

## CAPÍTULO 1

# LA AZAROSA HISTORIA DE LOS JUEGOS DE AZAR EN MÉXICO

37



## INTRODUCCIÓN

En este capítulo se lleva a cabo una reconstrucción histórica de los juegos de azar en México. A partir de la recopilación de datos de diferentes documentos, tanto científicos como de otro tipo de contenidos, la narración se ordena cronológicamente, agrupada en largos periodos significativos.

El juego nos interesa a todos porque “es más viejo que la cultura”, diría Huizinga (2000: 11), y porque “la cultura humana brota del juego —como juego— y en él se desarrolla” (2000: 7-8). Aunque en cada cultura, tiempo y espacio se hace de manera particular. Así, para los modernos, el juego de azar se convierte en un sustituto de obtención de dinero sin trabajar, sin esforzarse pacientemente para obtener un ingreso. “De allí la seducción permanente de las loterías, de los casinos, de las quinielas en las carreras de caballos o en los partidos de futbol” (Caillois, 1986: 239). Eso resalta la diferencia entre Huizinga y Caillois; para este último, el tipo de juego de azar tiene un interés material y no solamente agonial, competitivo, si bien el juego de azar para Huizinga supone pertenecer “a la esfera de la fiesta o del



culto, la esfera de lo sagrado” (2000: 22). En sociedades ociosas, sigue el autor, “es frecuente que los juegos de azar adquieran una importancia cultural inesperada, que también influye en el arte, en la ética, en la economía e incluso en el saber” (Caillois, 1986: 240).

Ambos, uno desde la filosofía y otro desde la sociología, coinciden en la paradoja del carácter lúdico del juego que orienta la evolución social.

## ANTECEDENTES

Entre sociedades antiguas fueron populares los juegos de azar, en los cuales no sólo intervienen las habilidades del jugador sino la fortuna. “La fortuna se ponía a prueba entre los egipcios en distintos juegos de azar y de apuesta... En China, desde la Antigüedad, se prefieren los juegos de azar antes que los que implican esfuerzo físico” (Reyes, 1997: 18-19). En Grecia, “del lado del azar, aparecen los dados lanzados desde el cubilete, el pentagrama, el solitario, el tres en raya” (Reyes, 1997: 21). Entre los romanos, los juegos de azar “suscitaban en la capital del imperio tantas intenciones de cancelación como furores reiteradamente desplegados” (Reyes, 1997: 23).

Por parte de las culturas mesoamericanas, según Echeverría, Fuentes y Castillo (2011: 40), en el Códice Magliabecchi se dice que el *patolli* era un juego de azar que “incluía fuertes apuestas de productos como mantas, magueyales, cuentas de oro y piedras preciosas entre los jugadores y espectadores. Se llegaba incluso a apostar hasta la persona y los perdedores quedaban sometidos a la condición de esclavos hasta pagar la deuda”. Según Morales (2000: 43), en las primeras “traducciones castellanas lo definen como un juego parecido a los dados”, y “muy difundido entre los diferentes grupos sociales”. En torno al juego había jugadores, apostadores y espectadores. No obstante la condena inquisidora de los conquistadores españoles, “la popularidad del *patolli* fue muy extendida, no sólo en el altiplano central, sino también en el sur y sureste de Mesoamérica” (Morales, 2000: 48). Por su parte, para los nahuas, tanto en “la fatalidad ritual como en el azar o en la incertidumbre, la tensión es el elemento motriz del juego” (Morales, 2000: 33).

## EL AZAR EN LA COLONIA

Las partidas de cartas llegaron a la Nueva España de la mano de los conquistadores, quienes eran asiduos, sobre todo los que se lanzaban a la aventura en la mar. “El mar se convirtió en un puente natural para el intercambio no sólo de mercancías e ideas, sino también de formas de manejar el ocio y la diversión, entre las cuales el juego de los naipes ocupó un lugar importante” (Chinchilla, 2000: 84). Con la llegada de los españoles a tierras mesoamericanas también llegó el juego.

Si bien la división estamentaria que caracterizó al periodo del virreinato en la Nueva España terminó por dividir étnica y culturalmente a la población, el juego “fue uno de los puentes que se tendieron entre los diversos grupos sociales, a través de los cuales se mezclaron tradiciones de origen indígena e hispano para conformar el mosaico cultural que hoy define a México” (Chinchilla, 2000: 56).

Isabel Grañén Porrúa narra que aquel grupo de conquistadores, encabezado por Hernán Cortés, acostumbraba jugar a los naipes en los momentos de ocio (1997: 369). Además, según los testimonios que existen, “Hernán Cortés era un gran aficionado a este juego y muy propenso a los dados” (Grañén, 1997: 369). Con la necesidad de jugar y ante la lejanía del viejo continente y del contacto con otros europeos, los conquistadores se vieron en la necesidad de crear sus propias barajas “con diversos materiales, ya fueran las pieles de los animales, las hojas o cortezas de los árboles, papeles de algodón o con cuero sacado de los parches de los tambores” (Sains, 1972: 562).

Con la influencia europea, principalmente el juego de naipes se comenzó a popularizar en el nuevo continente, ya que los soldados y los indígenas comenzaron a jugar, los primeros enseñaron a los segundos (Grañén, 1997: 370). Grañén trata de dar explicación al éxito que tuvo el juego en este lugar: la apuesta y el sentido mágico o adivinatorio. Ambos elementos que no se alejaban de la concepción de los indígenas del lugar (1997: 370). Entonces, no sólo los españoles dejaban a la suerte sus pertenencias, los indígenas también comenzaron a tomar cierta filia por los juegos de cartas e iniciaron a apostar. El papel que desempeñaron los juegos en el mestizaje fue relevante. Al respecto, Juan José Reyes menciona:





Las cartas de la suerte serían también vías expeditas de la exposición de valores que habrían de ser compartidos por los colonizadores y los dueños originales de esta tierra... El mestizaje no se alejaría en ningún sentido de la reiterada búsqueda del azar. Incluso en su proceso de evolución hizo coincidir —en una carta correspondiente a un juego de 1583— una escena del juego del volador mexicano con la embestida de dos toros españoles. El juego había comenzado.<sup>1</sup>

Por su parte, Grañén narra la adaptación de las cartas de los naipes europeos al contexto del nuevo mundo; en este sentido, se elaboró una baraja “mexicana” que en sus cartas representaba a los emperadores Moctezuma II y Cuauhtémoc, con lo que “el grabador logró captar el espíritu del lugar donde circularían las barajas” (1997: 379) y acercar el juego a los indígenas.

De hecho, cuenta Bernal Díaz del Castillo en sus crónicas que al estar preso en la ciudad de Tenochtitlan, “los españoles jugaban con él [Moctezuma II] a las barajas, y éste se entretenía con agrado” (Grañén, 1997: 369).

Como en todo tema con implicaciones sociales, el juego tuvo sus adeptos, pero también a personajes que veían en él una acción inmoral o pecaminosa. Por ejemplo, “se imprimieron libros sobre la moralidad del juego al establecer los límites entre la recreación de un pasatiempo o la necesidad de descanso y el peligro que corría la conciencia al desafiar a Dios” (Grañén, 1997: 370). Las opiniones acerca de que las mujeres jugaran y apostaran también eran negativas: “La práctica de juegos de suerte, como se les llamaba, provocaba escándalos públicos, y también privados, como el que suscitaba la exposición de «tantas doncellas» a perder su honor en las casas de juego” (Reyes, 1997: 42). Para el fraile e historiador Diego Durán, el mal era más grave, ya que para él “el juego no sólo era la pérdida de sus haciendas y vidas”, sino “las almas, lo cual es mucho doler”, ya que los viciosos se volvían “esclavos perpetuos”, y esto orillaba a los jugadores a olvidar de cumplir con sus trabajos, por ello eran considerados como “gente infame y de mal vivir” (Grañén, 1997: 370). En este sentido, las *Constituciones del arzobispado de la Nueva España* prohibieron a los eclesiásticos “el juego de tablas, dados, naipes, primera, dobladilla, torillo, u otros entretenimientos”,

<sup>1</sup> Juan José Reyes (1997: 29).

que eran calificados como “deshonestos”... Los religiosos debían emplear su tiempo en “(sic) sanctos y buenos ejercicios, y dar de sí buen ejemplo”, porque los legos podían juzgarlos o notar actos de liviandad, y aclaran las *Constituciones*: “no vengan por ello, a ser menospreciados o tenidos en menos, de lo que su orden y (sic) abito requiere” (Grañén, 1997: 370).

