

## LOS CASINOS COMO NÚCLEOS DEL PODER ECONÓMICO

Los casinos, cuya raíz proviene de la palabra “casa”, son empresas nacionales y transnacionales donde se practican los juegos de azar, muchas veces combinados con juegos en máquinas. Miguel Garrido, Pedro Jaén y Ana Domínguez diferencian entre *juegos de azar*, *juegos de técnica o de habilidad*, *juegos combinados de técnica y de azar* y *juegos de competencia*. “Los *juegos de azar* son aquellos en los que todo depende de la suerte. El jugador no puede controlar el resultado [...]. Aquí se incluyen juegos como las máquinas tragaperras, el bingo, las loterías, los cupones o los dados” (Garrido, Jaén y Domínguez, 2004: 24). En cambio, en los *juegos de técnica o habilidad*, el conocimiento y el entrenamiento en el juego pueden favorecer los resultados, por ejemplo, en los juegos de ajedrez, las damas y los videojuegos, entre otros. Pero no se debe olvidar que en estos juegos de habilidad influyen también la conducta o la destreza del jugador. Además, existen *juegos combinados de técnica y de azar* que son los juegos de cartas, quinielas, juegos de mesa, etc., en los cuales se mezclan la suerte y el conocimiento. Por último, están los *juegos de competencia*, como algunos deportes (Garrido, Jaén y Domínguez, 2004).

En estos juegos hay diferentes niveles, desde los tradicionales hasta los de apuesta de alto riesgo. Mediante las pérdidas monetarias de la clientela, algunos casinos se convierten en monopolios que manejan sumas gigantescas de dinero. De esta manera, estos centros del mundo capitalista pueden facilitar el lavado de dinero y atraer a las organizaciones del crimen organizado, así como a “las redes de negocios que posee el narcotráfico en el mundo” (Méndez, 2005: 10). Como fenómeno secundario se puede observar también el negocio de la prostitución, ya que los casinos se relacionan también con los centros hoteleros y de la diversión. Existen muchos prejuicios con respecto a los casinos, pero muchos de dichos fenómenos controversiales pertenecen al pasado. Por ejemplo, contrario a lo que se piensa, Eve Darian-Smith (2004) afirma que en Las Vegas disminuyeron los criminales, los drogadictos, los adictos a los juegos y las personas que se dedican a la prostitución en la calle, aunque esto no quiere decir que tales problemas no existan. Ahora, Las Vegas tiene la imagen de un centro turístico con diversión familiar (Darian-Smith, 2004: 55-56).

## **El poder económico de los casinos no indígenas**

### *Ingresos de los casinos no indígenas*

En general, los casinos garantizan altos ingresos y, por tal razón, representan un poder económico de primera instancia. Como manejan grandes capitales, convierten a los empresarios en capitalistas, con los ingresos más lucrativos. Según Eve Darian-Smith (2004), los juegos de azar llegaron a ser la industria más grande del siglo XXI. Si se incluyen loterías estatales, carreras de caballos, salones para jugar cartas, eventos deportivos, casinos y los juegos en Internet, el gasto de los estadounidenses en los juegos aumentó de dos mil millones de dólares en 1962 a 866 000 000 000 de dólares en 2000, con una ganancia de setenta mil millones de dólares para la industria de juegos en este último año; en cambio, otras áreas de diversión sólo contaron con un ingreso de 22 000 000 000 de dólares en el año 2000. De este auge, en el periodo citado, se observa que la ganancia de la industria de los juegos de azar se incrementó tres veces más que en otras diversiones (Darian-Smith, 2004: 52). El aumento notable ocurrió a partir de 1988, cuando iniciaron los casinos indígenas con base en la Ley Reglamentaria del Juego Indio (Indian Gaming Regulatory Act, IGRA). Desde entonces, las tribus indígenas participaron en un 17 por ciento de los juegos de azar a nivel federal (Darian-Smith, 2004: 52).

En 1864, Nevada fue reconocido oficialmente como estado porque el presidente Lincoln se interesó en los impuestos de los recursos minerales para financiar la guerra civil en Estados Unidos. Las Vegas, una ciudad en el desierto de Nevada, tenía, aparte de las minas, poco que ofrecer a los turistas y, por esta razón, se buscaron nuevas alternativas, y una fue los juegos de azar. Por fin, en 1930 se dio el permiso para abrir casinos en el estado de Nevada y, a partir de 1931, surgieron los primeros, en los cuales se hizo notoria la conexión con el crimen organizado (Darian-Smith, 2004: 53-54).

Como es evidente, la ciudad de Las Vegas se convirtió en la cúspide de los juegos de azar, ya que tiene los doce hoteles más grandes del mundo y treinta casinos con los más lucrativos centros de diversión; éstos atraieron, en el año 2002, a más de 35 millones de visitantes (Darian-Smith, 2004: 55). Otro sitio de casinos fue Atlantic City, en Nueva Jersey, que a finales del siglo XX contaba con un ingreso de tres mil millones de dólares por los casinos. En comparación, la industria de los juegos de azar de Las Vegas generó seis mil millones de dólares, sin contar lo recaudado por los hoteles, restaurantes y negocios adjuntos. En total, se obtuvieron cincuenta mil millones de dólares anuales por todos los casinos en Estados Unidos. Si se reflexiona sobre esta descripción del desarrollo de la industria de los juegos de azar en Estados Unidos, se puede observar que el capitalismo occidental crea la necesidad del juego de azar a partir de la idea de que la gente desea hacerse rica pronto. ¿Es entonces una ideología que surge del capitalismo?, ¿un fetichismo del enriquecimiento fácil?

### *El lavado de dinero*

Los casinos, empresas con gran circulación de dinero, son también lugares propicios para el lavado de éste, porque posibilitan ocultar su origen ilícito mediante la inversión en los juegos. Según Juan Martín Sandoval de Escurdia y María Paz Richard Muñoz (2004: 19), existen tres etapas del lavado de dinero: la etapa de introducción o “la colocación de fondos” que, en la nomenclatura de Luis E. Sánchez Brot (2002: 25), es la de transformación o “decantación de fondos” (Sánchez, 2002: 26) y la de reconversión o integración. *En la primera etapa ocurre un prelavado de dinero*, proceso durante el cual se trata de fraccionar el monto de dinero y depositarlo en diversas instituciones financieras (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 19). Para este proceso de ingresar los fondos a la economía legal utilizan a los llamados “pitufos”, es decir, “personas que colocan diariamente pequeños montos de dinero en diversas cuentas bancarias o se dedican a cambiar pequeñas cantidades de moneda local por dólares estadounidenses para que se puedan transferir internacionalmente” (Sánchez, 2002: 25-26). Muchas veces, los depósitos de dinero se efectúan en cajas de seguridad nocturnas,

un medio utilizado para no individualizar a la persona que efectúa tales depósitos en la entidad bancaria, en estos casos es común ver que existen varias cuentas abiertas a nombre de diferentes sociedades “fantasmas” o de “papel”, o sea personas jurídicas de las que solamente existe un contrato social inscrito legalmente en el Registro Público de Comercio correspondiente (Sánchez, 2002: 26).

La *segunda etapa de la decantación de los fondos* “se logra mediante una serie de operaciones financieras de ida y vuelta que persiguen esfumar el rastro de origen ilícito que tiene el dinero depositado” (Sánchez, 2002: 26). Para lograr este objetivo, el dinero pasa de una cuenta a otra en distintas entidades financieras de diferentes países con una velocidad de rotación en las transacciones; se adquieren instrumentos financieros que se venden posteriormente para adquirir acciones en el mercado financiero. Estas acciones se venden luego para colocar los fondos en garantías con una gran certeza de liquidez que se puede utilizar para financiar proyectos de inversión (Sánchez, 2002: 26).

Mediante estas transacciones, se pierde el rastro del dinero ilícito y aparece como dinero legal. Finalmente, en la *tercera etapa (integración de los fondos)*, Sánchez Brot (2002: 27) establece que se logra una simbiosis del dinero lavado con el proveniente de actividades lícitas. Para perder el rastro de la procedencia del dinero ilegal, el dinero es utilizado en empresas legales o “fantasmas” en diversos países: en negocios inmobiliarios, compras, hotelería, obras públicas, privatizaciones, etc. Según Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz (2004), hay una reconversión o integración a la economía formal para revestir de legalidad los montos ilícitos y justificar el origen del dinero mal habido (Ojeda López, 2004: 19, cit. en Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004).

