar y vigilar todos los juegos en que mediaran apuestas (art. 3) y en caso dado otorgar los permisos necesarios (art. 4). Aunque no se la estableció de manera expresa, una sola limitación se estimó evidente: no habría permisos para casinos.

El primer mandatario que intentó revertir la medida fue Gustavo Díaz Ordaz, que en 1967 intentó otorgar un permiso para abrir un casino en la ciudad de Acapulco. La oposición de muchos sectores al juego de apuesta lo obligó a cancelar el proyecto (HILSEN, 2003:67).

Ésta fue la situación –y la tradición– que encontraron las empresas del juego estadounidenses cuando en la década de los noventa empezaron a buscar cómo extender sus actividades a nuestro país. Quizá las primeras reacciones fueron negativas, pero a fines de la administración de Carlos Salinas de Gortari ya circulaba el rumor de que pronto se autorizaría la apertura de casinos. El rumor no se concretó en hechos sino hasta el sexenio siguiente, en 1999, cuando el diputado priista Isaías González Cuevas presentó una iniciativa en ese sentido (*Gaceta Parlamentaria*, núm. 216, 3 marzo 1999, en adelante GP).

El proyecto tenía el aval del presidente Ernesto Zedillo, pero al decir de la entonces secretaria de Turismo, Silvia Hernández, el PAN se opuso cerradamente a permitir el juego. Como no se alcanzaron los consensos necesarios, Zedillo prefirió cancelar el proyecto (*Reforma*, 29 jun. 2002).

No habría de pasar mucho tiempo para que la idea cobrara nueva vida. Los interesados en sacar adelante el proyecto fueron, ahora, los panistas recién llegados al poder. Las objeciones morales de tres años antes se esfumaron y quedaron reducidas a una curiosa estrategia: el secretario de Gobernación, Santiago Creel, y su operador político en la Cámara de Diputados, Armando Salinas Torre, juzgaron conveniente manejar el proyecto con todo sigilo hasta que todo estuviera listo para lograr su aprobación rápida y sin problemas. Por fortuna no lo consiguieron y en junio de 2002 los medios revelaron que estaba muy adelantado el proyecto para permitir los casinos. Salinas Torre se dio por ofendido ante la sospecha de que se estuviera analizando “en lo oscuro” (*sic*) un proyecto para modificar la Ley de Juegos y Sorteos, y lo negó de manera rotunda (*Reforma*, 29 jun. 2002). La negativa resultó contraproducente porque desde el día anterior se sabía que la propuesta legislativa había sido concluida diez días antes y se conocían muchos de sus detalles (*Reforma*, 28 jun. 2002).

El afán de salvar el proyecto llevó a sus promotores a decir que no se darían permisos para instalar casinos sino hasta 2005. La solución resultó contraproducente porque para ese entonces la campaña por la presidencia estaría por empezar y, según se señaló, existía el riesgo de que Santiago Creel, facultado para otorgar los permisos en su calidad de secretario de Gobernación, recibiera a cambio apoyos indebidos de las empresas del juego. Por último y para evitar suspicacias, se excluyeron los casinos del proyecto de la nueva ley y se le añadió un artículo prohibiéndolos de manera expresa (*GP*, núm. 1151, 13 dic. 2002, art. 23). A pesar de estas modificaciones, el proyecto no prosperó y tuvo que ser abandonado.

La idea revivió una vez más al cambiar la legislatura en noviembre de 2003, cuando la Comisión de Turismo de la Cámara de Diputados incluyó en su agenda legislativa una iniciativa de Ley de Juegos, Sorteos y Casinos. La subcomisión de Infraestructura Turística y Desarrollo se encargó de examinar y corregir el proyecto. Su coordinador fue el diputado priista Francisco Javier Bravo Carvajal. De los seis integrantes de la comisión, tres eran del PAN, dos del PRD y uno del PRI.

El nuevo proyecto corrió sin grandes tropiezos y fue presentado formalmente el 26 de abril de 2004 (*GP*, núm. 1486-III). Unos meses después, a mediados de julio, el presidente Fox convocó a cuatro secretarios de Estado para conocer su postura sobre los casinos. Francisco Gil, de Hacienda, y Rodolfo Elizondo, de Turismo, estuvieron francamente a favor. Aunque era el más interesado, Creel mostró algunas reticencias. Alejandro Gertz, en ese momento titular de la Secretaría de Seguridad Pública del orden federal, fue el único que se opuso (Celis Estrada, 2004). Un documento elaborado por la dependencia a su cargo señalaba con toda claridad que “un país que no cuenta con estructuras y legislación suficiente y confiable para combatir la delincuencia y la injusticia, no puede correr con el riesgo social de autorizar casinos”. Y a esto añadía: “En México, las instituciones de seguridad y justicia están iniciando apenas un proceso de reorganización y consolidación, de manera que nadie garantiza actualmente ni en un futuro inmediato, la independencia de las autoridades respecto del poder corruptor que representan los casinos” (Ortiz Villaseñor *et al.*, 2004:21).

En la primera semana de agosto, el presidente excluyó a Gertz y volvió a reunirse con los tres primeros. En esa ocasión, Creel dejó traslucir su entusiasmo. De inmediato se giraron instrucciones para

que cada una de esas secretarías incorporara a la iniciativa sus observaciones y requerimientos. Todo parecía dispuesto, así, para que el proyecto llegara al pleno de la Cámara de Diputados a mediados de octubre y el año concluyera con una nueva ley de juegos de apuesta.

Aunque ya había habido varios señalamientos en contra (Ruiz Harrell, 2002, 2004a y 2004b), dos semanas más tarde un grupo de empresarios e intelectuales se opuso a que la ley fuera aprobada al vapor y pidió que se hiciera un estudio imparcial y a fondo de las ventajas y desventajas del proyecto: “La decisión de autorizar o no los casinos y casas de apuesta, y de su conveniencia para México debe ser resultado de una abierta discusión y severo análisis de dicho estudio”, dijeron en un desplegado que se publicó en los mayores diarios (*Reforma*, 18 ago. 2004). Hubo comentaristas importantes que los secundaron (Aguayo Quezada, 2004; Reyes Heróles, 2004). La petición llevó a los diputados a considerar algunas modificaciones al proyecto que se examina más adelante y retrasó de nuevo la presentación de la iniciativa ante el pleno. Esta nueva dilación llevó al secretario de Gobernación a tomar una medida desesperada.

La posibilidad de que la Ley de Juegos de Apuesta volviera a quedarse en proyecto inquietó a Creel a tal grado que a principios de septiembre logró que el presidente Fox firmara un decreto promulgando algo absolutamente insensato: un reglamento para la vieja Ley Federal de Juegos y Sorteos de 1947, que en 57 años nunca había tenido y ahora lo necesitaba menos que nunca porque estaba a punto de desaparecer. El extraño reglamento, publicado el 17 de septiembre de 2004 en el *Diario Oficial* y en vigor a partir del 15 de octubre, le otorga al secretario algunas de las facultades que espera le conceda la ley que todavía está por discutirse en el Congreso, pero que no encuentran fundamento alguno en la ley que supuestamente reglamenta.

Así, el artículo 2 del nuevo reglamento señala que “corresponde a la Secretaría de Gobernación la interpretación administrativa y la aplicación de las disposiciones de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, así como las de este reglamento. Las actividades relativas a juegos con apuestas y sorteos que no estén expresamente contempladas en la Ley y el presente reglamento, serán resueltas, en cada caso, por la Secretaría de Gobernación conforme a lo dispuesto por dichos ordenamientos...” La nueva disposición prohíbe de manera expresa las máquinas tragamonedas (art. 9), pero deja en la incertidumbre si la Secretaría puede o no autorizar el funcionamiento de casinos. Una de sus novedades es que crea un Consejo Consultivo de Juegos y Sorteos (art. 14) integrado por cuatro miembros de Gobernación y tres más de la sociedad civil (art. 16), que supuestamente fungirá como órgano de consulta de la propia Secretaría.

La promulgación de tan absurdo reglamento respondió, quizá, al supuesto de que apresuraría a la Cámara de Diputados a tomar una decisión y el proyecto de la nueva ley se discutiría al fin en el pleno, mas si fue así se equivocó por completo. La Cámara, destacando que todo se debe al deseo del secretario de tener medios para su campaña presidencial (*Reforma*, 15 oct. 2004), exhortó al Ejecutivo federal a aplazar por tres meses la entrada en vigor del citado reglamento (*GP*, núm. 1605-III, 14 oct. 2004), y ante la negativa del secretario de Gobernación a obsequiar tal petición, los diputados aprobaron un punto de acuerdo para interponer ante la Suprema Corte una controversia constitucional y pedir la suspensión del reglamento citado. La controversia descansa en el hecho de que el reglamento “pretende legalizar figuras de juegos con apuestas o sorteos que no están previstos en la ley” y, ade-

más, “gran parte de sus definiciones son oscuras y por ende, sujetas a la discrecionalidad interpretativa de la Secretaría de Gobernación” (*GP*, núm. 1615-III, 28 oct. 2004). La controversia fue presentada el pasado 3 de noviembre y el ministro instructor del Supremo Tribunal admitió la controversia constitucional, pero no otorgó la suspensión (*Reforma*, 8 nov. 2004).

Es muy posible, o cuando menos eso se espera, que el conflicto entre la Cámara de Diputados y la Secretaría de Gobernación resulte en nuevas tardanzas. En este caso el tiempo es de gran importancia ya que sin él no habrá oportunidad de escuchar voces más informadas.

El proyecto

Los proyectos legislativos en materia de juegos de apuesta de 1999, 2002 y 2004 son de hecho el mismo, puesto que sólo los distinguen pequeñas variantes (Tépach Marcial, 2004). Todos adoptan ciegamente el modelo de casino propio de Nevada. Como en Las Vegas, todos fijan un impuesto especial de 9% sobre ingresos brutos; ninguno intenta fijar o restringir la localización o número de las casas de juego; todos los proyectos se refieren a casinos urbanos y todos, sin excepción, hacen depender de una comisión mixta la vigilancia y el control de los casinos.