Para el resto de la población, los juegos de azar eran perseguidos con penas severas cuando no eran públicos (Echeverría, Fuentes y Castillo, 2011: 42). Las opiniones de los eclesiásticos influyeron para que se crearan normas que prohibían los juegos de apuesta; al respecto, Grañén menciona que “la más antigua se dio para los juegos de naipes y dados que data del 1 de febrero de 1525” (1997: 371).

“Durante la colonia fueron popularísimos los juegos de envite, es decir, esa clase de juegos en donde ocurre una suerte de puja de postura, de apuestas para derrotar al contrario a partir de la confianza en la suerte propia” (Reyes, 1997: 34). En la Nueva España se fomentaba la celebración de festividades, no obstante la rigurosa normativa civil y eclesiástica con los juegos de pelota vasca, peleas de gallos, bolos, pero cuando se trataba de juegos de azar, la tolerancia “se convertía en franca prohibición por lo menos en la letra” (Chinchilla, 2000: 64).

Y las restricciones no tuvieron vigencia porque las costumbres se encontraban arraigadas (Grañén, 1997: 371). Lo único que acaso cambió fue migrar de lugares públicos a lugares privados para jugar. Pero la poca tolerancia provocó tomar medidas hacia los jugadores; por ejemplo, no realizarles préstamos (Grañén, 1997: 371).

Pronto la Corona se dio cuenta de la gran fuente de ingreso que representaba el juego, y al respecto: “Felipe II fue quien incorporó a la legislación indiana la reglamentación correspondiente al juego de naipes. Mediante estas leyes el rey permitió que el juego de naipes se convirtiera en un estanco, es decir, en un negocio exclusivamente administrado por la Corona” (Chinchilla, 2000: 84). Y los indígenas “no tardaron en aficionarse a los naipes y a cruzar apuestas” (Reyes, 1997: 29). Con lo anterior, desde el inicio del siglo XVI la Corona prohibió la producción de barajas en América; posteriormente, Felipe II, “el 13 de septiembre de 1552, mandó establecer un estanco encargado de la producción y distribución de las barajas en las Indias, tal como funcionaba en Europa, el cual debía proporcionar una renta estable a





las cajas reales” (Grañén, 1997: 371), pero según Grañén: “la fabricación de los naipes continuó durante el virreinato”. El bibliógrafo Joaquín García Icazbalceta afirma que “a fines del siglo XVI se fabricaban en México nueve mil docenas de naipes cada año, y que éstos se vendían a tres reales y eran más estimados que los traídos de España” (1997: 371).

“Muchos coinciden en calificar a los jugadores no sólo como aficionados, sino como adictos al juego de azar” (Chinchilla, 2000: 65). Y entre ellos había dos sectores de la población que eran los más afectados:

...los que no tenían nada y los que tenían mucho. Los primeros, los pobres, eran presa muchas veces de los estafadores, sobre todo en los llamados *arrastraderos* donde perdían no sólo dinero sino sus pocas pertenencias... Los jugadores con fortuna adictos a las apuestas eran un grupo que preocupaba en especial a las autoridades y a sus parientes, ya que no sólo caían muchas veces en la ruina económica, sino que ponían en entredicho el honor de su estirpe (Chinchilla, 2000: 70).

Las apuestas incluían tanto los naipes y dados cuanto las peleas de gallos y los juegos de pelota, “hasta aquellos en los que aparentemente no había nada que apostar, como el palo encebado o los mismos toros” (Chinchilla, 2000: 71).

“En los garitos donde reinaban tahúres y fulleros (hacedores de la flor de la baraja), la tirada de dados fue también fuente de grandes pérdidas para muchos, y de ganancias casi siempre exclusivas de adiestrados tiradores” (Reyes, 1997: 35).

Las peleas de gallos eran muy socorridas, más en el ámbito rural que en el urbano. Éstas nacieron en épocas antiguas en Asia Meridional, India, China y Grecia; en Inglaterra durante los siglos XVII y posteriores.

Las peleas de gallos pertenecían claramente a la clase de juegos prohibidos, ya que, como se decía entonces, eran «una pura apuesta»... Pero en la Nueva España siempre se alzaron voces —sobre todo provenientes de la Iglesia— que veían con preocupación la proliferación de las peleas de gallos porque fomentaban los excesos de la bebida y la mala conducta (Chinchilla, 2000: 75).

En 1727 se aprobó el juego de gallos en espacios públicos “a partir de la una de la tarde vigilado por los ministros de justicia y no se admitiría a «hijos de familia» ni a esclavos... las autoridades, contrariamente a lo dispuesto, jugaban a los gallos e incluso eran propietarios de gallos de apuesta” (Chinchilla, 2000: 76). “En las plazas públicas la gente llegó a arriesgar, en la Colonia, grandes cantidades en favor de «su gallo»” (Reyes, 1997: 35).

A diferencia de otros juegos como los naipes, en los que había espacios separados para jugar dependiendo del estrato social, a las peleas de gallos —que se realizaban casi a diario en plazas públicas de la Ciudad de México— “acudía una gran variedad de personas, aunque predominaban las clases populares” (Chinchilla, 2000: 76).

Las peleas de gallos subsistieron incluso hasta en la Independencia, donde los que guerreaban las practicaban “como forma de descanso y distracción” (Chinchilla, 2000: 76).

Por otro lado, el juego de pelota se promovió en el siglo XVIII por considerarlo un deporte que beneficiaba a la salud; empero, “su práctica podía ser saludable, pero distaba de ser inocente y honesta. En los partidos, a veces arreglados de antemano, se cruzaban fuertes apuestas en las que a menudo los apostadores perdían grandes sumas de dinero” (Chinchilla, 2000: 81). En principio, los comerciantes vascos eran los aficionados que llevaron la pelota vasca a la Nueva España, pero con el tiempo, otros sectores de la población no vasca se aficionaron, hasta que el cobro por entrada a los partidos evitó que se popularizara y practicara ese juego en espacios públicos, como “plazas y arrabales” (Chinchilla, 2000: 82).

Mención especial tiene el surgimiento de la lotería en la Nueva España, en el siglo XVIII, obedeciendo a un mandamiento del rey Carlos III de España en el cual ordenaba que se estableciera la lotería, por lo que en 1770 se instituyó la Real Lotería General de la Nueva España. A partir de entonces, el Estado la administró argumentando que sus ganancias serían para el sostenimiento de hospitales y albergues. Se ganaba bien con las apuestas a la lotería: “de una oferta de un millón de pesos a la que contribuirían, y por la que jugarían, cincuenta mil personas” (Reyes, 1997: 41). Al ver el monto a que ascendían los ingresos, ya no otorgaron los porcentajes ofrecidos: “Las ganancias iban en constante aumento; a los once años había ya rendimientos de 714,354 pesos. El virrey Martín Mayorga decretó que se cediera dos por ciento de ese fondo





al hospicio de pobres, además el catorce por ciento que se deducía para el erario... Esa cantidad se consideró finalmente excesiva y se decidió entregar la suma de 12,000 pesos anuales para gastos del hospicio” (Chinchilla, 2000: 64). Otros también notaron las ganancias robustas, por lo que abrieron sus propias loterías, como la eclesiástica (Echeverría, Fuentes y Castillo, 2011: 43).

“El 1 de octubre se inició la venta de billetes de lotería en una casa de la calle de las Capuchinas y el primer sorteo se llevó a cabo el 13 de mayo de 1771 en el Salón de Cabildos del Ayuntamiento de la Ciudad de México con el premio mayor de 10 mil pesos”.<sup>2</sup> La diferencia entre la venta y el sorteo se debió a que no fue “suficiente el tiempo para que la colectoría general, situada en la ciudad de México, y las particulares, establecidas en Puebla, Oaxaca, Orizaba, Veracruz, Querétaro, Guanajuato, Celaya, Guadalajara, Valladolid (Morelia) y Durango, se allegaran los fondos necesarios para la premiación ofrecida” (Reyes, 1997: 44).

Al comienzo se vendía un billete completo, sin divisiones en cachitos, el cual costaba 20 pesos, pero pronto “los organizadores resintieron los efectos de su error: la lotería no podía ser un juego para ricos. Se decidió entonces bajar el precio a cuatro pesos y se instituyeron las fracciones” (Reyes, 1997: 41). Desde 1771 se aumentó el número de sorteos “de nueve anuales a doce. En 1775 los fondos aumentan de cuarenta a cincuenta mil pesos” (Reyes, 1997: 46).