El lavado de dinero en los juegos de los casinos sigue los métodos siguientes, según Juan Martín Sandoval de Escurdia: entre los mecanismos más primitivos de lavar dinero se encuentra el de “convertir el efectivo de origen ilícito identificable, en un efectivo anónimo, adquiriendo placas o fichas de juego y, algún tiempo después, convertir de nuevo estas placas en cheques o efectivo” (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 20). En el segundo método se justifican “recursos ilícitos atribuyéndolos a ganancia de juego. Adquieren una sobreprima de boletos o comprobantes ganadores de apuestas” (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 20). Y, por último, el tercer método es el del “tahúr”, en el cual se juega alrededor de una mesa, donde hay uno o varios jugadores que llevan la “banca”, el banquero juega contra los demás jugadores. “El interés de llevar la ‘banca’ reside en que siempre gana. Para poder contrarrestar las pérdidas puntuales, la ‘banca’ debe disponer de reservas importantes que son aportadas por los miembros del consorcio criminal oculto” (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 20). Así, el narcotráfico de los grandes cárteles, ubicados en la frontera norte de México, encuentra en los casinos un lugar propicio para lavar una gran cantidad de dinero. Según Ojeda López, el narcotráfico o la delincuencia organizada tiene la necesidad de lavar cerca de 25 mil millones de dólares al año que proceden de actividades ilícitas (Ojeda, cit. en Olivares, 2003a).

En 1932, cuando los casinos arribaron al territorio nacional se hizo notorio que los gobernantes mexicanos tenían una cierta afición a los juegos de azar. “Las aficiones del grupo en el poder a los juegos de azar y en especial a los naipes, y los intereses mafiosos de los tahúres y de los hampones permearon y se asentaron en Baja California hasta culminar con la instalación de casinos, hipódromos, galgódromos y centros de vicio que multiplicaron la prostitución y el tráfico de drogas” (Gertz, cit. en Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 16). Según José Alfredo Gómez Estrada, Abelardo L. Rodríguez se enriqueció con la explotación de casas de juegos o casinos, que habían instalado empresarios estadounidenses, mientras desempeñó el cargo de gobernador en el Distrito Norte de Baja California. Según este autor, la documentación oficial y otras fuentes “arrojan luz sobre los nexos del general con los empresarios más exitosos involucrados en el negocio del juego y sobre la posibilidad de que obtuviera un beneficio económico como su colaborador” (Gómez Estrada, 2002: 145-146). Es muy probable que Abelardo Rodríguez participara como socio principal en el casino Agua Caliente mediante acciones, según algunas fuentes polémicas (Gómez Estrada, 2002: 146). Lo obvio, según Gómez Estrada, es que los californianos consiguieron una extensión territorial y cultural mediante los casinos, susceptible de explotación en diversas formas. De esta manera, “los vecinos del norte aprovecharon los recursos naturales a su alcance, realizaron actividades mineras y de colonización, así como agrícolas y comerciales que propiciaron el origen de Ensenada, Tijuana y Mexicali” (Gómez Estrada, 2002: 29). En Cuernavaca, Abelardo Rodríguez promovió el Casino de la Selva, donde se entretenía el “jefe máximo” (el presidente Plutarco Elías Calles) en las vacaciones. Además, en la Ciudad de México, se inauguró el Foreign Club, entre otros, que fueron clausurados en el gobierno de Lázaro Cárdenas para evitar la pros-

titución y el delito, cobijado por estas mafias (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 16).

### *Mafia-casinos*

Después de la segunda guerra mundial, cuando el crimen organizado financió muchas instalaciones en Nevada, la industria de juegos de azar en Estados Unidos experimentó un gran auge y éxito financiero (National Indian Gaming Commission, 2003).

el primer gran casino de posguerra de Las Vegas, The Flamingo, fue construido en 1946 por el mafioso “Bugsy” Siegel. Y por lo menos otras cuatro propiedades en “Las Vegas” tenían vínculos con el bajo mundo: el Desert Inn (vinculado con el sindicato del crimen en Cleveland, liderado por Moe Dalitz); el Stardust (abierto por el mafioso de California, Tony Stralla); el Thunderbird (financiado por los *gánsters* neoyorquinos Meyer y Jake Lansky) y el Tropicana (vinculado con el mafioso de Nueva York, Frank Costello) (Olivares cit. en Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 15).

Así, “de 1996 a 2002, empresas como Hilton, Hyatt, Metro Goldwin-Mayer invirtieron en hoteles y casinos en Las Vegas, mejorando aún más la imagen de la ciudad” (Dombrink y Thompson, 2003: 22). Asimismo, dejaron participar a empresas que cotizan en la bolsa, para hacer publicidad a Las Vegas y Atlantic City como destinos vacacionales, según la Asociación Estadunidense del Juego (American Gaming Association), y “en un informe de 2003, la [Comisión Nacional para el Estudio del Impacto del Juego] National Gaming Impact Study Commission, diagnosticó a la industria del juego como ‘libre de mafia’” (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 17). Empero, estos resultados parecen estar dirigidos a tranquilizar turistas y no reflejan la realidad, sobre todo porque se sabe que la red de la mafia se extiende por el mundo entero. También Cisneros Madrid concuerda con ello, cuando afirma que “El mercado del juego en casinos [...] ‘está controlado por compañías internacionales sucesoras de las fundadas por Bugsy y similares’ (Cisneros Madrid, cit. en Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 17). En cambio, Gary Pitchlynn, un abogado chactaw de Oklahoma, descarta la participación del narcotráfico y de la mafia en los casinos de los pueblos indígenas, debido a que hay mayor vigilancia y control en las reservaciones.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Entrevista con el abogado y especialista en derecho indígena Gary Pitchlynn en Norman, Oklahoma, 10 de julio de 2006.

*Políticos beneficiados*

Debido a su ingreso económico y sus intereses políticos, algunos empresarios de los casinos están también involucrados en las campañas políticas en Estados Unidos, en las que los candidatos federales reciben contribuciones financieras de parte de estas industrias de juegos de azar, según Grey. Este miembro de la Coalición Nacional contra el Juego Legal (National Coalition against Legalized Gambling) critica la inacción del Congreso, de la misma manera que Frank R. Wolf, representante republicano por Virginia, afirma que la industria de las apuestas está involucrada en el proceso político (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 21). A primera vista, estas acusaciones parecen ser resultado de su postura negativa con respecto a los juegos de azar. Sin embargo, también un informe de la Oficina General de Contraloría (General Accounting Office, GAO), de 1999, nos confirma este resultado cuando señala un aumento considerable de las contribuciones a las campañas provenientes del sector de las apuestas. Según esta oficina, las contribuciones financieras a los candidatos federales por parte de la industria de las apuestas se incrementaron de 1.1 millones de dólares en 1992 a 5.7 millones de dólares en 1998. Este aumento se entiende al considerar el incremento de un 80 por ciento del número de los candidatos que reciben dinero de los casinos. Además, los partidos políticos cuentan con donaciones no reguladas o “dinero fácil” por parte de la industria de las apuestas, cuyo monto pasó de medio millón de dólares a casi cuatro millones, según la GAO (1999; véase Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 21).

**El poder económico de los casinos indígenas**

Al analizar los casinos de las tribus estadounidenses, advertimos que tienen poco que ver con los centros de diversión de Las Vegas. Las tribus están protegidas, en forma relativa, contra el crimen organizado y de otras influencias de corrupción mediante la revisión de la Comisión Nacional de Juego Indio (National Indian Gaming Commission, NIGC), debido a sus objetivos de promover el desarrollo económico de las tribus, su autosuficiencia y, de esta manera, fortalecer los gobiernos tribales. Estos objetivos del gobierno federal tienen sus raíces en la política de asimilación de los pueblos indígenas a la sociedad estadounidense que liberan al gobierno de Estados Unidos del apoyo económico que se suministra a los pueblos indígenas con el pretexto de otorgar a las tribus indígenas una cierta autodeterminación política.

Según Darian-Smith, a los indígenas les gustan los juegos, ya que siempre los practicaron en sus actividades ceremoniales y cotidianas. En la actualidad, muchos indígenas consideran que los casinos son una fuente de ingreso que sirve para mejorar su vida económica, lo que se comprueba por medio del éxito obtenido en materia de desarrollo socioeconómico. Por lo tanto, no opinan que el empleo en los casinos sea algo amoral o represente un peligro del crimen organizado, sino que lo ven como un trabajo cotidiano que sirve para la subsistencia y el progreso de la tribu (cfr.

Darian-Smith, 2004: 56-58). Empero, no todos los miembros de las tribus son de la misma opinión, sobre todo los más tradicionalistas ven en los casinos una pérdida de su cultura y un negocio sucio.

### *Los ingresos de los casinos indígenas*

Para empezar, los casinos indígenas son empresas de menor escala, sobre todo por el problema de financiamiento, aunque hay excepciones. Según Darian-Smith, la mayoría de la población indígena vivía en extrema pobreza: el 31 por ciento se encontraba en un nivel socioeconómico muy bajo y contaba con el índice más alto de desempleo. Este cuadro de miseria se refleja en los problemas de salud, suicidios y la adicción al alcohol y a las drogas. Dicho fenómeno cambió favorablemente, pero con mucha lentitud, cuando se abrieron casinos en las reservaciones (National Indian Gaming Commission, 1988; Darian-Smith, 2004: 62). En este sentido, David E. Wilkins (2002: 165) menciona que, en 1996, 184 tribus reconocidas federalmente contaban con 281 centros de juegos de azar de primer orden en 28 estados (U.S. General Accounting Office, 1997: 3). Esta cantidad representa casi el 85 por ciento de las aproximadamente 225 tribus federalmente registradas (Wilkins, 2002: 165).<sup>2</sup>

Según Wilkinson, con la instalación de industrias de juegos de azar en territorio indígena, el desempleo bajó en las tribus con casinos, de un 50 por ciento en 1960 a un 26 por ciento en 1990 y hacia un 22 por ciento en 2000 (estos números no se refieren al desempleo real, porque el censo excluye a aquellas personas que dejaron de buscar trabajo). Al mismo tiempo, los ingresos familiares aumentaron en las reservaciones: en 1950, el ingreso de una familia media era sólo de 870 dólares al año, pero en 2002 el ingreso familiar subió a 24 000 dólares anuales; este ingreso familiar en territorio indígena sólo representa la mitad del ingreso del promedio nacional. Pero estos ingresos no son iguales en todas las tribus, porque su situación económica depende de la prosperidad de los casinos y de la ubicación de las reservaciones. Así, en la reservación Pine Ridge de los lakotas, el desempleo en el invierno alcanza un porcentaje del 80 por ciento y en el verano del 60 por ciento (Wilkinson, 2005: 349).