Las iniciativas de 1999 y 2002 se inclinaron sin reserva alguna por el modelo de casino-hotel usual en Las Vegas. El proyecto de 2004, quizá para evitar el rechazo de los hoteleros mexicanos, quizá para aligerar la inversión de los futuros casineros, sigue un camino intermedio. Los casinos que se instalen durante los dos primeros años de vigencia de la ley han de ser casinos “puros”, es decir, sin facilidades de alojamiento (*GP*, 1486-III, 29 abril 2004, art. 6 transitorio). No obstante, cuando quiera instalarse un tercer casino en una plaza que ya tiene dos casas de juego funcionando, y se demuestre que los hoteles han tenido un promedio de ocupación de 78% en los dos años anteriores, el nuevo casino deberá ofrecer servicios de hotel (*GP*, art. 22).

No hay duda, sin embargo, que el proyecto de 2004 fue elaborado pensando en el modelo de Las Vegas, puesto que exige que los casinos que se abran tengan instalaciones, equipamientos, acabados, instrumentos de juego, etc., equivalentes al promedio que tienen en “los veinte casinos con mayores ingresos brutos en el mundo” (*GP*, art. 21a), que aunque están en Michigan y Nueva Jersey, arquitectónicamente siguen el modelo de Las Vegas. Tales características serán difundidas anualmente por el *Diario Oficial*, pero el proyecto, a manera de adelanto, señala las más importantes: mil empleos permanentes; 12 mil m² de superficie total; 5 mil m² de superficie de juego; 1 250 máquinas tragamonedas; 40 mesas de juego para ruleta, dados, rueda de la fortuna y naipes; 1 500 m² de restaurantes para 600 comensales; 700 m² de áreas de entretenimiento y 200 m² de bares (*GP*, art. 6 transitorio). Poco faltó para que añadieran a la ley el plano de alguno de los casinos más importantes de Estados Unidos.

El hecho de que los diversos proyectos hayan mantenido invariable el 9% de impuestos –precisamente lo que pagan los casinos en Nevada–, termina con cualquier duda de que la nueva ley está destinada a defender los intereses de los consorcios estadounidenses del juego (NORC, 1999b: 2). Aunque ha llegado a decirse que subir los impuestos sería abrirle la puerta a la corrupción, ninguno

de los proyectos menciona, ni siquiera como referencia, el hecho de que los casinos comerciales estadounidenses pagan en promedio mucho más que eso y hay estados de la Unión Americana que superan varias veces tal proporción.

La organización que representa al consorcio del juego, la American Gaming Association, nos ofrece información detallada sobre los impuestos especiales que pagaron los 443 casinos comerciales de EU, que ganaron más de un millón de dólares en 2003. En Illinois los impuestos representaron 42.1% de los ingresos brutos, es decir, de lo recaudado después de pagarle a los jugadores que ganaron; en Indiana llegaron a 31.5%, en Missouri fueron de 27.7, en Michigan de 22.1 y en Iowa de 20.5%. Si se consideran los impuestos pagados ese año por los casinos comerciales de Estados Unidos, excluyendo sólo a los de Nevada y Nueva Jersey, que pagan 9%, el promedio en EU asciende a 24.2% de los ingresos brutos (www.americangaming.org/). Si se supone que aquí se autorizan los casinos para fomentar el desarrollo nacional ¿por qué se fijan impuestos que benefician a los dueños de las casas de juego y no al país?

Lo que se dice de Estados Unidos puede repetirse de otros países que tienen casinos semejantes. Un ejemplo sería lo que ocurre en Australia donde los impuestos pagados por los casinos representan 36.4% de lo que recaudan (Productivity Commission, 1999:12 y ss.).

En la presentación original del proyecto de 2004 se decía que los impuestos recaudados serían “distribuidos por partes iguales entre los gobiernos de la Federación y las entidades federativas y los municipios” donde se instalaran los casinos (*GP*, art. 157). A raíz de las consultas y objeciones que se le plantearon a la iniciativa, los diputados que integran la Comisión de Turismo se inclinaron por un reparto diferente: los municipios recibirían la mitad, los estados 28% y la Federación 22%, en la inteligencia de que 2% del total debería ser regresado al municipio respectivo para que emprenda programas para combatir la adicción al juego (*Reforma*, 13 y 14 oct. 2004).

A diferencia de lo que sucede en Atlantic City, donde la ley fijó desde un principio cuántos casinos podrían autorizarse y dónde deberían estar localizados, los proyectos presentados en nuestro país, siguiendo puntualmente la legislación de Nevada, no han intentado precisar ni lo uno ni lo otro. Es más, aunque la iniciativa que está por discutirse señala que ha de evitarse “la proliferación indiscriminada de dichos establecimientos” (*GP*, art. 21), el artículo 4 transitorio de la misma señala que puede otorgarse un permiso sin necesidad de especificar la plaza o lugar de ubicación del casino. A este fin le concede a los permisionarios un plazo de dos años, contados a partir de la entrada en vigor de la nueva ley, para presentar los estudios necesarios para que se les autorice a ubicarlo en una plaza y lugar determinados.

Es obvio, no obstante, que, como en Las Vegas, se pretende instalar aquí casinos urbanos. Los puntos elegidos son las ciudades más importantes y los centros turísticos y fronterizos más concurridos del país. Si en 1999 todavía se juzgaba “necesario construirlos a cuando menos 20 kilómetros de distancia de los centros urbanos para evitar que alienen la prostitución, el consumo de drogas y el lavado de dinero”, al decir de Mario Haro (*Reforma*, 17 nov. 1999), en 2002 dejó de importar que pudieran tener tales consecuencias. “Lo que queremos evitar –dijo Daniel Chávez, de la Asociación Mexicana de Desarrolladores Turísticos, A.C., Amdetur– es que se ponga un casino a 100 kilómetros de Acapulco y que borre a los hoteles

que están operando, o que llegue un casinero extranjero, ponga un casino puro en cualquier lugar y el casino se lleve a los turistas de la zona y los hoteles se conviertan en un lugar para ir a dormir” (*Reforma*, 23 jul. 2002). Los autores del proyecto de 2004 no le prestaron atención a ninguno de estos dos problemas. Para ellos no importa que los hoteles se conviertan en meros dormitorios ni, tampoco, que los casinos instalados en las ciudades alienten la prostitución, el consumo de drogas de uso ilícito o el lavado de dinero: es necesario autorizar las casas de juego en centros urbanos porque a la larga sus ganancias dependen más de la población fija que del turismo. El punto está detallado más adelante.

Por último, y siguiendo también la práctica de Las Vegas, el control de los casinos se deja en manos de una comisión integrada por autoridades y ciudadanos. Los tres proyectos la han llamado de manera semejante: Comisión Nacional de Juegos con Apuestas y Sorteos, y todos la han concebido como un órgano administrativo desconcentrado de la Secretaría de Gobernación, que tendrá autonomía técnica y operativa (*GP*, art. 112). La Comisión dependerá de una junta formada por once comisionados de los cuales cinco son secretarios de Estado: el de Gobernación, que la presidirá, y los de Hacienda, Turismo, Seguridad Pública y Economía. La integran, además, el procurador general de la República y cinco ciudadanos designados por el presidente de la República y ratificados por el Senado (*GP*, art. 115). Como podrá suponerse, la Comisión dispone de las más amplias facultades en la materia.

La iniciativa tiene algunos detalles más que podrían ser interesantes, como que los permisos se otorgan por 30 años y son renovables, al parecer indefinidamente, por periodos iguales (*GP*, art. 75), pero es tiempo de prestarle atención a los beneficios que esperan los diputados de los casinos y que a sus ojos justifica autorizarlos.

Justificaciones

Es imposible saber si las empresas transnacionales del juego han realizado algún cabildeo entre nuestros legisladores o si han influido en su postura, ya que no se lleva ningún registro en este sentido. Meses atrás se anunció que se está considerando una reforma para modificar la Ley Orgánica del Congreso de la Unión y ordenar el registro de los regalos y ayudas que reciban diputados y senadores, pero todavía no hay nada definitivo. Aun así no resulta desmedido suponer que nuestros diputados se han visto influidos por las grandes empresas del juego, sobre todo porque algunos de ellos emplean los mismos argumentos que los empresarios del juego, y defienden las disposiciones más favorables al libre desarrollo de ese tipo de negocios.

Ha de advertirse que ya desde 1999 algunos de nuestros diputados repetían a la letra la propaganda que el consorcio del juego tenía varios años de estar difundiendo. Un ejemplo: Mario Haro, de la Comisión de Turismo de la Cámara de Diputados, no vaciló en afirmar que legalizar los casinos era “una oportunidad para extender el entretenimiento familiar mediante una industria digna y respetable que produce ingresos y empleos” (*Reforma*, 17 nov. 1999), o sea el mismo argumento con el que los dueños de casinos intentaron cambiar su imagen pública en Estados Unidos desde mediados de la década de los setenta.

En este punto los tres proyectos legislativos a los que nos hemos venido refiriendo tienen, no obstante, diferencias notables. El

primero es el más rico en justificaciones. El segundo lo es menos y el último suele darlas por supuestas, sea porque ya no estima necesario ofrecer razones a favor de una ley que da por aprobada, sea porque no quiere darle argumentos a quienes se oponen a ella.

El proyecto de 1999 le atribuye a la nueva ley tantas virtudes y beneficios que de ser cierta la décima parte de unas y otros, buena parte de los problemas nacionales estarían resueltos. Y, si no, considérense algunos de los supuestos méritos que señala la exposición de motivos que la precede. (Las citas son de la *GP*, núm. 216, 3 de marzo de 1999).

Se regula “el juego con apuesta en México como un instrumento para coadyuvar al desarrollo, la integración armónica de las distintas regiones y los procesos de descentralización que fortalezcan el federalismo y la mejoría de comunidades, municipios y estados”, sostienen. Hacerlo es crear “un antídoto frente a la inestabilidad de los mercados y las presiones exteriores” que permitirá enfrentar “los riesgos de recesión internacional, siempre latentes” al promover “un funcionamiento sano y ordenado de la economía”.

Como alentar el “crecimiento económico constituye uno de los fundamentos para afirmar la paz social y prevenir las causas estructurales de la delincuencia”, y eso es lo que harán los casinos, autorizar el juego de apuesta “constituye uno de los fundamentos para afirmar la paz social y prevenir las causas estructurales de la delincuencia”. El hecho está fuera de duda porque, sostienen, “se ha comprobado a través de análisis, reportes y estudios que, en una importante cantidad de ciudades en los más de 110 países en que operan casinos, el índice de criminalidad común ha descendido”.