También desde 1771 hubo “niños gritones”, y las niñas empezaron a participar hasta 2001:

...los niños gritones han sido un ícono de transparencia en cada uno de los sorteos que realiza esta casa de asistencia pública, debido a que son ellos quienes se encargan de cantar los números de billete que son premiados en cada sorteo que organiza la lotería. Con objetivo de generar equidad, en 2001 se incorporaron las niñas (Canchola y Villa, 2017: s/p).

La lotería se mantendría como una fuente de ingreso importante para el virreinato y la Iglesia católica al menos hasta el inicio de la guerra de Independencia.

<sup>2</sup> Véase “La real lotería”, en wikimexico.com, <http://www.wikimexico.com/articulo/la-real-loteria> [fecha de consulta: 18 de octubre de 2017].

## LOS JUEGOS DE AZAR EN LA INDEPENDENCIA

En el México independiente los gobiernos “continuarán la emisión de bandos, reglamentos y leyes que combaten a los juegos de azar, aunque por su insistencia manifestaban su escasa efectividad. Lo único que cambiará es la argumentación —ahora secular y republicana— que caracteriza a las leyes de prohibición” (Vázquez, 2000: 94-95). Y como desde el siglo XVIII, Vázquez señala que alrededor de los juegos de azar se continuaban reuniendo personas de diferentes clases sociales que, “aunque sea por un momento, viven una especie de igualdad republicana” (2000: 95).

Al estallido de la guerra de Independencia se suspendió el sorteo de la lotería. Pero en 1815 se ordenó que se realizaran loterías forzadas para la causa realista.

“Don Felipe María Calleja mandó en 1815 que se llevaran a cabo “dos loterías forzosas”, una para la capital y la otra para el resto del virreinato, para con ellas hacerse de fondos con el noble fin de impulsar la batida que se daba a los insurgentes” (De Valle, 1997: 36). Éstas tuvieron “como primeras víctimas a los hombres que se empleaban en una caduca burocracia, obligados a «jugar» para contribuir al castigo y escarmiento de los revoltosos” (Reyes, 1997: 51).

Después de la independencia de México, la lotería siguió en manos del gobierno, ya con el nombre de Lotería del Estado, empero se fue desacreditando, por lo que “en 1843 el gobierno decidió ponerla en manos de la Academia de San Carlos, para que de las rifas obtuviera los recursos necesarios para su funcionamiento” (Vázquez, 2000: 113), y sucedió que de esa manera, al poco tiempo, se recuperó la credibilidad en los sorteos por parte del público. Mas para 1861 el presidente Juárez por decreto “quitó a la Academia de San Carlos la administración de la lotería gubernamental y ordenó la creación de la Lotería Nacional” (Vázquez, 2000: 114), orientada a “dar sustento (mediante el 25 por ciento de lo recaudado) a las escuelas de Bellas Artes y de Agricultura y a la Casa de la Cuna” (Reyes, 1997: 54).

En cuanto a los juegos de azar, de forma paralela, en el siglo XIX

...los liberales (como Prieto) condenaron al juego porque representaba una oposición al “trabajo honrado”, el valor ético secular que conduciría a la so-





ciudad al progreso. Sin embargo, los jugadores no hacían caso de las prohibiciones legales ni de las críticas de los moralistas y seguían organizando partidas en pulquerías y cafés (Vázquez, 2000: 98).

Y no sólo eran hombres los que jugaban y apostaban, también las mujeres:

A pesar de que la Iglesia condenaba el juego, las señoras solían invocar a Santa Lucía para que en el siguiente reparto saliera el dos de oros; apostaban al tres pidiendo fortuna a la Santísima Trinidad; rezaban a Santiago Matamoros para que saliera el caballo; o bien, asociaban la carta del rey con plegarias al Rey David (Vázquez, 2000: 99).

No obstante que su práctica fuera contraria a la reglamentación, los jugadores lo hacían como forma de entretenimiento a pesar de representar un peligro latente (Vázquez, 2000: 100). No así en el ámbito rural, donde en las ferias “se practicaba abiertamente el juego, como un lugar de excepción a las leyes que prohibían toda forma de diversión relacionada con el azar” (Vázquez, 2000: 104); también ahí convivían personas de variado origen social que se mezclaban en las distintas casetas de apuestas; entre ellos, los juegos más comunes eran naipes, dados, carcamán, lotería de cartones, albuces con baraja (*alburitos* por las apuestas de más bajo monto), ruleta o *imperial*, o peleas de gallos. Como señaló el viajero inglés George F. Ruxton, “aquí acudían el hacendado con sus doradas *onzas*, el rancharo con sus pesos de plata y el lépero con sus tlacos de cobre. En un puesto de regular categoría, donde la apuesta más baja era en pesetas, se congregaba una mezcla de todas las clases sociales” (citado en Vázquez, 2000: 104). El gobierno sabía bien que la baraja era una modalidad más común para el juego y la apuesta, por lo que se adjudicaba la producción de ese material, obteniendo cuantiosas ganancias (Vázquez, 2000: 102).

Y cuando no había feria “los jugadores empedernidos se veían obligados a acudir a casas clandestinas, habitualmente ubicadas en los barrios aledaños a la capital” (Vázquez, 2000: 110). Algunas eran administradas por mujeres, donde, además de prostitución, había juegos de azar con apuestas. Éstas eran igualmente combatidas por el gobierno. Era obvio que la

población era aficionada al juego, así como las clases pudientes, por lo que en 1853 Santa Anna, estando en su último año de gobierno, emitió un decreto que estipulaba las penas sobre quienes se consideraban vagos:

...todos los tahúres de profesión, así como aquellos que aun cuando tengan alguna renta y patrimonio, no tienen otro objeto que el de asistir a casas de juego o de prostitución, cafés, tabernas o parajes sospechosos. Las penas que imponía el decreto a los jugadores eran severas: aquellos que fueran aptos estarían destinados al servicio de las armas o de la marina; los que no, a casas de corrección, fábricas, talleres o haciendas de labor. También serían destinados a la colonización de zonas poco habitadas (Vázquez, 2000: 112).

En el Imperio de Maximiliano y la República Restaurada, entre 1864 y 1867, se prohibió el juego de azar y se promocionó el deporte, sobre todo desde las clases altas, en dos vertientes:

...la práctica del deporte como manera de mantenerse saludable y por otro lado, la asistencia a eventos deportivos como forma de entretenimiento. Sin embargo, las apuestas no tardaron en invadir este espacio, que hasta ese momento sólo había estado presente en el juego de pelota practicado desde la Colonia por los comerciantes vascos en el frontón de San Camilo. Pronto comenzarían las apuestas en espectáculos deportivos como el hipódromo y el box (Vázquez, 2000: 116).

“En 1869, los palenques habían sido una vez más prohibidos” (Semo, 2000: 140), por lo que los aficionados buscaron seguir con ellos y sus apuestas de manera clandestina, tal como se hizo en El Gallo de Oro, hacienda ubicada en Comitán, donde su dueño había “logrado comprar la condescendencia del jefe político y de las autoridades locales” (Semo, 2000: 140). A principios de siglo, historias como la de Comitán no abundaban. La prensa “científica” aprovechó la ocasión para reclamar medidas rigurosas contra los centros de vicio y apuestas en general; sus editorialistas prodigaban llamados “contra los gallos, las apuestas y los juegos de azar” (Semo, 2000: 146). Así, desaparecieron de a poco en la capital y solamente se llegaban a realizar en zonas rurales. “Había «gallos» en Xochimilco, Coyoacán y Tlal-





pan... Fueron probablemente los afanes de modernización —más que el rigor liberal— los que desterraron las peleas de gallos en las principales urbes” (Semo, 2000: 146).

Para la década de los años setenta del siglo XIX, los liberales se opusieron al juego de azar y las apuestas por considerarlos contrarios a los principios positivistas de la ética del trabajo, del orden y el progreso. En el periodo de la presidencia de Sebastián Lerdo de Tejada, entre 1872-1876,

...volvieron otra vez numerosas «loterías» a invadir la ciudad. Desde las que había del Ferrocarril de Toluca a México, la de la Compañía Lancasteriana, la del Conservatorio, etcétera, existían 28 o 30 más... La citada del Ferrocarril y la Nacional se fusionaron, constituyendo así una sola en 1881 (De Valle, 1997: 37-38).