Por otra parte, los ingresos de los casinos no sólo se basan en las pérdidas de los jugadores, sino también en los ingresos de las cadenas hoteleras, restaurantes, gasolineras, tiendas y centros de diversiones, por lo que los casinos garantizan la reducción de la tasa de desempleo. Asimismo, la población indígena aumentó. En el caso del estado de Connecticut, ésta se duplicó, debido a que en 1992 abrió el Foxwoods Resort Casino de los mashantucket pequot y, en 1996, el Mohegan Sun Casino de

<sup>2</sup> En el año 2002, la Oficina de Asuntos Indígenas (BIA) menciona 562 tribus, federalmente reconocidas, y entidades elegibles para gozar los fondos y servicios que otorga a las que tienen estatus de tribus indias; estas entidades indígenas fueron registradas con el no. CFR, parte 83, el 4 de enero de 2002 (U.S. Department of the Interior, Bureau of Indian Affairs, 2002: 46327-46333).

los mohegan. Según Ralph Sturges, jefe de los mohegan: “El dinero es la atracción más grande del mundo” (Darian-Smith, 2004: 63, trad. Mager).

Pero no se trata sólo de una atracción al dinero, sino de un cambio estructural, es decir, las tribus indígenas con casinos muestran una tendencia al capitalismo. Por ejemplo, en diciembre 2006, los indígenas seminoles de Florida, una tribu de 3300 miembros, compraron “por más de 725 millones de euros la cadena de hoteles, casinos y restaurantes Hard Rock” (Morales, 2006); el casino indígena más favorecido parece ser el Foxwoods Casino que pertenece a la tribu mashantucky pequot en Ledyard, Connecticut (Wikipedia, 2007). En segundo lugar siguen los Mohegan Sun Tribal Casinos, ubicados en el este de Estados Unidos, con un ingreso de 3.8 mil millones de dólares anuales. Los casinos en el centro de Estados Unidos cuentan con un ingreso aproximado de 5 900 000 000 de dólares anuales y los casinos de la región del oeste con casi 4 800 000 000 de dólares. En total, son 14 500 000 000 de dólares anuales de ingresos en los casinos indígenas. Lo más impresionante de todo es el crecimiento de tales ingresos desde su inicio hasta la actualidad; es decir, en el primer año (probablemente 1988), la industria de los juegos indígenas rindió casi cien millones de dólares, como se mencionó al principio de esta sección, y en el año 2007 se registraron entradas de más de 14.5 mil millones de dólares. Si contamos los ingresos de los casinos indígenas y de los otros negocios de las 218 tribus federalmente reconocidas (según la NIGC hay ese número de tribus tribus federalmente reconocidas en 28 estados) con cuatrocientos centros de juegos (según la NIGC son 376 centros de juego en 28 estados); entonces, llegamos a una cantidad de alrededor de 18.5 mil millones de dólares en el año 2007. Sin embargo, la mayoría de los casinos indígenas no tiene tanto éxito, como sucede con los de la región del Medio Oeste y de las Grandes Planicies (Wikipedia, 2007), pero registran un mayor ritmo de crecimiento.

En general, se observa el crecimiento de los casinos indígenas y las tribus indias a partir de 1996 hasta 2007 con un resultado del 15.6 por ciento de crecimiento de tribus con casinos (de 184 a 218) y del 25.27 por ciento de crecimiento de casinos indígenas (de 281 a 376) (datos elaborados por el Departamento del Interior, 2002: 46327-46333; U.S. General Accounting Office, 1997: 3; National Indian Gaming Commission, 2003).

El número de 562 tribus indias federalmente reconocidas y de entidades elegibles para gozar los fondos y servicios de la BIA (U.S. Department of the Interior, Bureau of Indian Affairs, 2002: 46327-46333) parece grande debido a la división de “una sola tribu” en diferentes “subtribus”, aunque éste es un término inexacto, porque cada una es reconocida federalmente. Así, tenemos la Kickapoo Tribe of Kansas, la Kickapoo Tribe of Oklahoma y la Kickapoo Traditional Tribe of Texas, cada una con su propia reservación o tierra en fideicomiso (*trust land*), constitución y gobierno. Además, éstas reciben los beneficios otorgados a los indígenas por parte del gobierno federal de Estados Unidos y tienen derecho para instalar un casino en su tierra. Así, las tres tribus kikapú de Kansas, Oklahoma y Texas cuentan con tres casinos: el Golden Eagle Casino (véase foto 1) a casi 10 kilómetros al oeste de Horton, Kansas (“Golden Eagle Casino...”, s.f.); el Kickapoo Casino (véase foto 2)



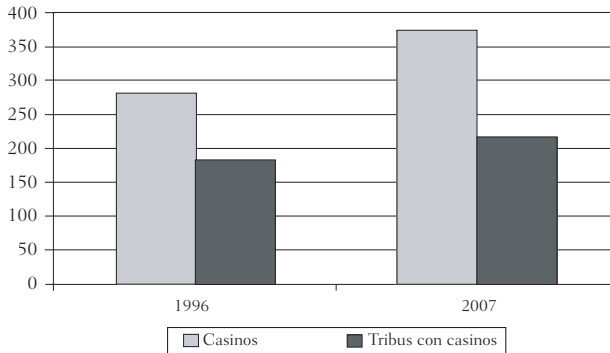
a 5 kilómetros de McLoud, Oklahoma (“Kickapoo Casino...”, s.f.); y el Lucky Eagle Casino (véase foto 3), que se encuentra en el Condado de Maverick, a más de 12 kilómetros de Eagle Pass, Texas (véase el capítulo 6).

CUADRO 1  
 CRECIMIENTO DE CASINOS INDÍGENAS Y DE TRIBUS CON CASINOS  
 EN 28 ESTADOS DE ESTADOS UNIDOS (1996-2007)

Año	1996	2007
Casinos	281	376
Tribus con casinos	184	218
Porcentaje de crecimiento de tribus con casinos	-	15.60
Porcentaje de crecimiento de casinos indígenas	-	25.27
Casinos por tribu	1.53	1.73
Porcentaje de tribus con casinos	32.74	38.79

FUENTE: elaborado a partir de datos del Department of the Interior, 2002: 46327-46333; U.S. General Accounting Office, 1997: 3; National Indian Gaming Commission, 2007. Trabajo digital: Jesús Manuel Mager Hois.

GRÁFICA 1  
 CASINOS Y TRIBUS INDÍGENAS CON CASINO EN 28 ESTADOS DE ESTADOS UNIDOS



FUENTE: gráfica elaborada con datos del U.S. Department of the Interior, 2002: 46327-46333; U.S. General Accounting Office, 1997: 3; National Indian Gaming Commission, 2007. Trabajo digital: Jesús Manuel Mager Hois.

Estos tres casinos se ubican en las reservaciones de la tribu kikapú de Kansas (véase foto 4), en la reservación de la KITT y en la tierra federal (*trust land*) de la tribu kikapú de Oklahoma (la reservación de la tribu kikapú es parcelada y sólo cuenta con un Community Center). Su estatus independiente se muestra también en sus diferentes clases de casinos. Por ejemplo, el casino kikapú de Kansas es de clase III,

la más alta en los juegos de azar, mientras los casinos kikapú de Oklahoma y de Texas sólo han sido designados de clase II, porque en sus estados correspondientes la clase III no se permite. En este punto se observa una cierta dependencia de los reglamentos de los estados, a pesar de que estas tribus están reconocidas como naciones “soberanas”. Justamente por esta razón, existen algunas dudas respecto a la soberanía de las tribus indígenas estadounidenses, sobre todo cuando el gobierno federal controla a las tribus indígenas mediante el Grupo de Investigación Interdisciplinaria en Asuntos de Género (Interagency Gender Working Group, IGWG), en el cual colaboran la Oficina Federal de Investigaciones (Federal Bureau of Investigation, FBI) y la NIGC con el objetivo de supervisar los casinos indígenas y ejercer la jurisdicción federal si se presentaran asuntos criminales en estas industrias de juegos (Wikipedia, 2007).