Tras afirmar que “el juego no es enemigo de la moral, la cultura y el desarrollo”, los diputados que defienden el proyecto se sienten obligados a aclarar, en loor a la modestia, que “la iniciativa no propone la solución única y definitiva de los problemas del país, pero contiene un conjunto de medidas que, sumadas, contribuirán a la definición de políticas públicas de Estado con una clara perspectiva de desarrollo general” —sea esto último lo que fuere.

El proyecto de 2004 es notoriamente más medido ya que incluso esconde los posibles beneficios tras el “debe” de la ley. En el único párrafo que la exposición de motivos le dedica al punto dice: “Una nueva Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos debe fomentar el turismo, impulsar el desarrollo de las regiones y los municipios de México, generar mayores oportunidades de empleo y estimular la inversión nacional extranjera, reflejando así una mayor captación de impuestos que generen recursos para mejores programas de desarrollo económico y social en las comunidades donde se instalen dichos centros de entretenimiento” (*GP*, núm. 1486-III, 29 abr. 2004).

Si pasamos de los textos de las iniciativas a las declaraciones de quienes favorecen el proyecto, legalizar los casinos tendría para nuestro país, al menos desde su punto de mira, tres claros beneficios: los ingresos fiscales de la Federación, los estados y los municipios aumentarían de manera considerable; se promovería la creación de empleos, y la inversión en la zona crecería con rapidez.

El acuerdo no llega hasta las cifras. Son tan diversas las que se manejan que se acaba teniendo la certeza de que son meramente al azar porque además nunca se ofrece una fuente que las justifique o apoye. Así, en relación a los impuestos hay quien señala mil millones de dólares “para el gobierno federal por impuestos y pago de licencias”, aparentemente como resultado del funciona-

miento de once casinos en los principales lugares turísticos (Tarricone, 2002). La senadora Luz del Carmen López Rivera, de la Subcomisión de Casinos del Senado, decía en 2002 que el gobierno federal podría aumentar su recaudación en 800 millones de dólares al año con la instalación de diez casinos (*Reforma*, 29 jun. 2002). Coincidió con ella el diputado Jaime Mantecón al apostar por la misma cifra (*Reforma*, 21 jul. 2002). Otros, como el ex embajador James Jones, que representara a su país en el nuestro de 1993 a 1997, señalaban que los impuestos podrían llegar a 500 millones de dólares (Strow, 2002), misma suma que se calculaba en 1999 con ocho a diez casinos (*GP*, núm. 216, 3 mar. 1999). De entonces a la fecha la cantidad no ha variado y varios especialistas en la "industria" del juego afirman que "la operación de diez casinos traería al país una derrama económica de 2 mil millones de dólares al año, de los cuales 500 millones beneficiarían al gobierno por el pago de impuestos" (*Reforma*, 28 oct. 2004).

Como se quiere que los concesionarios tengan plena libertad para multiplicarlos según estimen conveniente, el número de los casinos es también una incógnita. Hay quienes mencionan cinco casas de juego en una primera etapa, pero prometen instalar 35 en total, como ha venido ofreciendo Vegas Global, una transnacional con sede en Miami (vegasglobal.com y *Reforma*, 29 jun. 2002). Otros se contentan con diez, otros piden once, otros más exigen 40, como la Amdetur (*Reforma*, 21 jul. 2002).

Aunque se ignore el número de casinos y el volumen que pueden manejar, la divergencia en relación con el número de empleos que surgirían al permitirse las casas de juego no es tan grande. En 1999 y suponiendo de ocho a diez casinos, se calculaba que generarían 310 mil empleos, de los cuales 92 mil serían empleos directos en la construcción, 120 mil indirectos en el mismo rubro, 43 mil serían permanentes y directos y 55 mil serían permanentes e indirectos (Memoria, 1999: 36). Para algunos legalizar el juego permitiría crear aproximadamente 150 mil nuevos empleos, considerando tanto los directos como los indirectos, según declaró Mario Haro en 2002 (*Reforma*, 29 jun.). La Amdetur sostenía que con 40 casinos sería posible abrir "200 mil nuevos empleos en un plazo de 12 a 18 meses" (*Reforma*, 21 jul. 2002). Conforme al actual proyecto, más acorde con la realidad, sólo se piensa en mil empleos por casino, de tal manera que diez casinos sólo resultarían en 10 mil fuentes permanentes de trabajo, aunque Agustín Ruiz, un profesor de la Universidad de Guanajuato, apunta que tal cifra comprende sólo los empleos directos y a ellos habría que añadirles los empleos indirectos: "Los beneficios no sólo son por la derrama económica directa, sino que además impulsan el desarrollo al elevar la plusvalía de los inmuebles cercanos y al fomentar las cadenas productivas", explica (*Reforma* 28 oct. 2004).

No todos los beneficios son fácilmente cuantificables. Marisol Venegas, directora del posgrado de la Universidad Lasalle en Cancún, advierte que la inseguridad pública, el vicio, la prostitución e incluso la adicción al juego es mayor cuando el juego no está regulado. Coincide con ella Víctor García, un profesor de la Escuela Intercontinental; instalar legalmente los casinos disminuiría la influencia del crimen organizado y reduciría muchos de sus efectos nocivos. Por desgracia no citan documento o investigación alguno que fundamente sus afirmaciones.

Tal vez sorprenda que en un proyecto de esta importancia la Cámara de Diputados no cuente con datos más precisos y confiables. La Secretaría de Servicios Parlamentarios tiene la obligación y

la posibilidad de proporcionárselos, pero todos los estudios que ha realizado sobre el particular son tendenciosos y no hay uno solo que sea medianamente útil. El de Tépac Marcial es el único que ofrece algunos datos sobre las razones a favor y en contra de los casinos (2004), pero es muy superficial. El estudio que supuestamente ofrece datos comparativos de la legislación de ocho países (Gamboa Montejano, 2004) no puede ser más estéril ya que se ocupa de países que tienen casinos totalmente diferentes a los que aquí piensa instalarse, como España, Costa Rica, Nicaragua, Venezuela, Colombia, Uruguay y las Bahamas, o cuya realidad social y económica es muy diferente de la nuestra, como Sudáfrica y, para colmo, se contenta con publicar las leyes respectivas con algunos breves comentarios marginales. Los tres estudios realizados por Juan Martín Sandoval de Escurdia, casi siempre auxiliado por otra persona (2003, 2004), son análisis de opinión a partir de recortes de periódicos que no tienen utilidad alguna. Y por último, la investigación que efectuó sobre el particular el IILSEN (2003) es también del todo prescindible porque no ofrece un solo dato duro.

La demanda de que nuestros legisladores se informen adecuadamente sobre las ventajas y desventajas de los casinos antes de tomar una decisión es, en consecuencia, enteramente razonable y de ahí que no sorprenda que un nuevo desplegado firmado por empresarios e intelectuales haya insistido de nuevo en esa demanda.

Los supuestos beneficios

Para precisar los beneficios que dejarían los casinos es necesario determinar primero cuál sería el monto máximo de ingresos brutos que podrían alcanzarse. El problema tiene una solución relativamente sencilla si se toma como punto de partida lo que sucede en Estados Unidos y se considera, dada nuestra población e ingresos, qué podría suceder aquí.

Como se ha dicho, el mercado del juego está saturado en Estados Unidos. Quizá todavía puedan abrirse algunos casinos, pero no obtendrán mucho más en dólares constantes de 2003 que los 27 022 millones que alcanzaron como ingreso bruto los 443 casinos comerciales que registró ese año la American Gambling Association. Partimos de esta información y no de la que ofrecen otras fuentes (NGISC, 1999; NORC, 1999), porque estas últimas comprenden casinos de tipos muy diferentes a los que aquí piensa autorizarse —como los abiertos en las reservaciones indígenas o los barcos-casino que recorren el Mississippi—, y sus datos tienen ya un quinquenio de atraso.

En el cálculo de los beneficios que podría representar la apertura de las casas de juego, tampoco tiene sentido considerar el posible aumento que tendría el turismo internacional. Ha llegado a decirse que en un lapso de dos años el llamado "turismo de interacción", o sea descontando el meramente fronterizo, podría crecer en alrededor de un millón de visitantes, o sea más o menos 10% de los que tenemos hoy, pero ese crecimiento sería irrelevante porque los casinos urbanos no viven del turismo y no lo alientan sino en casos excepcionales, como sucede en Mónaco. Como se verá más adelante, la regla es que una vez establecidos encuentren al núcleo fundamental de su clientela entre la población que habita el área de manera permanente.

El conjunto de estos datos permite intentar un primer cálculo: si en 2003 México tenía 106 millones de habitantes frente a los 293

de EU, o sea 36.2%, es legítimo pensar que en una situación de plena saturación los casinos comerciales establecidos en México sólo podrían aspirar a recaudar en calidad de ingresos brutos 9 776 millones de dólares, cifra que representa 36.2% de los 27 022 que se obtienen allá.

La cantidad anterior debe reconocer otra reducción puesto que los ingresos de que disponen las poblaciones de uno y otro país son muy dispares. En 2003 el producto interno bruto per cápita de México llegó a 6 212 dólares (INEGI), mientras que en EU alcanzó la cifra de 37 956 dólares (Bureau of Economic Analysis, BEA). Los mexicanos cuentan con 15.4% de lo que disponen los estadounidenses y, por ende, los 9 776 millones de ingresos brutos han de reducirse a 1 600 millones de dólares. Si se considera que el promedio de ingresos por casino fue de 61 millones de dólares en 2003 en el vecino país del norte, el nuestro quedaría saturado con 26 que trabajarán a ese nivel.

Si en el nivel de saturación y a pleno funcionamiento los casinos comerciales instalados en México sólo llegarían a recaudar 1 600 millones de dólares, o sea 18 100 millones de pesos a razón de 11.30 por dólar, los tres niveles de gobierno recibirían en calidad de impuestos 1 629 millones de pesos por año o sea 9% de lo recaudado. El gobierno federal, con 20% de esa cifra, tendría que contentarse con poco menos de 326 millones de pesos por año, cantidad inferior a los 337 millones de pesos que se le dieron al jefe del Ejecutivo federal a lo largo de 2003 y 2004 para que pagara sus trajes y los de su señora. Es decir: a escala nacional los posibles beneficios directos de los casinos llegarían a ser, en el mejor de los casos, una nadería.