Las loterías “habían comenzado merced al trabajo de los curas de la iglesia de Santa Catalina, quienes reunían fondos para atender las necesidades de su templo y no las de los menesterosos” (Reyes, 1997: 48).

En la misma época, las ferias comenzaron a tomar relevancia y éstas eran generalmente aceptadas. Para Vázquez Mantecón, “las ferias constituían otro espacio, habitualmente rural, en el que se practicaba abiertamente el juego, como un lugar de excepción a las leyes que prohibían toda forma de diversión relacionada con el azar. Las ferias provincianas, importantes para el comercio regional, eran atractivas para los tahúres y vendedores ambulantes” (2000: 104). Fueron importantes en nuestro país desde la Colonia, pues eran lugares en donde el juego y lo popular se juntaban de una forma natural que desembocaba en una auténtica fiesta, fiesta de comida, juegos y, sobre todo, apuestas.

Antonio García Cubas cuenta sobre lo que sucedía en el siglo XIX en el pueblo de San Agustín de las Cuevas, ahora conocido como Tlalpan. Aquel lugar, que se levantaba como una pequeña población a las faldas del Ajusco, en los tres días de la “Pascua de Espíritu Santo” era “recorrida intensamente por toda clase de personas, que hacían camino a pie, a caballo o en burros, en elegantes carretas o en coches de alquiler, unos en buen estado y otros desvencijados” (García, 1997: 48-49). Los habitantes de la Ciudad de México y de poblados cercanos al pueblo de Tlalpan acudían al “lugar de las

fiestas, que en aquella época podía tenerse por el Baden Baden o el Monte Carlo de México” (García, 1997: 49). Así, de día y de noche la actividad no se detenía; además de “cafeteros y neveros”, en las calles se encontraban puestos donde se “jugaba a las cartas, a los dados, al reloj, al imperial [ruleta imperial] y a la lotería de cartones, sin faltar el ordinario carcamán ni el famoso juego de las tres cartitas” (García, 1997: 49). Como se puede imaginar, la feria de la Pascua de San Agustín de las Cuevas era una festividad donde se cruzaban apuestas y se ganaba o se perdía todo.

Otra feria importante en la historia de México es la feria de San Marcos, la cual desde 1848 y hasta nuestros días es un referente de diversión y apuesta. Se cuenta que desde sus primeros años, alrededor de 1880, en “la feria era común encontrar garitas alrededor de El Parián, donde había toda clase de juegos, a partir de 1879 se determinó que lo recaudado de la jugada se destinaría al Liceo de Niños, así como al Ayuntamiento para invertirlo en obra pública” (Feria de San Marcos, 2017).<sup>3</sup>

Más al sur, allá por el siglo XIX, en Yucatán y Campeche, los juegos de azar eran bien vistos por todas las personas, sin ningún tipo de distinción, lo cual, junto con la corrupción y complicidad de las autoridades yucatecas, hacía casi imposible su erradicación (Echeverría, Fuentes y Castillo, 2011: 46). En Campeche, continúan diciendo los autores, la lotería campechana se instituyó en 1895 y continúa vigente hasta hoy, aunque ya no en ferias públicas por no acatar la normatividad de pagar impuestos, pero la siguieron jugando en privado (Echeverría, Fuentes y Castillo, 2011: 46-47). La “campechana” en sus orígenes era clandestina, es “(la versión más remota del actual *ráscale*, es decir, una lotería de dividendos inmediatos)... y consistía en una lotería de gritones y cartones compuesta por 24 figuras” (González del Rivero, 2000: 178-179).

<sup>3</sup> Esta feria, además de ofrecer actividades culturales y artísticas, también dedica parte importante de su espacio al juego, a los palenques y a los casinos. La feria se lleva a cabo desde 1848 en la ciudad de Aguascalientes, Aguascalientes. Véase la página oficial de la Feria de San Marcos, en: <http://www.feriadesanmarcos.gob.mx/UI/Historia.aspx>.





## EL RÉGIMEN PORFIRISTA Y LA INFLUENCIA EXTRANJERA: DE LAS CARRERAS DE CABALLOS A LOS HIPÓDROMOS

En el régimen de Porfirio Díaz, presidente de México en siete ocasiones distintas,<sup>4</sup> la política la ejercía el general, según Beezley (1983: 266), mediante la persuasión, caracterizada por “un sentimiento popular, vago, pero profundo, basado en lo que algunos mexicanos pensaban del país y de su futuro”, sobre todo en lo referente a sus diversiones, las que, siguiendo al autor, escogían sin ambigüedades ni una compulsión de supervivencia implícita, a diferencia de lo que representaba la política, la cual en esos tiempos era de estabilidad después de un periodo de guerra independentista.

La influencia extranjera en los juegos de azar se fortaleció hacia 1890, en que “varios grupos habían establecido en clubes y casinos sus centros de actividad” (Beezley, 1983: 267). La sensación de compartir los estilos extranjeros llevó a los mexicanos pudientes y de clase media a dejarse persuadir por las “maneras y diversiones de otras naciones avanzadas de occidente” (Beezley, 1983: 270), tal es el caso del impulso dado a las carreras de caballos.

Hay quienes aseguran que la primera actividad deportiva que se efectuó en tierras americanas, traída del viejo mundo, fueron carreras de caballos organizadas por los soldados de Hernán Cortés apenas a su arribo a tierras veracruzanas por el año de 1519. No obstante, la hípica en la Nueva España estaba prohibida para indios y mestizos, y es propiamente hasta que se logró la independencia que se puede decir que los mexicanos empezamos a montar y a realizar carreras, casi en cualquier calle y acompañadas de las apuestas.

Fue en 1840 cuando se “organizaron clubes para que hubiera carreras regularmente” (Beezley, 1983: 270), como el *jockey club* con sede en la Casa de los Azulejos y el Piñón Turf Exchange, en donde también colocaban apuestas, entre otras actividades, para las corridas que se desarrollaban en el Hipódromo de Peralvillo; este club Piñón pasó de ser un centro social a “una estación indispensable de *lobby* político y producción de modas y costumbres” (Semo, 2000: 150). O bien el Hipódromo suburbano de Indianilla, donde el equipo extranjero “permitía apostar al estilo parisino” (Beezley,

<sup>4</sup> Del 24 de noviembre al 6 de diciembre de 1876; del 17 de febrero al 5 de mayo de 1877; del 5 de mayo de 1877 al 30 de noviembre de 1880, y luego entre 1884 y 1911.

1983: 271-272), que daba al favorito con base en las apuestas realizadas: “una sola apuesta a un solo ganador, cuyos montos ascendían en función de las cantidades acumuladas” (Semo, 2000: 151); esta modalidad se debió al fracaso del sistema estadounidense, “en el que había una treintena de variantes distintas y que daba enorme libertad al apostador, aunque a la vez exigía conocimientos e información” (Semo, 2000: 151).

Las carreras de caballos al estilo inglés, o sea dentro de un hipódromo, ocurrieron a partir de 1857 en el rancho de Nápoles, aunque fue muy fugaz su existencia. En 1881 nace la Sociedad Mexicana de Carreras y sus integrantes conforman el aún hoy vigente Jockey Club Mexicano, uno de los más antiguos del continente. Su intención era edificar un recinto en el que se efectuaran carreras dentro de un óvalo. Es así como nace el llamado Hipódromo Mexicano, más conocido como el de Peralvillo, mismo que se inauguró el 22 de abril de 1882, y ya en estas instalaciones, donde se daban cita políticos, aristócratas y la población en general, se podían correr apuestas. Fue construido mediante encargo por Richard de Bergue, “quien al parecer tenía mucha experiencia en hipódromos de Francia, Inglaterra y Estados Unidos” (Vázquez, 2000: 117); a la celebración asistió la cúpula del gobierno, el cuerpo diplomático y la elite mexicana.

El éxito de éste motivó al coronel norteamericano R. C. Pate a edificar uno nuevo en el Peñón de los Baños y posteriormente otro por el rumbo de Indianilla, en la colonia de los Doctores, más cercano a los habitantes de la ciudad. Con motivo de los festejos de la Independencia se inauguró el recién edificado Hipódromo de la Condesa, que cerró a los pocos años debido al movimiento revolucionario que utilizó los caballos en la gesta militar.