Los ingresos de cada casino pertenecen a cada una de las tribus kikapú y es difícil calcularlos, porque son datos confidenciales. Sólo los edificios y las adquisiciones comerciales de cada tribu permiten una cierta idea de su situación económica, aunque existen también muchas dudas al respecto.

En la actualidad, es decir, a partir de 2002, el Kickapoo Lucky Eagle Casino es el único que existe en el estado de Texas, debido a que otros dos casinos indígenas fueron clausurados: el Speaking Rock Casino de los tiguas, clausurado el 11 de febrero de 2002, y el Alabama-Coushatta Casino de la Alabama-Coushatta Tribe of Texas, cerrado el 25 de julio de 2002. Ambos se rigen por las leyes de Texas (desde 1980); por esta razón el estado puede cerrar los casinos si prohíbe los juegos de azar.

Cabe señalar que los tiguas firmaron un convenio de confianza con el gobierno federal mediante la Ley de la Restauración de la Confianza Federal (Act for the Restoration of the Federal Trust Relationship) en 1987, que garantiza cierta independencia para el juego por las posibilidades de desarrollo económico que ofrece. Por otra parte, en la sección 737 se prohíben todos los juegos en la reservación indígena que estén prohibidos en el estado de Texas (véase Wanamaker, 2002; Williams, 2002; *Indian Country Today*, 2002). En este pacto nacional con las tribus indígenas se observa un cierto respeto a las leyes estatales, lo que, en última instancia, afecta a las tribus, porque el gobierno federal se deslinda de su responsabilidad (véase el capítulo 3), sobre todo cuando las tribus son reconocidas por el estado, como es el caso de los tiguas y de los Alabama-coushatta, y no el de los kikapú de Texas, que únicamente son federalmente reconocidos.

Los tiguas y los Alabama-coushatta fueron engañados por el cabildero Jack Abramoff, quien promovió la clausura de sus casinos en el año 2002 con el objetivo de cobrar el pago de su reapertura, lo que todavía estas tribus no han logrado (véase Hearn, 2004; Butterfield, 2005). Este fracaso es todavía más grave si se considera que los tiguas tenían un ingreso de 60 millones de dólares anuales. “Esos fondos se han utilizado para proporcionar vivienda, becas y seguro de salud para los miembros de las tribus” (Wanamaker, 2002). Esta cantidad de dinero es enorme si recordamos que hoy la tribu sólo tiene quinientos miembros que dependen de nuevo del gobierno federal. Empero, la clausura de los casinos de los tiguas y los coushatta le dio a la KITT el monopolio de los juegos de azar en el estado de Texas.

Por consiguiente, el crecimiento económico de aproximadamente una tercera parte de las tribus federalmente reconocidas (como mencionamos en los párrafos anteriores) posibilita elevar su nivel de vida: instalar centros de salud, promover la educación, abrir centros de nutrición y atender a la gente de tercera edad. El gobierno federal apoya también a estos sectores, pero no en la medida que logren el mismo nivel que poseen los ciudadanos estadounidenses. Muchas veces, este factor depende también de la mala distribución de los ingresos del casino entre los miembros de las tribus, por lo cual algunas no alcanzan un cierto estatus socioeconómico; y, justamente en este punto, se dividen las opiniones de los integrantes de las tribus. Surgió entonces una controversia entre indígenas tradicionales y progresistas sobre el campo ideológico que fracciona a las tribus. Los tradicionalistas ven en los casinos un peligro de asimilación a la cultura estadounidense, en cambio, los progresistas los consideran como el único futuro que garantiza a las tribus seguridad económica, social e incluso cultural, porque con el dinero de los casinos pueden financiar museos y centros culturales para reavivar sus tradiciones (véase capítulo 7). Pero en este aspecto existe cierta polémica, si consideramos que este reavivamiento de tradiciones sirve para atraer el turismo; por consiguiente, todo quedaría sólo en un plano folclórico, al contrario de lo que sucedería si se trata de una reorganización de la cultura nativa con nuevas condiciones de vida.

Este beneficio económico que logran las tribus norteamericanas por medio de los casinos no excluye que éstas estén sujetas a la corrupción. Según los periodistas ganadores del premio Pulitzer, Donald Bartlett y James Steele, “algunas tribus dispersas hace tiempo, asistidas por nuevos padrinos financieros que no son indígenas, se están reagrupando para beneficiarse con las ganancias imprevistas provenientes del juego” (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 46). Por lo tanto, los indígenas no se benefician de los ingresos de los casinos, según estos autores, sino que algunos inversionistas externos cosechan los gigantescos beneficios. Por eso, “el juego en las reservas no ha logrado sacar a la mayoría de los indígenas estadounidenses de la pobreza” (National Indian Gaming Commission, 2003).

#### *La exención de impuestos como punto de conflicto entre el estado y las reservas indígenas*

La mejoría de la economía de las tribus federalmente reconocidas se explica también por la exención de impuestos en sus territorios, casinos y en artículos de comercio. Estos derechos para los miembros tribales están garantizados por las leyes federales, a las cuales las reservas están sometidas, aunque con la calidad de “tribus soberanas”. Además, su territorio es federal, por lo tanto, los estados no tienen ningún poder para cobrar impuestos.<sup>3</sup> Esta exención no sólo se refiere al terri-

<sup>3</sup> Véase *The Kansas Indians*, 72 U.S. (5 Wall.) 737 (1866) (Canby, 2004: 264).

torio, sino a todo tipo de propiedad federal, así como a los vehículos de los integrantes de las tribus.<sup>4</sup>

Los estados tampoco pueden cobrar impuestos por la propiedad no federal, siempre y cuando un miembro tribal posea esta propiedad y esté ubicada en una reserva india.<sup>5</sup> En cambio, los que no son miembros de la tribu deben pagar impuestos al estado, por su tierra<sup>6</sup> y por su propiedad privada,<sup>7</sup> así como para los artículos de comercio. Sin embargo, indígenas de otras tribus pagan un porcentaje menor de los impuestos. Por eso, a veces es difícil hacer la cuenta en todos estos casos, según el abogado para las tribus indígenas Gary Pitchlynn.<sup>8</sup>

Un punto crítico en la relación de los estados con las reservas indígenas es la venta de artículos a no indios y a indios no tribales, porque las tribus no necesitan pagar impuestos por los casinos y las mercancías, sólo una cantidad mínima a la NIGC, según Pitchlynn. Sobre todo, la venta de cigarros a no indios es problemática, porque la venta de estos productos no está exenta de impuestos a quienes no pertenecen a la reserva (véase Canby, 2004: 274-275) y muchas veces se venden así, sin pagar impuestos al estado.<sup>9</sup> Las tribus, supuestamente soberanas, tienen el poder de cobrar impuestos en sus tierras a sus propios miembros, así como a los no miembros (Canby, 2004: 278). Por lo tanto, existe cierta libertad en este aspecto, y la tribu es la única que toma decisiones con el fin de garantizar un mayor provecho económico para los integrantes de la misma.

Como sabemos, las tribus estadounidenses poseen gasolineras, tiendas, almacenes y hoteles en su tierra y, por lo tanto, cuentan con mayores ingresos, aparte de los casinos. Así, Jerry C. Bread plantea que las tribus indígenas deberían contribuir financieramente para participar económicamente en los proyectos del estado, ya que están exentas de muchos impuestos, aunque solicitan servicios al estado, como educación, salud, carreteras, agua, luz, etc.<sup>10</sup> Hay que mencionar que, muchas veces, los empresarios de los casinos tribales lo hacen, aunque no es su obligación, porque saben que si no apoyan financieramente a las localidades, los acuerdos entre los estados y las tribus se obstaculizarían, sobre todo en lo que respecta al permiso para algunos juegos que están prohibidos en ciertos niveles.

<sup>4</sup> *Oklahoma Tax Comm'n vs. Sac and Fox Nation*, 508 U.S. 114 (1993) (Canby, 2004: 265).

<sup>5</sup> *Bryan vs. Itasca County*, 426 U.S. 373 (1976); *Moe vs. Confederated Salish & Kootenai Tribes*, 425 U.S. 463 (1976) (Canby, 2004: 265).

<sup>6</sup> *En Washington vs. Confederated Tribes of Colville Indian Reservation*, 447 U.S. 134 (1980) (Canby, 2004: 268).

<sup>7</sup> *UTA & Northern Ry. vs. Fisher*, 116 U.S. 28 (1885) (Canby, 2004: 269).

<sup>8</sup> Entrevista con el abogado Gary Pitchlynn en Norman, Oklahoma, 10 de julio de 2006.

<sup>9</sup> Según Getches, Wilkinson y Williams (1998: 558), en el estado de Washington, los cigarros, destinados a los miembros de las tribus, no tienen estampas de impuesto. Por eso, muchas veces, los integrantes de las tribus colectan estos cigarros sin estampas y los venden a los no indios.

<sup>10</sup> Entrevista con el coordinador de Native American Studies en la Universidad de Oklahoma, Jerry C. Bread, Norman, Oklahoma, 29 de junio de 2005.