Los otros dos niveles de gobierno no estarían mucho mejor. Por cada casino instalado en su municipio, las autoridades locales llegarían a recibir 31 millones de pesos y las estatales 18 millones 600 mil. En todos los casos sólo se llegaría a tales cifras cuando los casinos estuvieran funcionando a plena capacidad.

Esto último es importante porque al igual que todo negocio, los casinos tienen un tiempo de desarrollo y maduración. Si se parte de 1946, cuando Benjamín "Bugsy" Siegel construyó "El Flamingo", el primer gran casino de Las Vegas, a la capital estadounidense del juego le llevó poco más de medio siglo alcanzar su pleno desarrollo. En Australia fueron poco más de cuarenta años. En Nueva Zelanda tienen quince años de estar intentándolo y aún no lo consiguen. En otros países, como Canadá, el movimiento en contra de las casas de juego probablemente impedirá que lo logren.

Supongamos aquí, no obstante, que todo se desenvuelve de manera favorable para los casinos y que crecen hasta alcanzar su número óptimo en quince años. El análisis de varios modelos nos revela que la curva más razonable, tomando 2006 como el primer año de operación, consiste en suponer que en 2010 tendríamos diez casinos en operación; 18 en 2015 y 26 en 2020. Por otro lado y considerando que una casa de juego no alcanza su plena operación sino entre cinco y seis años después de haber sido establecida, el gobierno federal no llegaría a recibir los 326 millones de pesos antes señalados sino hasta 2025. El año de 2010 tendría que contentarse con sólo 62 millones de pesos; en 2015 serían 168 millones. En 2020 los impuestos que recaudara ascenderían a 265 millones de pesos.

Ha de advertirse que las cantidades anteriores tienen un grave defecto: pecan de generosas. La razón se encuentra en el hecho de que los casinos desplazan a muchos otros negocios ya establecidos

e inhiben la creación de otros nuevos. En Atlantic City, por ejemplo, en los cuatro años siguientes a la apertura de los casinos, un tercio de los locales comerciales de la ciudad había cerrado. En Gilpin, Colorado, los comercios bajaron de 31 a 11 en los dos años que siguieron a la apertura de las casas de juego. Meses después de que el crucero-casino empezó a funcionar, los comerciantes de Natchez, en el Mississippi, reportaron que sus ventas habían descendido 70%. En Dakota del Sur el comercio y los servicios reportaron una pérdida de 60 millones de dólares en el año siguiente a la inauguración de los casinos (Tépach Marcial, 2004: 30). Hay reportes semejantes de los lugares donde se han abierto casinos indígenas (Evans y Topoleski, 2002), y de otros países, como Sudáfrica (Nacional Gambling Board, 2003), por lo que puede suponerse que es una constante y, como bien señala Goodman (1994) abrir casinos es una mala estrategia para promover el desarrollo.

A lo anterior debe añadirse un hecho que también es muy común: donde se abren casinos disminuye considerablemente el ritmo al que se inauguran otros negocios, puesto que son menos redituables. El auge económico que a veces trae el juego consigo es siempre momentáneo y a la larga paraliza la economía, como ocurrió en Macao, o resulta en una economía de carácter unilateral que no consigue diversificarse, como la de Nevada, que depende casi por completo del juego y del turismo. (Andersen, 1997; DePolo y Pingle, 1997; Goodman, 1995; Grinols, 1995; Grinols y Mustard, 2000; Kindt, 1996). La AGO, que defiende los intereses de los casinos, ha patrocinado algunos estudios que intentan probar lo contrario, mas por lo general padecen de errores en el muestreo o en el método que impiden considerarlos seriamente (Wildman, 1998). No obstante, y a manera de ejemplo, pueden consultarse los trabajos de Boger (1994), Bybee (1998), Eadington (1998), y Fenich y Hashimoto (1997).

Cuando los casinos están integrados a un hotel, como sucede en Las Vegas y se propone hacer aquí dos años después de que la nueva ley entre en vigor, la industria hotelera tradicional es la más afectada, al grado de que deja de crecer en las ciudades con menos de un millón de habitantes en las que se abren casinos. Como puede suponerse, el hecho afecta los impuestos totales que recibe el gobierno y al número de empleos que realmente se crean, puesto que es necesario descontarles a los primeros lo que se pierde por los negocios cancelados, y a los segundos los empleos perdidos por los empresas que se dejan de crear.

Al tomar en cuenta estas consecuencias negativas de los casinos, y así sea muy difícil calcularlo con certeza, puede suponerse que la disminución en el monto de los impuestos de los negocios desplazados asciende, cuando menos, a la tercera parte de lo que pagan los casinos, de tal manera que en vez de 326 millones de pesos por año, a lo más que podrían llegar los ingresos federales con 26 casinos funcionando a plena capacidad sería 215 millones de pesos. Los tres niveles de gobierno no podrían esperar, en conjunto, una recaudación superior a 1 075 millones de pesos por año. Estas cifras corresponden, conforme al modelo apuntado, a 2025, o sea cuando el juego estuviera en auge y otros negocios hubieran llegado a registrar plenamente su impacto.

El hecho relevante es que el desarrollo económico de una comunidad sin casinos es, a la larga, mayor que el de una población que cuenta con ellos. En una ciudad muy populosa, como la de México, la consecuencia no sería tan aparente, pero cuando se habla de ciudades cercanas al millón de habitantes el impacto de las

casas de juego puede ser tan acusado que llega a frenar el desarrollo de otros negocios y a largo plazo los beneficios se aproximan a cero o son negativos. Modera ligeramente el impacto negativo que tienen las casas de juego sobre otros negocios o industrias el hecho de que a menudo adquieren bienes o alimentos de producción local. Por desgracia, la importancia de este renglón decrece también con el paso del tiempo y a largo plazo su influencia termina por ser casi nula.

Examinar qué sucedería con los empleos prometidos aclara lo anterior. Como se recordará, se afirma que podrían crearse entre 150 mil y 200 mil nuevos empleos en un año o año y medio. El proyecto legislativo es mucho más modesto y realista: se contenta con mil empleos permanentes por casino. Por desgracia, al descontar el 30% de empleos que se pierden al disminuir el volumen de otros negocios, el resultado sería, en México, que 26 casinos sólo vendrían dándole empleo permanente a poco menos de 18 mil 200 personas, y eso en un lapso de 15 años.

Se dirá que a esa cifra es necesario añadir los empleos permanentes que lleguen a crearse en los casinos-hotel que pueden abrirse a partir del tercer año de vigencia de la ley. Como las condiciones para autorizarlos no son sencillas –tiene que demostrarse que los hoteles sin casinos han tenido un promedio de ocupación de 78% en los dos años anteriores–, sería mínimo el número de los casinos-hotel que llegarían a autorizarse. Supongamos, no obstante, que entre 2010 y 2020 se otorgan permisos para que diez casinos ofrezcan servicios de hospedaje y que cada uno cuenta con 500 cuartos, o sea que habría 5 mil cuartos de hotel. Ahora bien, en los hoteles cinco estrellas hay un promedio de 3.5 empleados por cuarto, pero si se descuenta a quienes trabajan en los restaurantes, bares y otros servicios que ya ofrece el casino, no habría en promedio sino 1.5 empleados por cuarto, o sea un total de 7 500 empleos permanentes. Si a esta cifra se le restan los 2 200 empleos que se pierden al cerrar otros negocios, se estaría hablando de un crecimiento máximo de 23 500 empleos en total.

No se trata, así pues, ni de mil, ni de 800 ni de 500 millones de dólares de ingresos fiscales por año. Y no se trata tampoco de 200 mil ni de 150 mil empleos. Lo que pueden dejarle a México los casinos, y eso en 20 años, sería 1 075 millones de pesos de impuestos anuales y empleo permanente para 23 500 personas.

La tabla siguiente reúne las cifras ofrecidas:

Beneficios de la apertura de casinos en México

AÑOS	Casinos	Ingresos brutos*	Impuestos brutos**	Impuestos netos**	Ingresos federales**	Empleos
2010	10	305	310.2	204.7	40.9	7 000
2015	18	824	838.0	553.0	110.6	15 250
2020	26	1 300	1 322.0	872.5	174.5	23 500
2025	26	1 600	1 629.0	1 075.0	215.0	23 500

Ingresos brutos: (Ingresos descontando lo pagado a los jugadores que ganaron.) Cifras en millones de dólares.

Impuestos brutos: Cifras en millones de pesos, representan el 9% de los ingresos.

Impuestos netos: Cifras en millones de pesos: son los impuestos brutos menos los negocios que cerraron.

Ingresos federales:** Cifras en millones de pesos.

Empleos: Son los generados por los casinos descontando los que se pierden.

El problema, ahora, es decidir si vale la pena correr los riesgos que implican los casinos por ganancias tan magras.

Costos

La lista de los costos o perjuicios sociales que traen consigo los casinos es muy extensa, pero aquí sólo se examinarán dos factores que, además de ser los más relevantes, están estrechamente vinculados entre sí: el crecimiento del crimen y el surgimiento de los jugadores problemáticos o compulsivos.

El crimen

Decidir objetivamente si los casinos constituyen o no un factor criminógeno dista mucho de ser una tarea sencilla y, de entrada, enfrenta muchos problemas. Para citar algunos: ¿es suficiente con estudiar la delincuencia en un área antes y después de que se inauguró en ella un casino, o es conveniente hacer la investigación en varias zonas para evitar que factores particulares afecten los resultados? ¿Cuánto tiempo antes y cuanto tiempo después ha de comprender el estudio? ¿Qué tan grande ha de ser el área geográfica analizada? ¿Bastará con un año o dos para que el casino revele sus consecuencias en caso de que las tenga? ¿Qué tipo de crímenes deben considerarse, sólo los graves y violentos, o fundamentalmente los delitos de ganancia, como robo, fraude o abuso de confianza? En el análisis de los resultados ¿debe tomarse en cuenta sólo a la población fija, que habita la zona, o a toda la población en riesgo?