También al Jockey Club perteneció parte de la crema y nata del gobierno porfiriano (la otra parte era asidua a las charreadas), según asevera Vázquez (2000). Ese Club contaba con un hipódromo en la Hacienda de la Condesa, que sirvió de modelo para otros en distintas entidades: “En las principales ciudades del país (Veracruz, Amatlán, León, Matamoros, Guadalajara, Chihuahua) las elites locales no tardaron en fundar sus respectivos jockey clubs” (Vázquez, 2000: 118), donde, entre otras cosas, también apostaban.

El de Indianilla, que se inauguró en 1895, “a la orilla del camino de La Piedad (actualmente Av. Cuauhtémoc), contaba con un costoso equipo para el cómputo de apuestas” (Vázquez, 2000: 118). Al respecto, el autor agrega





que, desde sus comienzos, allá por 1870, mientras el azar “no intervenía en los caballos, las autoridades no encontraron ningún impedimento para que los espectadores corrieran apuestas” (Vázquez, 2000: 117).

“Los hipódromos se multiplicaron a lo largo del país. Veracruz, Guadalajara y Chihuahua ensayaron experimentos que no sólo se convirtieron en negocios ostensibles, sino que se reproducía la moda de tener sus propias réplicas del centro social del Piñón” (Semo, 2000: 150).

Ya desde la antigüedad bizantina, por ejemplo, los hipódromos eran espacios políticos y sociales, “espacios que representan monumentalidad y grandeza... símbolo de potestas imperial, donde el emperador es imagen y ley, presencia y poder” (Castro, 2010: 34). Aunque la simbología era para el pueblo, también lo era para los poderosos, en especial las facciones opositoras, no así para el emperador, quien era invitado en el hipódromo y no tenía autoridad en tal lugar físico y simbólico (Castro, 2010: 45). Lo mismo siguió sucediendo siglos después en una cultura tan diferente como la mexicana del porfiriato, ya que en los hipódromos o en los clubes que para efecto de las carreras de caballos se crearon, se reunían o coincidían políticos y aristócratas, nacionales y extranjeros, algunos por el riesgo de montar el caballo competidor y otros por el de apostar grandes sumas, indiferentes ante el resultado apostado y estoicos ante lo que les deparaba la fortuna (Beezley, 1983: 272); pero sobre todo para observar y tomar decisiones a *posteriori*, si fuese necesario; es decir, para hacer política.

Además de los hipódromos, las peleas de box se convirtieron en otro “espacio potencial para los apostadores hacia finales del siglo XIX” (Vázquez, 2000: 118); este deporte, promovido por extranjeros asentados en México, y aunque pasado el tiempo se llegó a institucionalizar, seguía fascinando a los apostadores, quienes, ante la prohibición de la apuesta, acudían a “lugares habitualmente condenados por una sociedad que de manera tácita los permitía” (Vázquez, 2000: 120), tales como cantinas, burdeles, garitos clandestinos, cafés que a medianoche hacían las veces de mesas de juego y apuestas, o casas particulares que abrían sus puertas para transformarse en casinos, donde los asistentes sobornaban a los policías para realizar sus actividades secretas (Vázquez, 2000: 121). No sin la reprobación de la clase dirigente liberal ni la opinión pública por parte de escritores como Manuel Acuña o Vicente Morales; de ahí devino una crítica moral a los

jugadores y apostadores, que se convirtió en “patrimonio común de la sociedad” (Vázquez, 2000: 125).

## LOTERÍAS, JUEGOS DE AZAR, CASINOS E HIPÓDROMOS EN MÉXICO DESDE EL SIGLO XX

### LA LOTERÍA NACIONAL EN EL SIGLO XX

En el periodo revolucionario se dieron muchos cambios en las cúpulas del poder y del gobierno, producto de la guerra revolucionaria y de disputas entre facciones, mediadas por intereses públicos y privados —en otras palabras, el juego de la política—, que afectaron la vida nacional. Incluidos los juegos de azar y la parafernalia a su alrededor. Empezando por la Lotería Nacional, la cual se disputaban el gobierno federal y los gobiernos estatales para controlar los dineros de esa institución: “En plena revolución, el cierre temporal de la Lotería Nacional trae consigo un auge de las loterías regionales” (Semo, 2000: 159).

Francisco I. Madero, en los últimos meses de su presidencia en 1913, propuso la supresión de la Lotería, sin embargo el Congreso —disuadido por la Secretaría de Hacienda, que la defendió por ser una de las fuentes de ingresos públicos— no lo aprobó. Victoriano Huerta, en 1914, “siguiendo el esquema de concesiones que había operado durante el porfiriato, concedió a José Echegoyen un permiso por 20 años para explotar una lotería que quedaría bajo la vigilancia de la Secretaría de Gobernación” (Lorenzo, 2014: 176). Pero no duró ese tiempo.

En enero de 1915, el presidente Venustiano Carranza suprimió por decreto las operaciones de la Lotería, argumentando el detrimento moral de los intereses públicos y resaltando el valor del “trabajo, el ahorro y la moderación” (Lorenzo, 2014: 175). Aunque tal argumento bien pudo esconder una estrategia política para impedir que las facciones opositoras se hicieran de los dineros recaudados por la Lotería, en particular porque “podía servir para comprar armas y sostener una rebelión, sobre todo en los estados del norte, donde las loterías habían tenido una importante expansión después de la prohibición definitiva del juego en Estados Unidos en 1895” (Lorenzo,





2014: 177). Sin embargo, como sucedió en tiempos pasados, y seguirá sucediendo después cuando fue prohibido el juego de azar, las loterías seguían operando de manera ilícita.

En contraste, fue también en 1915 que, en Yucatán, “la beneficencia pública estatal registró la cantidad de 34,300 pesos como ingreso de las utilidades de su lotería, que equivalía aproximadamente a la mitad de lo que la beneficencia de ese estado gastaba en la estancia de enfermos, cuya erogación era de 60,000 pesos. El 2 de abril de 1918 se publicó el Código Civil del estado que prohibió la venta de billetes de lotería” (Lorenzo, 2014: 181). En el mismo sentido, en 1916 Venustiano Carranza dispuso en Querétaro que se prohibieran los juegos de azar, y prevenía “a las autoridades locales que será castigado severamente quien infrinja esta disposición”. En el caso de otorgamiento de permisos para el juego se imponía “pena corporal o pecuniaria según la importancia de las concesiones que otorguen” (Lorenzo, 2014: 180).

Así, a pesar de las prohibiciones de la lotería, en 1919 el gobernador interino de Nayarit aprobó la instalación de loterías en la entidad, concesionadas, pero bajo autorización gubernamental sólo cuando se destinaran a utilidad pública, instrucción o beneficencia; al año siguiente y practicando el ejemplo, en Querétaro el gobernador autorizó la concesión de la “organización de la compañía de sorteos de inmuebles, dinero u objetos varios” (Lorenzo, 2014: 186).

Por su parte, para 1920 el presidente interino Adolfo de la Huerta reanudó las operaciones para la lotería que Venustiano Carranza había prohibido cinco años antes, dando paso a una “renovada organización de la empresa del juego al servicio del Estado” (Lorenzo, 2014: 172). Pero la Lotería Nacional para la Beneficencia Pública, centralizada en el Distrito Federal, tuvo que competir con diversas loterías que se crearon también con fines benéficos, aunque con intereses particulares, por lo que fue restringida su circulación por instrucción gubernamental federal; sin embargo, los amparos contra esa medida no se hicieron esperar, y los interpusieron “las loterías de Toluca, de Tlaxcala, de Veracruz, la de la Cruz Blanca Neutral, la Internacional Mexicana, la de Michoacán, la de Zacatecas y el Sorteo Tampico” (Lorenzo, 2014: 190).

Para su puesta en marcha, “los premios de los primeros sorteos se garantizaron con una aportación de la Comisión Monetaria, que depositó 280,000

pesos a cuenta de la lotería” nacional (Lorenzo, 2014: 187). Para cuidar sus capitales, invertidos y por ganar, también se prohibió la venta de loterías extranjeras. Además, en un periodo entre 1920 y 1928 se creó un consejo que administrara la lotería: “los empresarios del porfiriato se convirtieron en los consejeros de la Lotería Nacional de la posrevolución; ellos tenían el prestigio en el mundo del dinero y ellos conocían las «reglas del juego», luego este capital se transfirió a los altos funcionarios públicos que los sucedieron” (Lorenzo, 2014: 192).