*Los casinos indígenas como benefactores internos y externos*

Con base en su poder económico y la ventaja de que los casinos indígenas están exentos de los pagos de impuestos, muchas tribus se sienten moralmente obligadas a contribuir en la infraestructura de los estados, según sus necesidades para mantener una buena relación con ellos. Por ejemplo, en Minnesota, las tribus apoyan al gobierno del estado en forma activa y con financiamiento, según Frank Pommersheim (1997: 181). Asimismo, Stephen L. Pevar se refiere a convenios entre las tribus y los estados para compartir los beneficios; dos tribus, federalmente reconocidas de Connecticut, los mashantucket pequots y los mohegans, pagaron al estado, de los ingresos de sus casinos, 319 millones de dólares en el año 2000 (2002: 327). Este apoyo se refiere a obras de infraestructura, por ejemplo en proyectos de carreteras, abastecimiento de agua, electricidad, educación, etcétera.

Pero, sobre todo, los casinos crean empleos en la región. El Casino Minnesota, el séptimo casino más grande en el estado, según un reciente estudio de la Asociación de Juego Indio de Minnesota (Minnesota Indian Gaming Association) generó más de mil empleos directos y veinte mil indirectos (Anquoe, 1993: A6). Un estudio del Centro para el Análisis Económico de la Universidad de Connecticut mostró que el Casino Pequot (con más de cuarenta mil visitantes al día) agregó 41 000 empleos y 1.2 mil millones de dólares a la economía de aquel estado. Por lo tanto, la industria de los juegos de azar salvó de la ruina financiera a la economía del sur de Connecticut (*Indian Country Today*, 2000: A6).

Entre estos empleos se encuentran también muchos trabajos de los indígenas, por lo cual estas tribus no dependen tanto, como antes, del bienestar estadounidense. La industria de juegos de azar beneficia tanto a las tribus como al estado. Aunque, en algunos aspectos, el estado no está de acuerdo con que las tribus no paguen impuestos, pues ello significa una reducción en los ingresos tributarios de los estados; por esta razón, existen muchas rivalidades entre el estado y las tribus. Además, los casinos atraen el turismo y benefician la hotelería, restaurantes, tiendas, sitios de taxis, etc., en estas regiones, lo que indica también fuentes de trabajo para la población local y evita la emigración a gran escala.

En el caso kikapú, el *chairman* de la KTTT comenta que el estado disfruta también del éxito del casino y que el futuro de la tribu kikapú dependerá del voto para el casino.<sup>11</sup> En cambio, Daniel Olivares afirma que los casinos solamente benefician a unos cuantos empresarios del juego, porque funcionan como entidades concentradoras del ingreso y que van en detrimento de la mayoría de la población, ya que profundizan “la desigualdad vía la transferencia del ingreso nacional de la mayoría de la población a unos cuantos empresarios del juego, intereses que buscan crear la dependencia a una nueva adicción” (Olivares, “Análisis turístico”, cit. en Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004). Según Juan Martín Sandoval,

<sup>11</sup> Según la información periodística anunciada en el Centro de Salud de la reservación de la Kickapoo Traditional Tribe of Texas.

algunos críticos han acusado a los instalados en reservas indias de ser poco más [sic] que estafas que brindan gran riqueza a unos pocos aborígenes e inversores externos; pero ningún beneficio a la mayoría de los indígenas. “Aproximadamente el 80 por ciento de los ingresos están destinados al 3 o 5 por ciento de las tribus”, afirma el representante Frank R. Wolf, republicano por Virginia [...] Por ende, la mayoría de las tribus no recibe nada, hay tribus que tienen viviendas inadecuadas, poca educación, problemas de alcohol y una pésima atención médica (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 45-46).

Esta cita del republicano Frank R. Wolf se refiere a tribus con una distribución inapropiada de ingresos o con ninguna. Por lo mencionado, se nota la formación de clases sociales y el desequilibrio en la distribución de la riqueza, lo que provoca, en última instancia, luchas internas en las tribus.

### Los casinos indígenas como poder político

A través del poder económico de los casinos, las tribus indígenas alcanzan también un poder político porque mediante los ingresos de los casinos pueden, en cierta medida, independizarse económicamente del gobierno federal y solicitar una soberanía legal de sus gobiernos tribales. Éstos son los objetivos del Movimiento a Favor del Juego Indígena (pro-Indian Gaming Movement), conocido como el *new buffalo*: consolidar la base económica de las tribus indígenas y abrir el camino para lograr una mayor participación política en el país, incluso hasta formar un partido político indígena (Darian-Smith, 2004: 63-66).<sup>12</sup>

Así, en marzo de 1999, se reunió el Caucus de Indígenas Estadunidenses del Partido Demócrata (Democratic Party / Native American Indian Caucus) en Palm Springs, California. Unos cien delegados dieron a conocer el objetivo de su presencia en la política estadounidense. Anthony Pico, *chairman* del Viejas Casino y del Turf Club, habló también de un “estado de la tribu” en California. Ahí, representantes estatales y federales firmaron una declaración pública, en la cual se reconoció un lugar en la mesa gubernamental (*place at the table of governments*) para los indígenas. Por lo tanto, los activistas, como Anthony Pico consideran que “No somos pueblos exterminados o una cultura estancada” (Darian-Smith, 2004: 63-64, trad. de Mager). Este espíritu progresista se refleja en el más próspero casino tribal de California, el Viejas Band, de los kumeyaay, indios que tienen un centro empresarial con un valor de 35 millones de dólares e intereses invertidos en el Borrego Springs Bank, según Anthony Pico (Darian-Smith, 2004: 63-64).

Pero los objetivos no se quedan sólo en lograr el bienestar de las tribus, sino que éstas intentan, a través de la participación política, reclamar sus territorios perdidos debido a la expropiación por parte del gobierno federal de Estados Unidos (Darian-Smith, 2004: 67).<sup>13</sup> De esta manera, el Movimiento a Favor del Juego Indí-

<sup>12</sup> Según la autora citada, este movimiento lucha por su base económica y sus recursos como un “búfalo”, debido a su dependencia de la tierra y la pobreza, entre otros factores.

<sup>13</sup> Esta información proviene del periodista Philip Burnham que vivió varios años en la Rosebud Sioux Reservation en Dakota del Sur.

gena considera indispensable participar en todos los niveles de la política, economía y cultura para lograr una posición firme en estos ramos. No se trata de aislarse, sino de dialogar con políticos, juristas y gente de negocios. Entonces, los demócratas y republicanos harán contribuciones financieras en los diferentes niveles (Darian-Smith, 2004: 67). Pero de esto resultaría que las tribus dependerían de nuevo del gobierno federal, aunque hoy esta participación es indispensable, debido a la interrelación que tienen con la economía estadounidense y al mayor reconocimiento en el ámbito político, lo que comprende también peligro de corrupción y pérdida de su cultura.

Por otra parte, la posición tradicionalista es un poco romántica en tanto niega los casinos y busca seguir dependiendo económicamente del gobierno federal, porque quien posee el poder militar, tiene también el poder hegemónico en el país, como es el caso del gobierno federal de Estados Unidos, una nación que controla a todo el mundo mediante sus armas y su economía; y a través de sus guerras persigue principalmente intereses económicos y políticos. Así las cosas, las tribus de Estados Unidos ya no pueden escaparse de las redes del poder, sea a nivel federal o estatal.

### *Los casinos indígenas y el gobierno federal*

#### Ley Reglamentaria del Juego Indio (Indian Gaming Regulatory Act, IGRA)

La relación de las tribus con el gobierno federal se define en la IGRA de 1988. En el título 25, capítulo 29, sec. 2701, 5, dice que el Congreso de Estados Unidos considera que “las tribus indígenas tienen el derecho exclusivo de emprender la actividad del juego en tierra indígena si la ley federal no prohíbe específicamente esta actividad y se efectúa dentro de un estado donde la ley penal y la política pública permiten tal actividad de juego” (National Indian Gaming Commission, 1988). Este párrafo ejemplifica la relación de las tribus con el gobierno federal y el estado. Así, el Congreso de Estados Unidos otorga y limita el derecho para juegos de azar en tierras indígenas si no están prohibidos por la ley federal. Según el abogado y especialista en derecho indígena Gary Pitchlynn, con el término de tierras indígenas se entienden reservaciones, *trust land* y *restrictment lotments*, y dice que se necesitan tres elementos para abrir un casino: tiene que existir una tierra indígena (*indian land*), una ley tribal (*tribal law*) y una ley de juego (*gaming law*). El secretario del Interior aprueba dicha ley, y entonces el gobierno federal permite la apertura de un casino indio.<sup>14</sup>

Jerry C. Bread, coordinador del Centro de Estudios Indígenas (Native American Studies) de la Universidad de Oklahoma afirma que el gobierno federal exige de las tribus ciertos requisitos para abrir un casino, tales como: el consenso de los

<sup>14</sup> Entrevista con Gary Pitchlynn en Norman, Oklahoma, 10 de julio de 2006.

miembros y el capital necesario que, muchas veces, les presta una compañía. Empero, los ingresos de los casinos no son tan seguros, porque la Corte Federal por medio de la NIGC puede cerrar un casino indígena. Además, los juegos de azar dependen de si el estado permite esta actividad, conforme a su política y la ley penal. Entonces, aunque el gobierno federal apruebe estas actividades de juego, el estado tiene el derecho de prohibirlas de acuerdo con sus leyes. De este modo, empieza la lucha entre las tribus y el estado.