A estos problemas ha de añadirse uno todavía más serio: muchos investigadores no quieren descubrir qué sucede realmente, sino favorecer a la industria del juego. El dinero no sólo corre en el cabildeo legislativo, sino que la American Gambling Association también le otorga apoyos económicos a los estudios y reportes que pretenden probar que no hay relación alguna entre el juego y el crimen organizado (como el de Lee y Chelius, 1989), o que la delincuencia en las localidades donde el juego está permitido es menor que donde está prohibido. Como podrá suponerse, todas las dificultades metodológicas que plantean los estudios de esta índole son aprovechadas para obtener conclusiones favorables a los casinos o son usadas, en todo caso, para señalar errores en quienes concluyen lo contrario.

Hay muchos estudios independientes que por limitaciones en la muestra, errores en los delitos considerados y otros defectos en el método manosean el asunto sin llegar a ninguna conclusión en un sentido o en otro (Grant Stitt *et al.*, 2003), pero como no tiene sentido examinarlos han sido dejados de largo.

En lo que toca a los estudios favorables a la industria del juego y que concluyen, en consecuencia, que no hay ninguna relación entre los casinos y el crimen o que la delincuencia es menor donde se los permite, casi todos insisten en que debe tomarse como base a toda la población en riesgo y no sólo a la que habita la zona. Una de las primeras investigaciones del problema, la que llevó a cabo Albanese en 1985 en Atlantic City, ofrece un claro ejemplo del argumento.

Albanese destaca en su estudio que en 1977, un año antes de que se abriera el primer casino en Atlantic City, los “Uniform Crime Reports”, que prepara anualmente el Federal Bureau of Investigation (FBI) sobre la criminalidad en Estados Unidos, listaban 4 391 delitos graves en esa ciudad. Tres años después, en 1980, el número de delitos serios reportados había ascendido a 11 899, o sea 2.7 veces más. La diferencia era tan acusada que bastaba

para concluir que los casinos tenían sin duda un efecto criminógeno. Sólo que había un problema: la población no era la misma. En 1975 Atlantic City era una comunidad con 38 mil habitantes. En cambio en 1983 fue visitada por más de 27 millones de turistas. Si se considera que los visitantes estaban en promedio dos días, la población en riesgo de Atlantic City había subido, en promedio anual, a 104 mil personas y en consecuencia, en términos de la delincuencia per cápita, la criminalidad había disminuido ligeramente en lugar de aumentar. La conclusión a la que llegó Albanese hizo feliz a la industria del juego: "Los casinos no tienen ningún efecto directo sobre los crímenes graves en Atlantic City. Los ascensos que registra el crimen se deben a factores distintos a los propios casinos" (1985: 43).

Seis años después, en 1991, Curran y Scarpitti replicaron el estudio de Albanese añadiéndole algunas variantes: examinaron los índices delictivos de Atlantic City y de todo Nueva Jersey, y distinguieron los delitos que se cometieron en la comunidad de aquellos que se llevaron al cabo en las propias casas de juego. Su conclusión fue la misma: si se toma en cuenta el monto de la población flotante, los casinos no constituyen un factor criminógeno.

La idea de que considerando a toda la población en riesgo revelaba que con los casinos la delincuencia conocida no crecía, fue extendida a otras ciudades en 1994. Ese año Chiricos (1994) llevó a cabo un estudio en Reno, Nevada, demostrando que se mantenía la regla descubierta en Atlantic City: si se suma a la población fija el número de visitantes, los índices delictivos de Reno, apuntó, son menores que en las ciudades turísticas de Florida.

No fueron estos los únicos estudios, patrocinados de una manera u otra por la AGO, que intentaron demostrar que los casinos no tienen ningún efecto criminógeno y, aunque hay otros que podrían examinarse (Miller y Martin, 1998; Nelson, Erickson y Langan, 1996), debemos dejarlos de lado en beneficio de un estudio que parece inevitable citar. Se trata de una investigación, hecha para la AGO por Jeremy Margolis, un ex policía de Illinois, con el propósito expreso de refutar la afirmación de que los casinos son criminógenos. Tras examinar los datos delictivos de algunos condados con casas de juego y siguiendo en esto a Albanese y Chiricos, Margolis concluyó que, aunque en números absolutos pudiera presentarse un incremento en la criminalidad, las tasas por persona se conservaban igual si se tomaba en cuenta "el aumento en los visitantes y el aumento correspondiente en la población diaria de las comunidades con casinos" (Margolis, 1997: 12).

El caso extremo parecía encontrarse, de nuevo, en Atlantic City. Margolis señaló: "Muchos opositores a los casinos... compararon los índices delictivos que había en Atlantic City antes y después de la introducción de los casinos, sin revelar que el número de crímenes cometido por una población diaria media de más de 120 mil personas, iba a ser dividido por una población permanente de sólo 37 000" (*ibid.*). La conclusión final a la que llega Margolis es tajante: "Las comunidades con casinos son tan seguras como las comunidades que no tienen casinos."

Las afirmaciones de este autor han sido ampliamente citadas por los sectores interesados en promover el juego, incluyendo gobernadores, legisladores y comisiones estatales encargadas de examinar la conveniencia de legalizar los casinos. El procedimiento apuntado por Margolis ha sido empleado para calcular cuánto ascenderá el crimen en caso de que se autorice el funcionamiento de uno o varios casinos. Así lo hizo, entre otras organizaciones, el

Consejo de Investigación de los Ciudadanos de Michigan al considerar la apertura de tres casinos en Detroit (CRCM, 1998).

Antes de seguir adelante es necesario advertir que todos estos estudios tienen defectos que obligan a rechazarlos. Uno de ellos es que se limitaron a investigar casinos que no forman parte de ningún conjunto urbano: Atlantic City y Reno, están dedicadas por completo al juego. Son ciudades-casino y las conclusiones a las que lleve su estudio no pueden extenderse, sin más, a los casinos que han empezado a funcionar en las grandes ciudades, ya que en ellas la diferencia entre la población fija y la flotante es tan pequeña que llega a ser irrelevante. Un ejemplo de que el razonamiento es inaplicable se encuentra en el cálculo que hizo el Consejo de Michigan, partiendo de las cifras de Margolis, para determinar el número de visitantes diarios que recibirían tres casinos que pensaba autorizar. Los resultados no podían ser más prometedores: tendrían en total 29.3 millones de visitantes por año, o sea alrededor de 80 400 por día. Conforme a esta cifra, cada casino tendría una media diaria de 26 800 personas (CRCM, 1998: tabla 6). El negocio sería redondo y la delincuencia per cápita descendería. Sólo que se trataba de cuentas alegres: los 25 más grandes casinos de Estados Unidos sólo llegan en promedio a 15 514, y todos los casinos comerciales a 6 787 visitantes por día (NORC, 1999b: 7, tabla 3). De ellos poco menos de la mitad, 49.5%, 3 361, son jugadores y el resto son acompañantes que no participan del juego.

Incluso esas cifras deben de ser corregidas, ya que en el caso de los casinos urbanos una proporción importante de los visitantes que reciben forman parte de la población permanente del lugar y es necesario restarlos para no contarlos dos veces. En promedio representan poco menos de 40% (*ibid.*, 10, tabla 6), mas cuando la casa de juego se encuentra localizada en un centro urbano con una población de un millón o más, la proporción puede subir hasta 80%. Las cifras anteriores revelan que las afirmaciones de Margolis distan mucho de la realidad y no explican el problema que pretendían explicar a menos, claro está, que se infle de manera desmedida la asistencia a los casinos y se reduzcan así los índices delictivos per cápita.

En relación con el debate entre la población fija y la flotante y si debe considerarse necesariamente una u otra, debe declararse, de la manera más enfática, que el dilema no es metodológico. Vamos: no es reprochable una investigación porque haga uno o lo otro –a menos de que calcule de manera excesiva o errónea el número de visitantes–, ya que la elección depende por entero de lo que se quiera saber. Es, pues, tan legítimo calcular los índices delictivos tomando en cuenta sólo a la población fija como sumándole a ésta la flotante.

Por fortuna no todos los estudiosos han sido cooptados por la AGO. Los investigadores independientes mantienen el punto de vista opuesto y concluyen que los casinos constituyen un factor criminógeno innegable puesto que la delincuencia aumenta donde se los permite. Según afirman, esto ha sucedido en Atlantic City (Friedman, Hakim y Weinblatt, 1989; Hakim y Buck, 1989; Buck, Hakim y Spiegel, 1991); en el estado de Wisconsin (Thompson, Gazel y Rickman, 1996), o en las áreas cercanas a los casinos flotantes del Mississippi (Chang, 1996; Giacomassi y Stitt, 1993).

Debe celebrarse que contemos con una investigación –que el consorcio del juego y la AGO insisten en desconocer– que ofrece un panorama más realista y que supera todos los problemas mencionados en un principio. Se trata de un estudio preparado

en el año 2000 por un profesor de la Universidad de Illinois, Earl L. Grinols, una colega suya, Cynthia Hunt Dilley, y David. B. Mustard, en el cual examinaron los datos delictivos de todos los condados estadounidenses –un total de 3 165–, comparando a lo largo de veinte años –de 1977 a 1996– a los que han tenido o tienen casinos con los que carecen de ellos. Además de precisar qué podía preverse conforme a la teoría criminológica, emplearon un gran número de variables de control para tener la certeza de que las consecuencias se debían a la presencia de los casinos y no a otros factores. Por último y dado que el costo de la delincuencia –jueces, cárceles, policías, etc.– es cubierto exclusivamente por los habitantes del lugar, esto es, por la población fija, fue ésta la que sirvió de base para calcular el aumento o disminución de los índices delictivos.

Las conclusiones a las que llegan Grinols y su equipo encontrarían las que antes reseñamos: los índices de los delitos más graves son, en promedio, 44.4% más altos en los condados con casinos que en aquellos que no los tienen. A no ser por el homicidio doloso, que es igual en unos y en otros, el índice del robo con violencia o a mano armada es 88.4% más alto en los primeros; en el robo de vehículos, el índice es 59.9% superior donde hay casinos; 45.7% el robo simple; 45.0% en el caso de la violación y 37.8% para las lesiones dolosas y para el robo simple (Grinols, Mustard, Dilley, 2000: 9, tabla 1).