Intereses privados empresariales del *viejo régimen porfirista* y los de los políticos revolucionarios se juntaron para jugar a la política. Y de la misma forma, cuidando sus intereses, el gobierno central dispuso en 1928 que la administración de la propia Beneficencia Pública y el manejo de sus bienes y caudales, incluyendo los de la Lotería Nacional, estarían a cargo de un consejo que se denominaría Junta Directiva de la Beneficencia Pública en el Distrito Federal, y para 1933 “el Estado posrevolucionario consiguió que la administración de las utilidades de la Lotería Nacional quedara a cargo del Departamento del Distrito Federal... como dependencia de la Secretaría de Hacienda” (Lorenzo, 2014: 173, 200).

En los años cuarenta, las ganancias de la Lotería Nacional para la Asistencia Pública se empleaban para el sostenimiento de la Secretaría de Salubridad y el Hipódromo de las Américas, “que funcionaba bajo control del gobierno y servía a los mismos fines” (Shelley, 2012: 37). “Los cuantiosos dividendos de la Lotería Nacional (45 millones de pesos tan sólo en 1943) se tradujeron en un nuevo interés por una industria dedicada al mercado de consumidores de billetes de la suerte” (González del Rivero, 2000: 179).

En los años cincuenta, de acuerdo con González de Rivero (2000: 179), los vendedores de billetes para la lotería formaban parte del imaginario colectivo en las sociedades urbanas que eran parte de la reiteración de un ritual al llamarlos *los gritoncitos del sorteo semanal* y, al mismo tiempo, de la certidumbre de *la transparencia*.

Desde los años setenta las loterías gubernamentales se diversificaron con los pronósticos deportivos y la lotería instantánea, ampliada a instituciones privadas como la Cruz Roja (Shelley, 2012: 37). En 1978, Pronósticos para la Asistencia Pública ya era un organismo descentralizado: “En 1997 contaba con más de seis mil expendios que daban trabajo a miles de familias a lo





largo y ancho del país, cinco sorteos componían su oferta: Melate, Tris, Progol, Protouch y Prohit. El valor de sus ventas había alcanzado 1,623 millones de pesos y sus contribuciones al Estado y al deporte sumaban 428 millones de pesos” (González del Rivero, 2000: 180-181). Poco después, en 1992, la Lotería Nacional lanzó la lotería instantánea (también conocida como *rascaditos*), que fue un éxito desde el primer momento.

La primera iniciativa fue la de los pronósticos deportivos. La atracción del deporte era acompañada de las tentaciones de la suerte. Con ello no sólo se respondía al vasto sistema de quinielas clandestinas, sino que se desarrollaba una nueva forma de sorteo. El jugador debía emplear su conocimiento en la apuesta. Más aún, podía formar su propia apuesta (Echeverría, Fuentes y Castillo, 2011: 49).

## LOS CASINOS A INICIOS DEL SIGLO XX: DEL PORFIRIATO AL PRESIDENTE LÁZARO CÁRDENAS

La cuestión de los casinos en México data de la época revolucionaria, principalmente en el norte del país. Mexicali, ciudad situada al norte de México, en la frontera con Estados Unidos, fue una de las primeras metrópolis en contar con casinos. Se tiene el dato de que “en 1910 existían casas de juego y, generalmente, quienes solicitaban la autorización para operar declaraban que practicarían el póquer y otros permitidos por el reglamento municipal” (Sánchez, 2013: 31). Pero es ya visto que los gobiernos, federal o municipales, dependían en gran medida de los ingresos por impuestos de los juegos de azar, por lo que la prohibición no se mantuvo mucho tiempo. En especial por el “recurrente abandono y falta de apoyo en que el gobierno federal tenía al Distrito Norte de Baja California”, lo cual “obligaba a que los gobiernos de esta entidad dependieran para su sostenimiento, en buena medida, de los impuestos que generaban los lugares de diversión” (Sánchez, 2013: 31).

Cerca de ahí, en Chihuahua, cuando Francisco Villa fue gobernador de esa entidad, entre 1913 y 1914, emitió leyes para despenalizar los juegos de azar, “sobre todo en la zona fronteriza” (Semo, 2000: 160). En contraste, en 1913 Plutarco Elías Calles fue nombrado gobernador interino de Sonora,

desde donde tomó la bandera de erradicar los antros de juego y alcohol. “Las campañas antialcohólicas de los ejércitos callistas iban acompañadas con la proscripción de tahúres y sitios de juego” (Semo, 2000: 160). Sin embargo, ante la prohibición del alcohol en el vecino país del norte, se abrieron oportunidades en México para operar casinos, como el *Agua Caliente* en Tijuana.

Es así que “durante los gobiernos del coronel Esteban Cantú Jiménez (1915-1920) y del general Abelardo L. Rodríguez (1923-1929) en el Distrito Norte de Baja California proliferaron los negocios de juegos de azar, apuestas y consumo de licor, así como uno que otro burdel” (Castro, 2013: 22), giros que tienen antecedentes en Mexicali desde su constitución en 1903. Castro (2013: 22) narra que

...cuando el coronel Esteban Cantú llega al poder del Distrito Norte de Baja California en diciembre de 1914 y se instala como gobernador del mismo, en la ciudad de Mexicali ya existían 40 sitios de diversión (Gómez, 2002: 43): música, mujeres, licor, juegos de azar y no poca droga (opio), permisos que se habían venido otorgando desde 1910... Quienes explotaban estos giros eran principalmente norteamericanos.

A diferencia de los asistentes al hipódromo, en los centros de apuestas de Mexicali el público eran “tahúres, jugadores, ladrones, dipsómanos, prostitutas y todo tipo de malandrines” (Castro, 2013: 22).

Por fortuna para unos y desgracia para otros, en “los años de gobierno de Cantú (1915-1920) la economía se sustentó en estos tipos de negocios, y con ingresos al erario muy importantes, los que sirvieron para que se realizara una amplia obra pública” (Castro, 2013: 27). Observación que también hicieron los gobiernos posteriores. Cuando terminó la administración de Cantú se tomaron medidas, “clausurando los centros de diversión que había autorizado y la cancelación de permisos para la inmigración de chinos. No tardaron mucho tiempo en reconocer que los impuestos que pagaban los casinos, bares, cantinas y otros lugares recreativos sostenían las finanzas del gobierno del Distrito (representaban el 51 por ciento de los ingresos) (Gómez, 2002)” (citado en Castro, 2013: 28).





Posteriormente, en 1925 Abelardo L. Rodríguez, en Baja California, siendo gobernador “renunció al subsidio federal destinado a distintos ramos, dado que ya podía absorberlos con recursos propios; la realidad es que los ingresos que se tenían por impuestos de casinos, bares, y otros rubros similares eran muy altos” (Castro, 2013: 28), lo que dejaba ver que estas medidas no tuvieron gran éxito.

Con la promulgación de la Ley Volstead en los Estados Unidos en 1919,<sup>5</sup> que imponía la ley seca y prohibía los juegos de azar, se dieron oportunidades en México para abrir casinos, como el de *Agua Caliente* en Tijuana, creado en 1927,<sup>6</sup> que contaba con hipódromo, galgódromo y centros de juego, uno de cuyos socios era el presidente Abelardo L. Rodríguez, gran aficionado al juego. Los turistas estadounidenses visitaban Mexicali para hacer sus apuestas y disfrutar de otras diversiones que allí se crearon (por empresarios del país vecino y de China, para empezar).

Aunque no sólo los estadounidenses se asentaron en Mexicali, los chinos hicieron lo suyo: “A lo largo de medio siglo, los chinos fueron muy persistentes en su empeño de contar con diversos casinos y lo lograron. En 1957 y 1958, todavía había solicitudes para la apertura de casinos y lograban su objetivo” (Sánchez, 2013: 35).

La bonanza con los giros empresariales lícitos llegó a su fin en los años de la depresión económica en Estados Unidos a partir de 1929. Luego se agravó con la autorización de la venta de bebidas alcohólicas en aquel país en 1933, lo que provocó que los empresarios que invirtieron en casinos en Mexicali lo hicieran en su propio país.