Si el estado no otorga el derecho para tener casinos por cualquier razón, el gobierno tribal busca la ayuda del gobierno federal en Washington, según Jerry C. Bread.<sup>15</sup> Pero el asunto no es tan fácil. Gary Pitchlynn describe el proceso de queja de la siguiente manera: si la tribu no está de acuerdo con el estado, puede reclamar ante el gobierno federal. Éste le da a la tribu sesenta días<sup>16</sup> para ponerse de acuerdo con el gobierno estatal. Si en este tiempo las dos partes no llegan a ningún acuerdo, el gobierno federal manda a un intermediario, que recibe las diferentes propuestas y después decide. Pero, a partir de 1995, en un caso que llevó la tribu seminole contra el estado de Florida, la Suprema Corte no logró la intervención federal en este tipo de conflictos. Desde entonces, el gobierno federal no tiene autoridad para mediar entre estados y tribus a través de la jurisprudencia.<sup>17</sup>

Pero, ¿qué institución supervisa los juegos de los casinos? En la sección 2702 del título 25 de la IGRA, se considera necesario el establecimiento de la NIGC para supervisar y proteger los juegos del casino (NIGC, 1988, título 25, cap. 29, sec. 2702, 3). Esta comisión pertenece al Departamento del Interior (NIGC, 1988, título 25, cap. 29, sec. 2704), así como a la BIA. La NIGC está constituida por tres miembros de tiempo completo: un *chairman*, que es nominado por el presidente con asesoría y consenso del Senado, y dos miembros asociados, que son designados por el secretario del Interior. La comisión dispone también de un abogado general encargado de llevar a cabo una investigación de fondo sobre las personas que sean designadas para la comisión. El periodo administrativo de esta comisión es previsto para tres años y el cambio sucede por indicación del presidente o, en el caso de los miembros asociados, por anuncio del secretario del Interior (NIGC, 1988, título 25, cap. 29, sec. 2704). La supervisión y la provisión a la NIGC están dirigidas por el gobierno federal, aunque también, cuando menos, por dos miembros tribales que tienen que guiarse por las normas federales. En el esquema 1, se presenta la relación de las comisiones tribales con el gobierno federal de Estados Unidos.

Aquí, el control absoluto de los juegos lo ejerce el gobierno federal a través del Congreso, el cual aprobó la IGRA, en el año de 1988.<sup>18</sup> De esta ley emana la NIGC, la cual es el órgano encargado de ejecutar dichos reglamentos y supervisar el correcto funcionamiento de los casinos. Empero, cada tribu tiene su propia Comisión

<sup>15</sup> Entrevista con Jerry Bread en Norman, Oklahoma, 29 de junio de 2005.

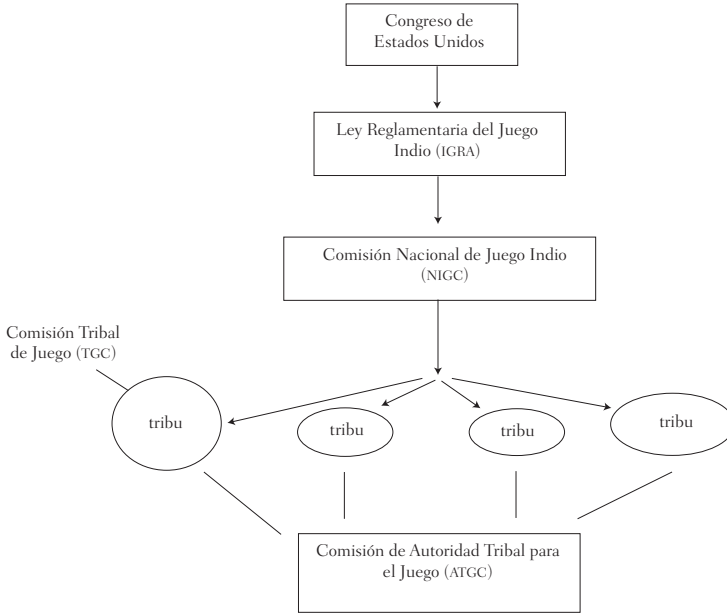
<sup>16</sup> El periódico *Eagle Pass News-Guide* (2007b) menciona que el secretario del Interior y la tribu tienen noventa días para hacer la petición a la Suprema Corte.

<sup>17</sup> Entrevista con Gary Pitchlynn en Norman, Oklahoma, 10 de julio de 2006.

<sup>18</sup> Esta ley permite a las tribus tener casinos y dicta los reglamentos bajo los cuales se tienen que regir.



ESQUEMA 1  
RELACIÓN DE PODER ENTRE LAS TRIBUS Y EL GOBIERNO FEDERAL  
DE ESTADOS UNIDOS, EN MATERIA DE CASINOS



FUENTE: esquema elaborado por Elisabeth Mager, según la información de Jerry Bread, Norman, Oklahoma, 6 de julio de 2006.

Tribal de Juego (Tribal Gaming Commission, TGC), aunque en última instancia ésta se somete al control de la NIGC. Para contrarrestar la supervisión del gobierno federal, las diferentes tribus se unieron en la Comisión de Autoridad Tribal para el Juego (Authority Tribal Gaming Commission, ATGC), pero sin lograr crear un contrapoder efectivo a la NIGC.

Según esta explicación, no existe una soberanía tribal en sentido riguroso, sino sólo una “soberanía dependiente”, porque en cualquier caso, el gobierno federal puede cancelar el permiso de los casinos. Por esta razón, se formaron asociaciones indígenas relacionadas con el juego, las Asociaciones de Juego Indígena (Indian Gaming Associations) en los diferentes estados. Por ejemplo, la Asociación de Juego Indígena de Nuevo México (New Mexico Indian Gaming Association, NIGA) fue muy eficaz para unificar a las tribus. En comparación, la Asociación de Juego Indígena de Oklahoma (Oklahoma Indian Gaming Association, OIGA) no logró esta cohesión de grupo, debido a la dirección deficiente de sus líderes, un problema antiguo de división entre las tribus de Oklahoma, como Gary Pynchlynn lo ha hecho notar (Mason, 2000: 218).

## Enlace con los cabilderos

Con el fin de evitar este control por parte del gobierno federal y lograr ciertas facilidades para el establecimiento de casinos, varios dirigentes tribales crearon un enlace con cabilderos, a quienes muchas veces entregan dinero, con la idea de que éstos influyan en los congresistas para que inclinen la balanza a favor de las tribus. Varias tribus parecen estar involucradas en el tráfico de influencias mediante el pago de honorarios a Jack Abramoff para lograr sus objetivos. Empero el “superlobbista republicano”, Abramoff, conocido también como el “Gato”, defraudó a diez tribus y se quedó con la mayor parte del dinero recibido. Según Source Watch, Abramoff cobraba más de 9 millones de dólares a las tribus indígenas (Congresspedia, 2007: 2).

Así, en el caso del fraude del Tigua Casino, Jack Abramoff y sus colaboradores, Michael Scanlon, asesor de Relaciones Públicas y ex asistente del republicano Tom DeLay (1998-2000) y Ralph Reed, ex director de la Coalición Cristiana, sobornaron al procurador de Texas, General Cornyn, para que cerrara el Tigua Casino de Texas y, posteriormente, lo reabriera. Para este propósito, los tiguas pagaron a Abramoff 4.2 millones de dólares y trescientos mil dólares a sus cómplices, pero la reapertura falló (Think Progress, 3), por lo cual los tiguas se quejaron con el gobierno federal y ahora entablaron un proceso legal con él, según el ex investigador de Healing Grounds de la KTTT. En todas estas transacciones, las tribus ayudaron inconscientemente al Partido Republicano, porque casi todo el dinero se destinó a sobornar a congresistas republicanos. Asimismo, Abramoff les pagaba viajes, comidas, eventos deportivos y les prometió puestos, entre otras cosas, y se sabe que contribuyó al financiamiento de la campaña política de reelección del presidente George W. Bush con cien mil dólares en 2004 (Think Progress, 3, 19).

Parece que también los kikapú estaban involucrados en este proceso. La KTTT se deslindó de este asunto, aunque los periódicos señalan una relación de Raúl Garza (Makateonenodua), *ex chairman* de la KTTT, con Jack Abramoff ya que, según *The News Gram*, Raúl Garza contrató a Jack Abramoff para representar a la tribu kikapú en Washington. Contento con este logro, el *ex chairman* dijo al *Times*: “Estamos contentos de que Jack Abramoff nos haya ayudado para estar con el presidente Bush que estaba de muy buen humor, contento y positivo” (*The News Gram*, 2006a). Cabe mencionar que, según este periódico, existe una fotografía publicada, donde el presidente Bush, Makateonenodua y Abramoff posan cordialmente.