El estudio de Grinols, que es la lógica consecuencia de algunos que lo preceden (Grinols y Omorov, 1994; Grinols, 1995; Grinols y Mustard, 2001) y ha sido refrendado posteriormente (Grinols y Mustard, 2004), revela otro hecho fundamental: la influencia que ejercen los casinos en la criminalidad cambia de manera notable con el paso de los años. Si se considera el índice delictivo de un condado cuatro años antes de que se abra ahí un casino y se lo toma como base 100, el año en que la casa de juego inicia sus funciones el índice baja a 89. En los cuatro años siguientes no varía gran cosa, ya que las proporciones son 100, 101, 96 y 98, pero cuando el casino llega a su quinto año de operación, el índice delictivo empieza a subir y llega a 129. El sexto año alcanza una máxima de 165 y el séptimo desciende a 162 (Grinols *et al.*, 2000: 15, figura 6).

Debe destacarse que otros autores han confirmado de manera independiente el descubrimiento de Grinols. En otros países, como es el caso de Nueva Zelanda, es también hasta que los casinos tienen cinco o seis años de funcionamiento cuando la delincuencia estalla (Lynch, 2002).

La razón que explica a qué se debe lo anterior nos lleva al segundo y último punto que puede aquí comentarse: la formación de un grupo de jugadores compulsivos o dependientes.

Jugadores problema

No es ninguna novedad que el juego es adictivo y crea dependencia. Fiodor Dostoievski exploró el punto magistralmente en su novela *El jugador* de 1867, mas no fue sino hasta poco después de mediados del siglo pasado, al establecerse el primer capítulo de Jugadores Anónimos en 1957, cuando la necesidad compulsiva de jugar fue considerada como una enfermedad mental, semejante al alcoholismo y a la adicción a las drogas de uso ilícito.

A pesar de que el consorcio del juego siguió considerando que se trataba de un problema irrelevante y los jugadores com-

pulsivos eran simplemente personas irresponsables –calificativo que a veces usa todavía–, la Asociación Americana de Psiquiatría incluyó la dependencia al juego formalmente como una enfermedad mental en la tercera edición de su *Manual de diagnóstico y estadística* de 1980, y la conservó en la cuarta que publicó en 1994. Quienes cumplen uno o dos de los diez criterios que establece la definición, son llamados “jugadores en riesgo”. Si satisfacen tres o cuatro se los considera “jugadores problema” y se estima que son “jugadores patológicos” si cumplen con cinco o más (NORC, 1999: 21; Rosenthal, 1992).

En la encuesta que llevó al cabo en 1999 el Centro Nacional de Estudios de Opinión estadounidense, NORC, descubrió que del total de la población adulta de ese país 1.2% eran jugadores patológicos, 1.5% eran jugadores problema y 7.7% estaba en riesgo (*ibid.*, 25). Estas proporciones suben a 2.1, 2.3 y 7.4 respectivamente cuando se considera a la población que vive a menos de 80 kilómetros de un casino (*ibid.*, 27), y a 5.4, 3.4 y 22.1 al considerar sólo a quienes frecuentan casinos comerciales (*ibid.*, 26). Los estudios hechos en Las Vegas confirman estas cifras: los jugadores con algún tipo de patología representaron 6.4% de la población en un estudio difundido en marzo de hace tres años (Volberg, 2002: 29, tabla 11).

Con excepción de Australia, que tiene una tasa muy alta –el 6.6% de la población adulta pertenece a los jugadores patológicos (Dickerson, McMillen *et al.*, 1997)–, las proporciones descubiertas en otros países con casinos son más o menos similares a las estadounidenses. En Nueva Zelanda, por ejemplo, en 1991 los estudios encontraron una tasa de prevalencia de 1.2% para los jugadores patológicos y de 2.1% para los problemáticos (Abbott y Volberg, 1991). En España, donde se han hecho varios estudios sobre el particular (Becoña, 1993; Cayuela y Guirao, 1991; Legarda, Babio y Abreu, 1992), se afirma que “las tasas de prevalencia de los jugadores problema o patológicos son (en España) iguales o mayores que las de otros países... las tasas más altas se encuentran en los jugadores de máquinas tragaperras” (Becoña, 1996: 189-190). Aunque no hay diferencias significativas en las tasas que registran hombres y mujeres, sí la hay por ingresos y por años de estudios: la proporción de jugadores problema y patológicos es más elevada en las clases bajas y entre la gente con menos estudios (NORC, 1999: 27, tabla 7; Zola, 1964). Se sabe asimismo que la proporción de jugadores problemáticos es mucho más elevada entre las poblaciones carcelarias estadounidenses que en las poblaciones en libertad (Rosenthal y Lorenz, 1992; Walters, 1997).

Las tasas de prevalencia han venido creciendo en EU (Volberg, 1996). Tres autores que compararon los estudios efectuados en el periodo 1977-93 con los realizados entre 1994 y 1997 señalan que la proporción de jugadores problema y patológicos subió de 4.38 a 6.72 (Shaffer, Hall y Vander Bilt, 1997).

Destaca en esto un hecho revelador: las investigaciones sobre el particular que están separadas entre sí cuatro años, o menos, no consiguen descubrir cambios significativos en las tasas de prevalencia. El punto aclara por qué Grinols y sus colaboradores descubrieron que los casinos empezaban a tener efectos criminológicos sólo cinco años después de inaugurados: ése es el tiempo de gestación de los jugadores problema o patológicos (Jadlos, 2002).

Es evidente que la adicción o dependencia al juego no se crea de la noche a la mañana. Y no es tampoco de un día para otro que llega a formarse un grupo importante de jugadores compulsivos ni

que empiecen a dejar huella social de su problemática. El periodo es cuando menos de cinco años y ése es el plazo que un casino se tarda en madurar, tanto criminológica como financieramente. La afirmación responde a un hecho: no sólo los jugadores *P* –problema o patológicos– dependen del casino: el casino también depende de ellos, ya que de ellos obtiene parte sustancial de sus ingresos.

Si se examina qué sucede con los adultos de una población que vive donde hay uno o varios casinos, se advertirá que más o menos 30% no juega. Una proporción que oscila entre 50 y 60% está compuesta por jugadores ocasionales, que disfrutan eventualmente de una noche en el casino, pero no van a ellos con frecuencia. Entre 5 y 15% son jugadores que apuestan fuerte y juegan dos o más veces por semana. El porcentaje restante, o sea entre 2 y 5%, está formado por los jugadores *P*, que pueden estar en el casino todos los días y jugar largas horas. Ahora bien: el 10% de los jugadores más frecuentes, que por supuesto incluye a todos los dependientes, le proporciona al casino entre dos tercios y 80% de sus ingresos (Lesieur, 1998; Tice, 1995; Volberg, Gerstein y Christiansen, 2001). En la encuesta de 1998, el 10% de los jugadores más fuertes representaron 52.2% de los ingresos que recibieron en promedio todos los casinos comerciales de E.U. (NORC, 1999b: 9, tabla 5).

Es frecuente que los jugadores *P* cometan delitos, sobre todo robos para seguir costeadando su dependencia. Los estudios sobre el particular apuntan que entre 57 y 62% de los jugadores problema o patológicos incurrir en delitos contra la propiedad (Lesieur, 1998; Rosenthal y Lorenz, 1992). Los grupos de “Jugadores Anónimos” reportan cifras semejantes y los estudios realizados en Australia ofrecen información muy similar (Blaszczynski *et al.*, 1989).

Además de los fraudes que suelen cometer en sus lugares de trabajo, del costo que representan los días de trabajo perdidos por el juego y de una productividad muy reducida cuando están presentes, debe considerarse que entre la quinta y la tercera parte de los jugadores *P* terminan por perder su empleo (Lesieur, 1998). A esto ha de agregarse que malbaratan lo que tienen, piden prestado a familiares y conocidos sumas que jamás pagarán y con frecuencia terminan en manos de agiotistas y extorsionadores.

Los jugadores *P* tienen una salud precaria y además de ansiedad, irritabilidad, depresión, migraña, desórdenes intestinales y otros malestares, suelen ser víctimas de alcoholismo. Un estudio reciente realizado por el Instituto de Investigación en Adicciones de la Universidad de Buffalo señaló que la posibilidad de volverse alcohólico era 23 veces mayor en los jugadores compulsivos que en los que no lo son (Welte, Barnes y Wiczoreck, 2001).

No es de extrañar, dado lo anterior, que entre los jugadores *P* haya también tasas más elevadas de divorcios y de suicidios. La incidencia del suicidio en Las Vegas es 2.5 veces mayor que en cualquier otra ciudad de Estados Unidos con una población semejante. También en Australia se han reportado tasas de suicidio más elevadas entre los jugadores compulsivos (Blaszczynski y Farrell, 1998).

Un estudio longitudinal realizado en Nueva Zelanda recientemente, da cuenta detallada de los problemas y conflictos personales que padecen los adictos al juego, sean problemáticos o patológicos, y de lo que esto representa para sus familiares, para sus amigos y para el resto de la comunidad (Abbott, Williams y Volberg, 1999).

Es claro que muchas de estas consecuencias podrían frenarse y reducirse. Hay ya quienes ofrecen sugerencias sobre lo que podrían hacer los casinos para moderar el crecimiento de los jugadores compulsivos (Quinn, 2001), sólo que es absolutamente irreal esperar que lo hagan, puesto que sería tanto como suponer que el consorcio del juego está dispuesto a reducir voluntariamente sus ganancias.

La existencia de un grupo de personas adictas al juego ha de contarse, obviamente, entre las consecuencias negativas de la legalización de los casinos. Si suponemos proporciones similares a las de los países industrializados, nuestro país podría acabar teniendo en unos años alrededor de 2.5 millones de jugadores problema o patológicos, que además de los crímenes que cometieran directamente alentarían el avance de un gran número de factores que por sí solos son criminógenos y cuyo costo social es muy elevado.

Conclusión

El resultado final no es nada grato, ya que aun a sabiendas de que los jugadores dependientes no son los únicos responsables del aumento delictivo en las zonas donde hay casinos, es posible inferir a partir de los datos de Grinols, y excluyendo la influencia de cualquier otro factor, que si se legalizara el juego y los 26 casinos que nos han servido de base fueran establecidos en las principales zonas urbanas del país, terminarían por añadir –en los términos de la que tenemos hoy en día–, 750 mil delitos a la criminalidad registrada en la República, 52% más de los que tenemos ahora.

Tentativa y todo, la cifra anterior es mínima, ya que los datos empleados se refieren a un país que vive circunstancias del todo ajenas a las nuestras. Los costos y perjuicios que deja el juego en los países industrializados, y sobre todo en Estados Unidos, serían aquí multiplicados por la pobreza, el desempleo y la debilidad de algunas de nuestras instituciones, en particular las policías, los agentes del ministerio público y los tribunales.