Desde su ascensión a la Presidencia, el general Lázaro Cárdenas dejó clara su desaprobación de la existencia de casinos y lugares de apuesta en nuestro país. El 17 de junio de 1936 fue publicado en el *Diario Oficial de la Federación* el Reglamento de Juegos para el Distrito Federal y Territorios

<sup>5</sup> La Ley Volstead, también conocida como “Ley Seca”, del 18 de octubre de 1919, fue una prohibición al consumo de alcohol impulsada por el senador Andrew J. Volstead en los Estados Unidos de América. Dicha ley entró en vigor en todo el territorio estadounidense el 18 de octubre de 1920. Después de 13 años de hechos violentos, la conformación y consolidación de grupos criminales dedicados a traficar con alcohol y muertes por la mala calidad de las bebidas, en 1933 terminó la veda con la legalización del consumo de bebidas alcohólicas en este país.

<sup>6</sup> Actualmente convertido en canódromo y operado por la empresa que mantuvo el nombre de *Caliente*.

Federales, conformado de cuatro artículos, donde se declaraban legales y permitidas las “casas o lugares especiales en que se practicaran” (artículo 2o.) los juegos de “ajedrez, damas y otros semejantes; dominó, boliche, bolos, billar y pelota en todas sus formas y denominaciones, dados, póker y sus variedades, conquián, tute, brisca, ecarté, malilla, panguiandi, paco, tresillo y bridge; tiro al blanco, carreras de personas a pie, carreras de caballos, de perros, carreras de vehículos, peleas de gallos, luchas y boxeo” (artículo 1o.). Además, con la publicación de este Reglamento quedaban disueltos los permisos otorgados con anterioridad, lo que provocó que todos los casinos y las casas de apuesta de la época fueran cerrados hasta obtener un nuevo permiso. Sin embargo, siete días después, el 24 de junio de 1936, el presidente Cárdenas modificó el primer artículo del Reglamento y dejó fuera de la lista de los juegos permitidos: dados, póker y sus variedades, conquián, tute, brisca, ecarté, malilla, panguiandi, paco, tresillo y bridge (artículo 1o.). Con lo anterior, las medidas se volvieron aún más inflexibles y los casinos abiertos en la época quedaban sin posibilidad de seguir funcionando.

Se ordenó clausurar los casinos, entre ellos el *Agua Caliente* de Tijuana, *El Tecolote* de la capital, el *Foreign Club* de Naucalpan y el *Casino de la Selva* de Cuernavaca. El general Cárdenas cerró los casinos, pero, contradictoriamente, otorgó un permiso al italiano Bruno Pagliai para edificar un óvalo de carreras en la Ciudad de México cuya construcción se pudo iniciar hasta 1941, bajo el mandato del general Ávila Camacho, quien era un apasionado de la hípica.

El 6 de marzo de 1943 los hipódromos regresaron a la capital; se inauguró el que hoy es conocido como el Hipódromo de las Américas, cuya actividad se vio fortalecida con el cierre de los hipódromos en los Estados Unidos debido a la guerra, por lo que en la nueva pista corrían los mejores caballos de la nación vecina. Pagliai se vio en la necesidad de vender sus acciones, que fueron adquiridas por Deborah Rood Morrison. Bajo la administración de la señora Rood y su esposo, el doctor Milhe, evolucionó el mundo de la hípica y también el de las apuestas, integrándose la *exacta*, la *trifecta* y varias otras incluidas dentro de las llamadas “apuestas exóticas”.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> En la terminología de las carreras de caballos, una *trifecta* es un tipo de apuesta combinada en la que el apostante debe acertar los caballos que finalizarán en primero, segundo y tercer lugar, en el orden exacto, dentro de una misma carrera. Por su parte, la *exacta* es también una apuesta





El Hipódromo de las Américas, por su parte, continuó en funcionamiento hasta 1968, en que al concluir el permiso de operación del señor Milhe inició la concesión de una nueva empresa encabezada por Justo Fernández, denominada Hipódromo de las Américas, S. A. El empresario, al igual que antes Paglai, fue víctima de los altos costos de manutención del Hipódromo y además empezó a sufrir la aparición de los libros de apuestas (*books*) foráneas, que se quedaban con lo mejor de las apuestas; por ello, en los últimos días de agosto de 1996, la Secretaría de Gobernación tomó control y cerró las puertas del inmueble.

La autoridad decidió entonces realizar un concurso en el que participaron varias empresas interesadas en el manejo del Hipódromo; el ganador se desistió y la concesión le fue entregada al segundo lugar, OCESA. La empresa inició de inmediato los trabajos de reconstrucción del Hipódromo y la edificación del Centro de Convenciones y Exposiciones. El 20 de noviembre de 1999 se reiniciaron las carreras de caballos, suspendidas desde 1995. El permiso para operar el Hipódromo de las Américas incluyó también permisos para instalar y operar libros (*books*) foráneos, en los que se podían captar apuestas de carreras de caballos del Hipódromo de las Américas, de otros hipódromos, así como con el juego del bingo, esto con la intención de apoyar el financiamiento y los altos costos de mantenimiento del lugar, en donde actualmente se encuentran estabulados de fijo 1,400 caballos.

## EL REGRESO DE LOS CASINOS A NUESTRO PAÍS

A pesar de la prohibición cardenista, las casas de juego y otros negocios reaparecieron en el sexenio avilacamachista y el país vivió en una ambigüedad legal por lo que a este tipo de juegos se refiere.

Después de la II Guerra Mundial, en billares, cantinas y cabarets se reservaban “apartados” donde los dados, el dominó y las cartas reagrupaban la posibilidad de jugar manos por pequeñas o por grandes cantidades. Eran convites de pocos y escogidos apostadores y no existía la “casa” sino tahúres individuales (González del Rivero, 2000: 175-176).

combinada en la que el apostador selecciona el primer y segundo lugar de dos caballos que deben cruzar la meta en el mismo orden seleccionado.

En 1947 el presidente Miguel Alemán, a través de la Secretaría de Gobernación, dispuso la “autorización, reglamentación, control y vigilancia de los juegos, apuestas, rifas y sorteos” (Arteaga, 2013: s/p), expidiendo la Ley Federal de Juegos y Sorteos, la cual sigue vigente pero no rige sobre la Lotería, pues ésta tiene su propia ley.<sup>8</sup> Sin embargo, en el artículo 4o. estableció que la Secretaría de Gobernación determinaría los requisitos y condiciones que todos los inmuebles dedicados a los juegos de azar deberían cumplir, aceptando de esta manera la reapertura de algunos mini casinos.

A raíz de esto, durante la década de los años cincuenta, juegos de apuesta y sorteo que hasta el momento eran poco conocidos, comenzaron a extenderse entre la sociedad. “El *bridge*, con sus complejas combinaciones y tácticas, suma nuevos adeptos. El *backgammon* se practicaba en torneos nacionales e internacionales en Acapulco y Cancún. El *Monopoly* pasó a ser parte del esparcimiento en familias de clase media” (Echeverría, Fuentes y Castillo, 2011: 48). En 1955 se entrega el primer permiso para juegos con apuestas en el país a la entidad *Espectáculos Deportivos Frontón México*, aunque no fue hasta finales del siglo XX cuando el otorgamiento de licencias se convirtió en una norma.

Por lo que respecta a la legalización de los casinos, permanecieron vetados por completo desde su prohibición durante el cardenismo;<sup>9</sup> éstos habían estado vetados por completo, hasta que en 1967 se otorgó un permiso para la operación de un casino en Acapulco, que finalmente no se consolidó debido al desacuerdo y presión de la opinión pública. El siguiente intento por su legalización fue hasta 1994 a propuesta del entonces presidente de la República Carlos Salinas de Gortari, con la finalidad de obtener ingresos en puntos turísticos para combatir la crisis; no obstante, esta propuesta fue frenada por el titular de la Secretaría de Turismo, Jesús Silva Herzog, con el argumento de que “México aún no se encontraba preparado para la instalación de casinos en centros vacacionales” (LVIII Legislatura, 2003: 67).

<sup>8</sup> Véase *Diario Oficial de la Federación*, Ley Orgánica de la Lotería para la Asistencia Pública, disponible en: [http://dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=4713878&fecha=14/01/1985](http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4713878&fecha=14/01/1985) [fecha de consulta: 18 de octubre de 2017].

<sup>9</sup> Cabe señalar que en la Ley Federal de Juegos y Sorteos de 1947 no se mencionó explícitamente a los casinos, sino únicamente a los *juegos de apuesta y sorteo* en general, por lo que parecía que los primeros continuaban prohibidos desde 1938.