## *Los casinos indígenas y el gobierno estatal*

### Lucha por la clase III en los juegos de azar

Las tribus luchan con los estados principalmente por obtener la clase III de los juegos de azar, la máxima permitida en los casinos. La IGRA describe las diferentes clases de juegos del casino: la clase I son juegos sociales, los cuales se juegan con mínimas apuestas o en forma tradicional. En cambio, el juego de clase II es co-

nocido comúnmente como el bingo, que se lleva a cabo en forma electrónica y en forma de cartas, así como los *pull-tabs*, el lotto, los *punch boards*, *tip jars*, el *instant bingo* y otros juegos similares. Empero, las cartas requieren autorización con apego a las leyes del estado y esto determina los lugares y los horarios. La clase III comprende los juegos anteriores, más los de alto riesgo, como las *banking cards*, entre los que se encuentran el bacará, *chemin de fer* o blackjack [y el póquer] o los juegos electrónicos o electromecánicos como las máquinas tragamonedas (*slot machines*) de diferente tipo (*high stakes*: máquinas de alto riesgo) y la ruleta (NIGC, 1988, título 25, cap. 29, sec. 2703). Este último nivel es el más solicitado en los casinos de las tribus, porque atrae el gran turismo. Así, la ruleta, el blackjack, los *craps* y el póquer son los juegos más atractivos, sobre todo para el sector de la población con mayores ingresos.

Con respecto a las máquinas tragamonedas existen divergencias: los responsables del casino dicen que las máquinas de video no son máquinas tragamonedas, sino de video que emulan el juego del bingo (Foy, 1998). Según Gary Pitchlynn, se trata de máquinas electrónicas para el juego del bingo, y las ocho líneas o posibilidades de ganar no tienen el mismo valor, como sucede en las tragamonedas. Además, en algunos estados, como en Oklahoma y en Texas, se trata de clase II  $\frac{1}{2}$ , porque el estado y la tribu hacen acuerdos más allá de los legislados. Por eso hay variaciones en el blackjack y el póquer.<sup>19</sup>

En resumen, como ya se mencionó, las tribus no son absolutamente soberanas, sino que dependen del gobierno federal y en cierto grado también de los estados, porque el primero define las diferentes clases de juego y el estado concede los permisos. La relación de las tribus con el estado tiene una larga historia. En general, las tribus no están sometidas a las leyes estatales, sólo a las leyes federales. Pero, según Pitchlynn, a lo largo de tiempo, el Congreso de Estados Unidos ha autorizado a los estados a ejercer una jurisdicción limitada sobre los miembros de las tribus y su tierra, en forma de un convenio con el gobierno federal. Además, se nota una tendencia a que la corte federal interprete las leyes con el objetivo de disminuir los derechos tribales, reclamos, soberanía y los derechos en las zonas de impuestos, desarrollo económico y uso de la tierra. En general, se registra una expansión de derechos estatales sobre las tribus y la protección económica de grupos de intereses en el sector del tabaco, combustible y juegos, áreas donde las tribus lograron cierta independencia económica.<sup>20</sup>

El futuro de las tribus se pintaría de negro si el gobierno federal impide la apertura de casinos. Sin embargo, mucha gente considera que, con el tiempo, la conducta se deteriora con el juego, y éste se asocia con el crimen y con otros vicios, como

<sup>19</sup> Es interesante saber que las máquinas tragamonedas actuales tienen una computadora integrada, que se denomina generador de números aleatorios (Random Number Generator, RNG). Estos aparatos seleccionan números de un cierto valor, casi siempre de cero a unos miles de millones. Cada número corresponde a una combinación única de símbolos en las cintas (carretes); se puede jugar con diferentes líneas y entre más altas sean éstas, más alta es la probabilidad de la ganancia y el riesgo.

<sup>20</sup> Correspondencia con Gary Pitchlynn, 7 de agosto de 2006.

la prostitución y la drogadicción (véase Darian-Smith, 2004: 55). Por ello, los estados muestran una actitud muy moralista en este aspecto, cuando sólo se trata de la competencia comercial porque las reservaciones cuentan también con centros de negocios, según Wilkinson (2005: 330; Nestor, 1999: 44).

Un ejemplo de esta lucha con el estado nos la muestran la Cabazon Band y la Morongo Band of Mission Indians en California, a través de la instalación de casinos en sus reservaciones del Condado de Riverside. Estas tribus, como muchas otras, querían conseguir la autodeterminación a través del crecimiento económico, el cual era una realidad gracias a que el secretario del Interior les permitió jugar bingo en sus reservaciones. Así, cuando en 1980, las dos tribus abrieron un club para jugar bingo, póquer y otros juegos de cartas obtuvieron mayores ingresos; además de que se incrementaron los puestos de trabajo, ya que se requería una mayor cantidad de empleados indios y no indios en estas industrias de juegos de azar (Wilkinson, 2005: 333; Getches, Wilkinson y Williams, 1998: 742-743). El único problema era que el estado de California prohibía el juego; así, en el caso de la Cabazon Band, el *sheriff* de Riverside organizó una redada al club y repartió citatorios (Wilkinson, 2005: 332-333). Y cuando dos meses más tarde, el condado tomó por asalto el club de la Morongo Band of Mission Indians, las dos tribus iniciaron un proceso en la Suprema Corte de Estados Unidos contra el Condado de Riverside, el cual ganaron en 1986. Sin embargo, en 1987, el estado aplicó a las dos tribus el Código Penal de California (Cal. Penal Code Ann § 326.5, West Supp. 1987, cit. en U.S. Supreme Court, 1987) que no prohíbe completamente el bingo, pero los empleados deben ser miembros de organizaciones caritativas, a los cuales no se necesita pagar por sus servicios. Las ganancias deben alcanzar sólo un cierto nivel y ser usadas para fines caritativos; los precios de los juegos no deben sobrepasar los 250 dólares.

No obstante, se afirmó que los juegos de bingo en las dos reservaciones violaban cada una de las restricciones, por lo cual California insistía que las tribus debían apegarse a la ley estatal. Empero, esta medida se contraponía a la posición del gobierno federal de que las tribus no se rigen por esa ley. Por este motivo, el estado fuerza las leyes federales a su favor. Aunque en seis estados, incluido California, existía la Ley Pública 280, donde la jurisdicción era aplicable en tierra india, cuando un delito era cometido por indígenas o en contra de indígenas (§ 2); pero, en el caso de las tribus de cabazon y morongo, no se trataba de una ley de carácter criminal; sólo tenía carácter civil y, por tal motivo, el estado interpretaba las leyes para lograr sus fines. Según Getches, Wilkinson y Williams, no se distinguía entre leyes penales/prohibitorias y leyes de carácter civil/regulatorias. Esta distinción de los dos diferentes tipos de leyes se encuentra en el § 326.5 del Código Penal de California para reservaciones indias. Por tal razón, la Ley Pública 280 no autoriza la entrada en vigor de esta ley en una reservación india. En realidad se trata de una violación de la política pública del estado (Getches, Wilkinson y Williams, 1998: 743-744). Aunque la Suprema Corte aceptaba el caso, el estado siguió atacando a las tribus en veintiún ocasiones, con argumentos en contra, sobre todo a raíz de artículos vendidos sin impuestos (Wilkinson, 2005: 333). En total, California no tenía mucho

que decir respecto a los juegos, porque también aceptaba la lotería estatal y las carreras de caballos, así como innumerables juegos que están prohibidos en el Código Penal (Ann § 330). También la corte de apelaciones hizo notar que diferentes organizaciones fomentan legalmente el bingo y se juega en gran escala en California. Por esta razón, se concluye que California prefiere regular los juegos que prohibirlos, el bingo en particular; y las acusaciones con respecto a peleas de gallos, salones de tatuajes, bailes de personas desnudas y prostitución en las reservaciones son argumentos sin base (Getches, Wilkinson y Williams, 1998: 744).

Por lo tanto, en 1987, la Suprema Corte permitió a los cabazon y morongo el juego de bingo de acuerdo con las leyes federales. Además, los juegos de las tribus deben ser regulados por el Congreso y no por el estado de California. Y según el juez Byron White: "La soberanía tribal depende sólo del gobierno federal y está subordinada únicamente a él y no a los estados" (Wilkinson, 2005: 333, trad. Mager). Por otra parte, la corte federal se expresó a favor de la necesidad de que se desarrollaran económicamente las reservaciones, sobre todo cuando no disponen de ingresos provenientes de recursos naturales (subsuelo) que son necesarios para la autodeterminación y el desarrollo económico. En 1988, apareció la IGRA, reservada para el poder tribal con el propósito de organizar operaciones del tipo de un casino ("Indian Gaming...", s.f.).

De esta manera, los servicios gubernamentales y las condiciones económicas se transforman en la tierra india (Wilkinson, 2005: 335). En otras palabras, con la autodeterminación y el autogobierno de las tribus, el gobierno federal se puede desentender de otorgar ayuda económica a las reservaciones, y, con el tiempo, las tribus se asimilarían a la sociedad estadounidense. Por otro lado, la relación con el estado presenta una situación conflictiva, porque su actitud no se basa en argumentos reales, sino que adopta una posición moralista que no permitirá el desarrollo económico de las tribus, en particular por el temor a la competencia de las empresas indias. Por lo tanto, las tribus buscan el apoyo del gobierno federal, como si fuera su padre, pero en realidad se trata de un engaño, como se sabe por la historia de las tribus indígenas. No obstante, las tribus norteamericanas no tienen otra opción debido a su dependencia con el gobierno federal.