Así lo diga y lo repita la propaganda, ni el juego ni los casinos son una industria ni constituyen un elemento más del sector de la diversión y el entretenimiento. No son una industria porque no producen nada y el servicio que ofrecen no es ni útil ni necesario socialmente. El juego es, simple y llanamente, una actividad predatoria que a partir del engaño de ofrecer riquezas inmediatas reduce el ahorro interno, alienta la concentración de la riqueza, favorece la fuga de capitales y disminuye los niveles de bienestar.

Un hecho elemental obliga a rechazar el proyecto de legalizar el juego tal como está planteado y autorizar el funcionamiento de casinos tipo Las Vegas en nuestro país: los costos superan sobradamente a los beneficios. Lejos de servir a nuestro desarrollo, promover el empleo o incrementar la recaudación fiscal, frenarían el desenvolvimiento de la hotelería y del turismo; reducirían el número de empleos, y, si se considera el costo del crimen y los gastos sociales que implicaría atender a una población dependiente del juego, el gobierno en sus tres niveles saldría perdiendo en vez de ganar.

La verdad es muy simple: no necesitamos los problemas ni los daños que traería autorizar el juego.

Referencias

- Abbott, M.W. y Volberg, R.A. (1991) *Gambling and problem gambling in New Zealand*, Research Series núm.12, Wellington: Department of Internal Affairs.
- Abbott, M.W., Williams, M.M. y Volberg, R.A. (1999), *Seven years on: a follow-up study of frequent and problem gamblers living in the community*, Report núm. 2 of the New Zealand Gambling Survey.
- AGO, American Gambling Organization.
- Aguayo Quezada (2004), *Casinos y desplegados: malos jugadores*, *Reforma*, 20 ago.
- Albanese, J. (1985), *The effect of casino gambling on crime*, Federal Probation, Vol. 48:39-44.
- (1995), *Contemporary Issues in Organized Crime*. New York: Willow Tree Press, Inc.
- Andersen, Arthur Inc. (1997), *Economic Impacts of Casino Gambling in the United States*, Vol. 2: Micro Study, American Gaming Association.
- Azmier, J. (2000), *Canadian gambling behavior and attitudes*, Summary Report No. 8, Calgary, Alberta, Canadá, West Foundation.
- (2001), *Gambling in Canada: an overview*, Calgary, Alberta, Canadá, West Foundation.
- BEA: Bureau of Economic Analysis, www.bea.doc.gov/bea/dn1.htm
- Becoña, E. (1993), *The prevalence of pathological gambling in Galicia*, *Journal of Gambling Studies*, 9: 353-369.
- (1996), *Prevalence surveys of problem and pathological gambling in Europe: The cases of Germany, Holland and Spain*, *Journal of Gambling Studies*, 12: 179:192.
- Blaszczynski, Alex y E. Farrell (1998), *A case series of 44 completed gambling related suicides*, *Journal of Gambling Studies*, 14 (2) pp. 93-109.
- Blaszczynski, Alex, Neil McConaghy y A. Frankova (1989), *Crime, Antisocial personality and pathological gambling*, en *Journal of Gambling Behavior*, 5:137:152.
- Boger, C.A. (1994), *The effects of native American gaming on other tourist businesses*, *Gaming Research and Review Journal* 1: 25-35.
- Breen, R.B. (2004), *Rapid onset of pathological gambling in machine gamblers: a replication*, eCommunity, International Journal of Mental Health and Addiction.
- Breen, R. B.- y Zimmerman, M. (2002), *Rapid Onset of pathological gambling in machine gamblers*, *Journal of Gambling Studies*, 18, pp. 31-43.
- Bowers, Frank (1995), *Business can suffer in shadow of casino*, *Des Moines Register*, 23 julio, 1B y 5B.
- Brown, R.I.F. y Fisher, S.E. (1996), *The social implications of casino gambling*, London: Home Office.
- Bridges, Tyler (2001), *Bad bet on the Bayou*, Farrar, Strauss and Giroux, Nueva York.
- Buck, Andrew J., Simon Hakim y Uriel Spiegel (1991), *Casinos, crime and real state values: do the relate?*, *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 28 pp. 288-303.
- Buhringer, G. y Konstanty, R. (1992) *Intensive gamblers in german-style slot machines*, *Journal of Gambling Studies*, 8:21-38
- Bybee, S. (1998), *Gambling's impact upon a local economy: A case study in Mississippi*, International Gaming Institute, Las Vegas.
- Casino City, www.casinocity.com.
- Cayuela, R. y Guirao, J.L. (1991), "Characteristics and situation of gambling addiction in Spain", en Eadington, W.R. y Cornelius, J.A. (comps.), *Gambling and public policy: international perspectives*, University of Nevada Press, Reno.
- Celis Estrada, Darío (2004), *Foxistas cierran filas a favor de casinos*, *Reforma*, 13 de agosto.
- CRCM (1998), *The effect of casinos on Detroit and Wayne County Criminal Justice Agencies*, Casino Study Committee of the Citizens Research Council of Michigan, enero (www.crcmich.org/).
- Curran, J. y Scarpitti, F. (1991), *Crime in Atlantic City: do casinos make a difference?* *Deviant Behaviour*, 12: 431-449.
- Curran, J.J. (1995), *The house never loses and Maryland cannot win: Why casino gaming is a bad idea*. Report presented to the Joint Executive-Legislative Task Force to Study Commercial Gaming Activities in Maryland by the State Attorney General.
- Chang, S. (1996), *Impact of the casinos on crime: the case of Biloxi, Mississippi*, *Journal of Criminal Justice*, 24: 431-449.
- Chiricos, T. (1994), *Casinos and crime: as assessment of the evidence*, University of Nevada, Las Vegas, colecciones especiales (Cit. por Grinols, Mustard y Dilley, 2000).
- Christiansen, E.M. (1999), *1998 Gross Annual Wager*, *International Gaming and Wagering Business*, 20, pp.17-25.
- DePolo, R. y Pingle, M. (1997), *Nevada Gaming: revenue and taxes*, *Journal of Gambling Studies*, 13(1): 49-67.
- Díaz Garza, Felipe (2002) *Se prohíbe prohibir*, *Reforma*, 27 de julio.
- Dickerson, M., McMillen, J., Hallebone, E., Volberg, R., y Wooley, R. (1997), *Definition and incidence or problem gambling, including the socio-economic distribution of gamblers*. Melbourne: Victorian Casino and Gaming Authority.
- Douglas, Walker y A.H. Barnett (1999), *The social costs of gambling: en economic perspective*, *Journal of Gambling Studies*, 15:3, pp. 181-212.
- Dresser, Denise (2004), *Apuesta equivocada*, 22 nov.
- Drinkard, Jim (1996) *Gambling money uses big money to woo states*, *New Tribune de Jefferson City, Mo.*, 25 de febrero, p.7.
- DSM-IV (1994) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 4a. ed., American Psychiatric Association, Washington, D.C.
- Dunstan, Roger (1997), *Gambling in California*, Los Angeles, California Research Bureau, California State Library.
- Eadington, W.R. (1995), *Economic development and the introduction of casinos: myths and realities*, *Economic Development Review*, 13: 51-54.
- (1998), *Contributions of casino-style gambling to local economies*, *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556: 53-65.
- Eadington, W.R y J. Cornelius (1993) (comps.), *Gambling behavior and problem gambling*, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, Reno, Nevada.
- Evans, William N., y Julie H. Topoleski (2002), *The social and economic impact of native american casinos*, National Bureau of Economic Research, Cambridge (www.nber.org/papers/w9198).
- Fenich, G. y Hashimoto, K. (1997) *The effect of casinos on local restaurant business*, ponencia presentada en la X International Conference on Gambling and Risk Taking, Quebec, Canadá.