Lo anterior abrió el camino para retomar el tema de los casinos en el Congreso, por lo que en 1995 la Cámara de Diputados sometió al acuerdo del Pleno realizar un foro de consulta para evaluar la instalación de casinos en México debido al interés que mostraban diferentes sectores de la sociedad. “El evento, como tal, representó todo un acontecimiento político, en virtud de que era el primero en el que se iba a abordar un tema que era tabú desde el punto de vista político-social y por lo delicado de sus implicaciones” (Cámara de Diputados, 1995) (citado en LVIII Legislatura, 2003: 68).

Después de haber retomado el tema de los casinos en México, y ante la necesidad de actualizar el marco normativo de 1947 para juegos y sorteos, así como legalizar la instalación de los casinos, en 1997 se estableció la Subcomisión de Casinos, que tuvo a su cargo supervisar y analizar el trabajo de los órganos reguladores del juego y los sorteos. El debate legislativo aún en nuestros días no llega a buen puerto, pues desde 1999 se han presentado diversas iniciativas de ley para su regulación, sin obtener una postura homogénea al respecto ni la publicación de una nueva ley.<sup>10</sup>

Pero otras normas regulatorias proliferaron en años posteriores; en 2004 se publica el Reglamento de la Ley de Juegos y Sorteos, con lo que se ponen en operación las primeras terminales electrónicas de juego. Con ello se permitió la expansión hacia otras modalidades de juego. Al amparo de este Reglamento, en mayo de 2005, se otorgaron diversos permisos para la instalación de salas de juego en el país, lo que vino a sumar a nuevos participantes. Poco a poco, los casinos en México pasaron de ser salas de bingo a lugares en los que se instalaron nuevos juegos como la ruleta, y otras modalidades de apuesta, así como el juego en línea.

Para 2005 había 185 locales de apuesta en el país; llegó a un máximo de 370 en 2013, y en los últimos años ha permanecido estable alrededor de 320. Hoy en día, prácticamente es posible apostar a distintos juegos de azar que se efectúen en cualquier parte del mundo a través de computadoras y dispositivos móviles.

<sup>10</sup> En total han sido cinco las iniciativas legislativas: iniciativa de Ley Federal de Juegos con Apuestas, Sorteos y Casinos, del 3 de marzo de 1999; iniciativa de Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos, del 29 de agosto de 2003; iniciativa de Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos, del 29 de abril de 2004; iniciativa de Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos, y la Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos, del 27 de noviembre de 2014 (Tépach, 2010: 99-100).

El 16 de enero de 2013 se presentó una solicitud al Pleno de la Comisión Permanente del Congreso de la Unión, por diputados del grupo parlamentario Movimiento Ciudadano, para indagar sobre los permisos otorgados a casinos en funcionamiento. A raíz de esto, el 15 de febrero de 2013 se creó una Comisión de Investigación Bicameral. Lo anterior trajo como resultado, meses después, un proyecto de Ley que fue dictaminado y aprobado por la Cámara de Diputados el 27 de noviembre de 2014 y turnado días después a la Cámara de Senadores, pero a la fecha esta Cámara no lo ha dictaminado.

El incendio del casino *Royale* ocurrido en agosto de 2011 y la falta de una ley que norme con certeza la industria de los casinos han causado avances y retrocesos para contar con una industria moderna y competitiva que ofrezca a los jugadores mexicanos la variedad de los casinos de otras partes del mundo.

## EL SURGIMIENTO DE LOS JUEGOS DE APUESTA Y LOS SORTEOS EN LÍNEA

Aunque en nuestro país hay “una gran variedad de juegos de azar tradicionales, como son la oca, la pirinola, serpientes y escaleras, el coyote, y la lotería, entre muchos más” (Van’t Hooft, 2016: 297), además de las corridas de caballos, las peleas de gallos, el box, las ferias, estas modalidades de juego están siendo relegadas por la práctica de las apuestas en casinos, así como las apuestas en línea que se realizan a través de computadoras o teléfonos celulares.

En la década de los años setenta, con el *boom* tecnológico que provocó la aparición del Internet en 1969, en Estados Unidos, y con su posterior desarrollo, las prácticas y reglas de los juegos de azar comenzaron a cambiar los viejos mecanismos de juego con la creación en Europa del primer casino en línea en 1994.

En México, en sus inicios, la red de Internet se creó con fines exclusivamente académicos y universitarios en 1982; no obstante, la primera conexión de México como país se reconoció hasta 1989.<sup>11</sup> Posteriormente, en

<sup>11</sup> Los primeros accesos desde México a la red ARPAnet, el antecesor del Internet, se realizaron en 1982 en el Departamento de Computación del IIMAS (Instituto de Investigación en Matemáticas Aplicadas y Sistemas) de la UNAM. En 1988 se firmó un acuerdo entre la UNAM, el ITESM, la NSF y





1992, se aprobó la creación del primer dominio comercial “.com.mx” de México.

A partir de la década de los años noventa hasta la fecha, el uso de Internet ha tenido un desarrollo importante. Según datos del INEGI (ENDUTIH: 2016), al segundo trimestre de 2016 el 59.5 por ciento de la población de seis años o más en México se declaró usuaria de Internet. Lo anterior se corresponde con el 47.0 por ciento de los hogares del país que tienen conexión a Internet. Según el mismo estudio, el 96.0 por ciento de los usuarios utiliza internet de uno a siete días por semana; agregando a los que lo utilizan una vez al mes, la cifra aumenta a 99.5 por ciento. Además, el 73.6 por ciento de la población utiliza celular, del cual el 76.0 por ciento cuenta con *smartphone*.<sup>12</sup>

A pesar del crecimiento que experimenta el país en este rubro, según cifras de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, *ICT Access and Usage by Households and Individuals*, 2016), en 2016 el 47.02 por ciento de los hogares en México tuvo acceso a Internet, ocupando el último lugar de los países miembros con información sobre el tema, por debajo del 64.8 por ciento de los hogares en Costa Rica y muy por debajo de los países europeos, que tienen una mayor proporción de hogares con acceso a Internet —en Noruega y Luxemburgo representan alrededor del 97 por ciento, respectivamente—.

Es también en la década de los años noventa en que empieza a proliferar el juego en línea en el país. La regulación de los juegos de apuesta en línea se dio junto a la publicación del Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos el 17 de septiembre de 2004. Al respecto, este Reglamento permite

la NASA, mediante el cual se establecerían dos enlaces desde México a Estados Unidos, uno en la UNAM, en su Campus Ciudad Universitaria, y el segundo en el ITESM, en su Campus Estado de México. En febrero de 1989 se llevó a cabo la conexión entre el Campus Monterrey del ITESM y la Escuela de Medicina de la Universidad de Texas en San Antonio por medio de una línea privada, utilizando la dirección 131.178.1.1 del equipo MicroVAX II con nombre *dns.mty.itesm.mx*, misma que fue reconocida por la NSFnet como la primera conexión de México como país. Véase Huesca (1998: 11).

<sup>12</sup> Según las regiones del país, Baja California Sur, Sonora y Baja California son las entidades federativas que presentan mayor disponibilidad de Internet en los hogares: 75.5, 71.7 y 68.0 por ciento, respectivamente. En el otro extremo, Tlaxcala, Oaxaca y Chiapas presentan la menor disponibilidad, con proporciones de 28.4, 20.6 y 13.3 por ciento, respectivamente, en cada caso. A nivel nacional, la proporción se incrementó en 7.8 por ciento con respecto a 2015 (INEGI, ENDUTIH: 2016).

que los establecimientos autorizados por la Secretaría de Gobernación puedan captar apuestas vía Internet, telefónica o electrónica. La norma es muy específica respecto al control interno que debe guardarse en las apuestas que se realicen en línea; por ejemplo, la ley exige que el control interno de cada establecimiento quede por escrito, aprobado por la Secretaría de Gobernación, y con el registro en una base de datos que incluya (artículo 85):

- El número de cuenta e identidad del apostador.
- La fecha, hora, número de la transacción, cantidad apostada y selección solicitada.

En cuanto a sorteos por Internet, el Reglamento sólo exige que al participante se le otorgue un número de folio y que la empresa responsable del sorteo dé la oportunidad al jugador de consultar e imprimir dicho comprobante de folio en cualquier momento (artículo 104). El Reglamento es omiso respecto a las páginas de Internet extranjeras que ofrecen apuestas y sorteos, y de aquellas que no constituyen un establecimiento jurídicamente formalizado.