### Contribución en las campañas políticas

Tal dependencia favorece la contribución a las campañas políticas porque varias tribus intentan conseguir ciertas clases de los juegos de azar, así, una manera de quedar bien con el estado es contribuir con dinero en las campañas políticas. En realidad, esto significa corromper a los candidatos con el fin de lograr ventajas socio-políticas y económicas para la tribu. Una de estas ventajas es adquirir apoyo para los casinos, ya que esta industria es casi el único ingreso significativo de las tribus. Y como en todas partes se instalan videojuegos y carreras de caballos, los dirigentes de las tribus los consideran una gran competencia porque éstos podrían disminuir la clientela de sus empresas. Por consiguiente, las tribus luchan por obtener la

clase III, la cual los libraría de tal competencia; y como los estados tienen el poder para otorgar las clases de juegos, los dirigentes de varias tribus hacen todo para ganarse el favor de los políticos del estado, incluso corromperlos.

Este dinero entregado a las campañas políticas muchas veces sale de los fondos que otorga el gobierno federal, previstos para las tribus indígenas. Por esta razón, en ciertos casos empieza una lucha política, que deriva en la formación de facciones políticas en el interior de las tribus (véase el capítulo 6). Esta formación de grupos políticos, que intentan derrumbar la cúspide del poder, provoca también una disgregación dentro de las tribus y una pérdida de la cohesión del grupo. Ahora bien, aparte de las relaciones conflictivas con los estados y la dependencia del gobierno federal, el conflicto externo se refleja también en el interior de las tribus, acompañado de una disgregación del grupo en el nivel estructural y superestructural.

### **Adicciones: factor de integración al sistema capitalista**

Como se ha visto, las tribus ya están integradas al capitalismo, lo que conlleva consecuencias de asimilación a la sociedad estadounidense (véase Mager, 2008b: 49),<sup>21</sup> así como drogadicción y alcoholismo, entre otras.

#### *Ludopatía*

En el caso de los juegos de azar, surge la ludopatía a través de una mentalidad consumista. Ochoa y Labrador destacan cuatro tipos de jugadores: el *jugador social* que sólo juega con el objetivo de entrenar o divertirse, pero siempre controla su conducta en el juego; el *jugador profesional* que vive del juego o se dedica profesionalmente a esta actividad; el *jugador problema* que juega “frecuente o diariamente, con un gasto habitual de dinero, y tiene menos control de sus impulsos que el jugador social, aunque suele llevar una vida normal, tanto familiar como laboral” (Ochoa y Labrador, 1994), y el cuarto tipo es el *jugador patológico* que depende emocionalmente del juego y muestra una pérdida de control que se manifiesta en una interferencia en el funcionamiento normal de su vida diaria, debido a que invierte una mayor cantidad de dinero en el juego e intenta después recuperar lo perdido; es incapaz de controlar sus impulsos, lo que distorsiona sus pensamientos en forma eufórica e irracional, así como de manera supersticiosa (Ochoa y Labrador, 1994). Este descontrol emocional termina, muchas veces, en la depre-

<sup>21</sup> En este libro se diferencia aculturación y asimilación al sistema capitalista; la aculturación sólo significa un contacto periférico con la cultura ajena que, en realidad, no toca la identidad de la persona, porque el individuo o el grupo elige y se enriquece únicamente de ciertos rasgos culturales. En cambio, en la asimilación cultural, se observa un proceso de interiorización de la cultura ajena con todos sus problemas psicológicos.

sión y en pensamientos de suicidio. Estos problemas emocionales se reflejan también en trastornos somáticos, parecidos a los de los alcohólicos y drogadictos, aunque sin dependencia de un estupefaciente: la inapetencia, anemia y desnutrición, así como trastornos cardíacos y la aparición de conductas autodestructivas son algunos de los síntomas (Bombin, 1992; Graña, 1994; Irurita, 1996; Navarro y Pedraza, 1998: 157-164). Problemas de este tipo se derivan de pérdidas financieras en el juego y desajustes emocionales, como la angustia y el estrés (McCormick y Ramírez, 1988).

Estas dificultades llevaron al 62 por ciento de los jugadores a cometer actos ilegales, según una investigación que el Departamento de Salud e Higiene Mental de Maryland llevó a cabo en 1990; el 80 por ciento de los jugadores cometieron delitos civiles y el 23 por ciento fueron acusados de delitos criminales (cit. en Sandoval de Ecurdia y Richard Muñoz, 2004: 39).

En este sentido, Juan Martín Sandoval de Ecurdia y María Paz Richard Muñoz afirman que entre el juego de azar y la pobreza existe una cierta relación, porque “el juego de azar en gran medida se aprovecha del ciudadano pobre” (Sandoval de Ecurdia y Richard Muñoz, 2004: 6), quien busca el gran premio para salir de la pobreza, hacerse rico de un día para otro, dejando atrás educación, ahorros y cualquier esfuerzo. Así, en Estados Unidos el 5 por ciento de la población con ingresos menores (diez mil dólares al año) gasta el 5 por ciento en billetes de lotería, mientras en hogares con ingresos altos (cincuenta mil a cien mil dólares al año) sólo el 0.5 por ciento gasta en el juego (Sandoval de Ecurdia y Richard Muñoz, 2004: 6). Lo que es notable en esta información es la inversión de un menor porcentaje de ciudadanos con ingresos altos, en cambio en la población con menor ingreso, el número de los participantes es considerablemente mayor. Por lo tanto, la esperanza y la entrega al juego se considera mucho mayor en la clase baja y la decepción también; es decir, la población con menor ingreso cae más rápido en la ludopatía y sufre las consecuencias.

### *Alcoholismo y drogadicción*

Una de las consecuencias de la ludopatía es la incapacidad de controlar el estado de ánimo. La búsqueda de un escape emocional de las depresiones y de la desesperación lleva al jugador, en muchos casos, al alcoholismo y a la drogadicción. El alcohol es el medio de mayor y más fácil alcance, porque lo venden en casi todos los casinos. En cambio, las drogas son el medio más deseado y caro, pero están a un alcance relativamente fácil, debido a la infiltración del narcotráfico en estas áreas de juego. Estas sustancias narcóticas llevan al jugador a un círculo vicioso sin salida, porque lo vuelven físicamente dependiente, lo que ocasiona una adicción de doble efecto: físico y emocional, y es cuando se acentúa más el vicio de jugar y el de consumo de estupefacientes. Así, las drogas, muchas veces combinadas con fármacos representan un callejón sin salida y una fuga a los problemas personales y sociales mediante el consumo y disfrute de estas sustancias que, a la vez, provocan con-

flictos familiares, laborales, emocionales y físicos. Entonces, en lugar de resolver dichos problemas, caen más profundamente.

### *Criminalidad y conflictos de poder*

Asimismo, se agregan más vicios sociales, como la prostitución y la criminalidad, efectos de las adicciones. En un estudio de Chris Ison y Dennis McGrath respecto a la delincuencia que provocaron los casinos en Minnesota, encontraron fraude, robo, falsificación, prostitución y tráfico de drogas; y en la investigación de Earl Grinols, de la Universidad de Illinois, se señaló “que en un periodo de 20 años, los condados estadounidenses que han contado con casinos aumentaron en 44 por ciento su índice delictivo” (Gertz, cit. en Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 44); en la ciudad de Delta Town, a partir de que se establecieron nuevamente casinos, no se erradicó la pobreza ni mejoró el nivel de vida; en cambio sí subió la criminalidad (Sandoval de Escurdia y Richard Muñoz, 2004: 44). Según estas informaciones, se tiene la noción de que los casinos propician una conducta delictiva, debido a la ludopatía, a la drogadicción y al alcoholismo, reflejo del consumismo de una población, integrada al capitalismo.

Los casinos, por su parte, presentan un centro sin precedentes de circulación de dinero y de conflictos de poder, debido a la apertura de diferencias sociales. En el caso de las tribus, muchas veces los ingresos de los juegos de azar se quedan en manos de unos dirigentes tribales, lo que genera la apertura de facciones políticas y la disgregación de sus integrantes, fenómeno que debilita la resistencia de estas naciones y la asimilación a la sociedad.

Según Wilkinson, muchas tribus sólo querían progresar y obtener un éxito material, pero sin perder su cultura, sin olvidarse de sus tradiciones, familias, amigos y el ambiente natural (Wilkinson, 2005: 329-330). No obstante, este contacto estrecho con la cultura de una sociedad capitalista tiene sus efectos en la transformación de la cultura nativa.

La pregunta es si esta integración de los pueblos indígenas a la sociedad fue planeada por medio de la política del gobierno federal de Estados Unidos ante las tribus norteamericanas. Esta problemática se trata en el siguiente capítulo.