- Florida Sheriffs Association (1994), *Casinos and crime: is it worth the gamble? A summary report and position paper*. Tallahassee, Florida Sheriffs Association.
- Frank, M.L., D. Lester y A. Wexler (1991), *Suicidal behavior among members of Gamblers Anonymous*, *Journal of Gambling Studies*, 7, 249-254.
- Friedman, Joseph; Simon Hakim y J. Weinblatt (1989), *Casino Gambling as a 'growth pole' and its effect on crime*, *Journal of Regional Science*, 29 (noviembre), pp. 615-623.
- Gamboa Montejano, Claudia y Sandra Valdés Robledo (2004), *Regulación de los casinos: estudio de derecho comparado y datos relevantes de la legislación en la materia en 8 países del mundo*, Servicio de Investigación y Análisis, División de Política Interior, Cámara de Diputados, México, D. F.
- Giacopassi, D. y Stitt, B.G. (1993), *Assessing the impact of casino crime in Mississippi*, *American Journal of Criminal Justice*, 18, pp. 117-131.
- Goodman, R. (1994), *Legalised Gambling as a strategy for economic development*, Aspen Institute y la Ford Foundation, Northampton.
- (1995), *The Luck Business: The Devastating Consequences and Broken Promises of America's Gambling Explosion*, Martin Kessler Books, The Free Press.
- Grant Stitt, B., Mark Nichols y David Giacopassi (2003), *Does the presence of casinos increase crime? An examination of casino and control communities*, *Crime and Delinquency*, 49 (2), pp. 253-284.
- Grinols, E.L. (1995), *Gambling as economic policy: enumerating why losses exceed gains*, *Illinois Business Review*, 1: 6-12
- (2004), *Gambling in America: costs and benefits*, Cambridge University Press, Nueva York.
- Grinols, E.L. y Omorov, J.D. (1994), *Development or a field of delusions?: Assessing casino gambling's Cost and Benefits*, *The Journal of Law and Commerce*, 16: 49-87.
- Grinols, E.L., y Mustard, D.B. (2000), *Business profitability vs. social profitability: Evaluating the social contribution of industries with casino externalities, the case of the casino industry*, en www.cba.uiuc.edu/grinols.
- (2004), *Measuring industry externalities: the curious case of casinos and crime en* www.cba.uiuc.edu/grinols.
- Grinols, E.L., Mustard, D.B. y Hunt Dilley, C. (2000), *Casinos, Crime and Community Costs*, en www.cba.uiuc.edu/grinols.
- Giacopassi F., y Stitt, J. (1993), *Assessing the impact of casino gambling on crime in Mississippi*, *American Journal of Criminal Justice*, 18 (1): 117-131.
- Hakim, L. y Buck A. (1989), *Do casinos enhance crime?* *Journal of Criminal Justice*, 17, pp. 409-416.
- Hills, Chad y Ron Reno (2003), *Gambling and Crime*, Focus on Social Issues, diciembre 11.
- Hunter, D. (1999), *Video poker in running at dog trac*, *The Montgomery Advertiser*, 22 marzo, 1A.
- IILSEN, Instituto de Investigaciones Legislativas del Senado de la República (2003), *Propuestas de reforma a la Ley Federal de Juegos y Sorteos* (En: www.senado.gob.mx/iilsen/).
- INEGI: Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática, www.inegi.gob.mx/inegi/default.asp.
- Jacobs, Durand F. (1989), "A general theory of addictions", en *Compulsive Gambling: Theory, Research and Practice*, Lexington, Lexington Books.
- Jarrell, S., y Howsen, R. (1990), *Transient crowding and crime*, *American Journal of Economics and Sociology*, 49, pp. 483-493.
- Kindt, J.W. (1996), *Introducing casino-style gambling into pre-existing economic*, *Northern Arizona University Worlds-Eye View*, 10: 6-9.
- Lee, B.A., y Chelius, J., (1989), *Government regulation of labor-management corruption*, *Industrial and Labor Relations Review*, Julio, 42: 536-548.
- Legarda, J.J., Babio, R., y Abreu, J.M. (1992), *Prevalence estimates of pathological gambling in Seville*, *British Journal of Addiction*, 87: 767-770.
- Lesieur, H. (1992), *Compulsive Gambling*, Society, pp. 43-50, mayo-junio.
- (1998), "Cost and treatment of pathological gambling", *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556: 153-171.
- Lynch, R. (2002), "Gambling and crime", en *Gambling in New Zealand* (Editado por B. Curtis), Dunmore Press, Nueva Zelanda, pp. 167-180.
- Margolis, Jeremy (1997), *Casinos and Crime: an analysis of the evidence*, Reporte preparado para la American Gaming Association (Puede adquirirse en AGO).
- McMillen, J. (1995), *The globalization of gambling*, ensayo presentado a la Sexta Conferencia Nacional de la Nacional Association for Gambling Studies, Curtin University.
- Memoria (1999), *Memoria de la Sub Comisión de Casinos de la Comisión de Turismo de la Cámara de Diputados*, LVII Legislatura, México, D. F.
- Miller, W. J., y Schwartz, M.D. (1998), *Casino gambling and street crime*, *Annals of the American Academy of Political and Social Sciences*, 556: 124-137.
- Moore, T. Jados T. (2002), *The etiology of pathological gambling*, Wilsonville, OR: Oregon, Gambling Addiction Treatment Foundation. (www.gamblingaddiction.org)
- National Gambling Board of South Africa (2003), *Economic Impact of Legalised Gambling in South Africa*, NGBSA.
- NGISC (1999), *Nacional Gambling Impact Study Commission Report*, Washington, D.C., <http://govinfo.library.unt.edu/ngisc>.
- NORC (1999), *Gambling Impact and Behavior Study*, presentado a la National Gambling Impact Study Commission por el National Opinion Research Center de la Universidad de Chicago: <http://cloud9.norc.uchicago.edu/dlib/ngis.htm>.
- NORC (1999b), *Analisis of Casino Survey*, Report to the National Gambling Impact Study Commission, 14 de abril.
- Ortiz Villaseñor, Efrén; Homero Pedrero Haddad y José Gustavo Saldívar Bautista (2004), *Dictamen sobre el proyecto de Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos en materia de seguridad pública*, Secretaría de Seguridad Pública, México, D. F., mimeo.
- Parke, J. y Griffiths, M (2001), *Slot machine gamblers –why are they so hard to study?*, eGambling, 16 de octubre (www.camh.net/egambling).
- Potenza, Marc N., Marving A. Steinberg, Susan D. McLaughlin, Ran Wu, Bruce J. Rounsaville y Stephanie S. O'Malley (2000), *Illegal behaviours in problem gambling: analysis of data from a gambling helpline*, *Journal of the American Academy of Psychiatry and the Law*, 28:389-403.
- Productivity Commission (1999), *Australia's Gambling Industries*, Report 10, AusInfo, Caberra.

- Quinn, F.L. (2001), "First do no harm: what could be done by casinos to limit pathological gambling?", *Managerial and Decision Economics*, 22: 133-142.
- Reyes Heróles, Federico (2004), *El juego no es de juego*, Reforma, 24 agosto.
- Rosenthal, R.J. (1992), *Pathological Gambling*, en *Psychiatric Annals*, 22:2, Febrero, pp. 72-78.
- Rosenthal, R.J., y Lorenz, V.C. (1992), *The pathological gambler as criminal offender: comments on evaluation and treatment*, *Clinical Forensic Psychiatry*, vol. 15, (3): 647-660.
- Ruiz Harrell, Rafael (2002), *Hagamos cuentas*, 29 jul 02.
- (2002), *Legislación peligrosa*, Reforma 7 dic 02.
- (2004a), *Casinos peligrosos*, Reforma 23 ago 04.
- (2004b), *Ley de los Casinos: azares y fracasos*, Enfoque núm. 560, 21 noviembre, pp. 20-21.
- Sandoval de Escurdia, Juan Martín (2004) *Sobre los modelos de casinos*, Servicio de Investigación y Análisis, División de Política Social, Cámara de Diputados, México, D. F.
- Sandoval de Escurdia, Juan M. y María P. Richard Muñoz (2004) *Casinos: efectos sociales negativos y ludopatía*, Servicio de Investigación y Análisis, División de Política Social Cámara de Diputados, México, D. F.
- Sandoval de Escurdia, Juan M. y Juan F. Zamudio Tadeo (2002), *Los casinos en México y sus principales efectos sociales; Un análisis de opinión pública*, Servicio de Investigación y Análisis, División de Política Social Cámara de Diputados, (www.cddhcu.gob.mx/bibliot/publica/inveyana/polisoc/).
- Sarmiento, Sergio (2002) *Apuestas*, Reforma, 1 julio.
- (2004a), *Casinos y Libertad*, Reforma, 19 de agosto.
- (2004b), *Apuestas*, Reforma, 30 de diciembre.
- Shaffer, H.J., y Vander Bilt, J. (1997), *Estimating the prevalence of disordered gambling behaviour in the United States and Canada: A Meta-analysis*, Harvard Medical School Division on Addictions.
- Sproston, Kerry; Erens Bob y Orford, Jim (2000), *Gambling behaviour in Britain: results from the gambling prevalence survey*, Londres, National Center for Social Research.
- Stitt, B.G., Giacomassi, D., y Nichols, M. (2000), *The effect of casino gambling on crime in new casino jurisdictions*, *Journal of Crime and Justice*, 33(1), pp. 1-23.
- Strow, David (2001), *Casinos in Mexico*, Las Vegas Sun, 20 de junio, 1
- (2002) *Expert: Mexico close to gambling OK*, Las Vegas Sun, 13 de febrero, 1.
- Tarricone, Celeste (2002), *Mexico considers legalizing Vegas-style casinos*, Online Casino News, 5 may.
- Tépach Marcial, Reyes (2004), *La instalación y operación de Casinos en México: análisis de iniciativas y opinión pública*, Cámara de Diputados, Servicio de Investigación y Análisis, División de Economía y Comercio, Septiembre (En: www.cddhcu.gob.mx/bibliot/publica/inveyana/econycom/pdf/DEC-ISS-07-04.pdf).
- Thompson, William N., Ricardo Gazel y Daniel Rickman (1996), *Casinos and crime in Wisconsin: What's the connection?* Wisconsin Policy Research Institute Report, Vol. 9, núm. 9, noviembre, pp. 1-20.
- Tice, D.J. (1995), *Why the press hates gaming?*, *Casino Executive*, agosto, 57-58.
- Unwin, Brian K., Mark K. Davis y Jason B. De Leeuw (2000), *Pathologic Gambling*, American Family Physician, febrero.
- Volberg, Rachel A. (1996) "Prevalence studies of problem gambling in the United States", *Journal of Gambling Studies*. 12:111-128
- (2000), *The future of gambling in England*, *British Medical Journal*, 10 de junio, No. 320, p. 1556.
- (2001), *Changes in gambling and problem gambling in Oregon: results from a replication study, 1997 to 2000*, Gemini Research, Ltd., Northampton (www.geminiresearch.com).
- (2002), *Gambling and problem gambling in Nevada*, Report to the Nevada Department of Human Resources.
- Volberg, Rachel, Gerstein, D.R. y Christiansen, E.M. (2001), "Assessing self-reported expenditures on gambling", *Managerial and Decision Economics*.
- Volberg, Rachel, W. Lamar Moore, Eugene M. Christiansen, Will E. Cummings y Steven M. Banks (1998), *Unaffordable Losses: estimating the proportion of gambling revenues derived from problem gamblers*, *Gaming Law Review*, Vol. 2 (4), pp. 349-360.
- Wager, The: www.thewager.org/backissues.
- Wallisch, Lynn S. (1995), *Gambling in Texas: 1995 Surveys of adult and adolescent gambling behavior*, Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse, Austin (véase www.tcada.sate.tx.us).
- Walters, Glenn D. (1997), *Problem gambling in a federal prison population*, *Journal of Gambling Studies*, 13 (1), 7-24.
- Welte, J.W., Barnes, G.M. y Wieczoreck, W.F. (2001), *Association between problem drinking and gambling*, *Journal of Studies of Alcohol*, 64: 113-121.
- Wildman, R.W. (1998), *Gambling: an attempt at an integration*, Edmonton, Wynne Resources.
- Wilson, J. (2001), *Riverboat gambling and crime in Indiana: an empirical investigation*, *Crime and Delinquency* 47(4), pp. 610-640.
- Winters, Ken y Randy Stinchfield (1993), *Patterns and characteristics of adolescent gambling*, *Journal of Gambling Studies*, 9, pp. 371-386.
- Zola, I.K. (1964), "Observations on gambling in a lower-class setting", en *The Other Side: Perspectives on Deviance*, H.S. Becker (ed), Free Press, Nueva York, pp. 247-260.