

México, D. F., a 8 de septiembre del 2014.

LICENCIADA.

**MARIA MARCELA GONZALES SALAS Y PETRICIOLI,
DIRECTORA GENERAL DE JUEGOS Y SORTEOS DE LA
SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN.**

PRESENTE:

La que suscribe, perito en materia de psicología, adscrita a la Coordinación de Asesores de la Subprocuraduría Especializada en Investigación de Delincuencia Organizada, designada para elaborar la Opinión Técnica, solicitada por la Dirección General de Juegos y Sorteos de la Secretaría de Gobernación; con fundamento en lo dispuesto en los artículos 4, 14, 16, 21 y 102, Apartado "A", de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 1 fracciones I y II, 2 fracciones II y XI, 6, 10, 168, 180, 220, 221, 225, 234 y 235 del Código Federal de Procedimientos Penales; 12, del Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos; 4, fracción I, apartado A, incisos a), b), 10 fracción I, 11 fracción I, 22 fracción I inciso d) y 25, de la Ley Orgánica de la Procuraduría General de la República; rindo la siguiente:

OPINIÓN TÉCNICA:

EL IMPACTO DEL JUEGO DE MAQUINAS TRAGAMONEDAS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

I.- OBJETIVO DEL ESTUDIO:

- a) Conocer el impacto social, conductual y emocional, del uso y juego de las máquinas tragamonedas, en niños y adolescentes, distintas a las de sorteos de números o símbolos a través de máquinas.
- b) Determinar si existen riesgos para el desarrollo de Ludopatía en niños (adicción al juego o juego patológico) en relación al uso de máquinas tragamonedas, **en caso afirmativo.**
- c) Identificar los factores de riesgo que den como resultado el padecimiento de dicho trastorno de la conducta, en la población infantil usuaria de las máquinas tragamonedas, en la inteligencia que los niños y niñas, representan un sector vulnerable y por ende, el impacto o daño sería mayor.

PALABRAS CLAVES:

- 1.- Juego Patológico o Adicción al Juego.
- 2.- Máquinas tragamonedas.
- 3.- Niños/adolescentes.

II.- TECNICAS UTILIZADAS:

Revisión de los siguientes documentos:

- a) Estudios de investigación sobre el impacto del juego de máquinas tragamonedas en niños y adolescentes, realizados en diferentes países como Reino Unido, E.U.A, España y Perú.
- b) Materiales de lectura sobre regulación y casuística de la explotación de juegos de casinos y máquinas tragamonedas.
- c) Doctrina psicopatológica, Manuales de enfermedades y trastornos mentales.

III.- HALLAZGOS:

Resumen de la revisión y análisis de los trabajos de investigación realizados por varias instituciones tanto en México como en otros países:

El juego patológico es un trastorno del control de los impulsos cuya característica esencial es un comportamiento de juego, desadaptativo y persistente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar, escolar y laboral.

La ludopatía es un comportamiento que causa incapacidad de abstenerse a los juegos de azar.

La Asociación Americana de Psiquiatría en 1995, indicó que hay ludopatía infantil cuando:

Hay deserción escolar, pues este vicio causa apatía por cualquier otra actividad que no sea el juego.

La adicción va acompañada de actos de violencia para obtener dinero (robos o pandillaje).

En el año 2006 la Universidad Nacional Autónoma de México realizó para la Secretaría de Gobernación un *Estudio Multidisciplinario sobre los impactos que tendría la instalación de casinos en México*, del cual se desprenden las siguientes consideraciones sobre las máquinas tragamonedas y su afectación a la sociedad:

1. En México, los jugadores que se encuentran en riesgo de desarrollar ludopatía tienden en un 18.8% a utilizar las máquinas tragamonedas, siendo el 66% de ellos jóvenes entre 18 y 25 años.¹
2. La experiencia internacional ha demostrado que la instalación de cualquier facilidad que permita los juegos de apuestas, tiene el efecto de incrementar el número de personas que generan adicción al juego.²
3. La Biblioteca Nacional de Medicina de los Estados Unidos a través Medline Plus, realizó estudios sobre ludopatía y llegó a la conclusión de que los casinos a menos de 80 kilómetros pueden llegar a incrementar la ludopatía hasta en un 4% en los adultos.

Los organismos nacionales de revisión de Australia, U.S.A. y Reino Unido en el estudio denominado, *The link between accessibility and gambling harms* (“La relación entre la accesibilidad y los juegos de azar”), menciona que las máquinas de juegos electrónicos son el ‘crack’ de los juegos de azar, la conclusión de los hallazgos de la investigación, es que una mayor disponibilidad conduce a mas juego y problemas con el juego.³

La Asociación Estadounidense de Psiquiatría incluyó la dependencia al juego formalmente como una enfermedad mental, en la tercera edición de su *Manual de Diagnóstico y Estadística* (DSM-111) de 1980 y la conservó en la cuarta edición, que publicó en 1994 (DSM-IV, 1994). **En ésta se define a la ludopatía como un problema que consta de cinco o más de los siguientes síntomas:**

- 1) Preocupación por el juego, pasa mucho tiempo pensando en el juego, como experiencias pasadas o formas de conseguir más dinero con que jugar.
- 2) Necesidad de apostar cantidades cada vez más grandes de dinero para sentir excitación.

¹ Páginas 20 y 21 del Anexo 1 del *Estudio Multidisciplinario sobre los impactos que tendría la instalación de casinos en México*.

² Página 155 del *Estudio Multidisciplinario sobre los impactos que tendría la instalación de casinos en México*.

³ *Estudio The link between accessibility and gambling harms*

- 3) Intentos repetidos e infructuosos por jugar menos o dejar de jugar.
- 4) Inquietud o irritabilidad cuando intenta jugar menos o dejar de jugar.
- 5) Jugar para escapar de los problemas o de sentimientos de tristeza o ansiedad.
- 6) Intenta recuperar las pérdidas (apuesta cantidades crecientes de dinero para intentar recuperar lo perdido).
- 7) Mentir sobre la cantidad de tiempo o dinero gastados en el juego.
- 8) Cometer crímenes para conseguir dinero que le permita jugar.
- 9) Pérdida del trabajo, relaciones importantes u oportunidades en sus estudios o en su carrera debido al juego.
- 10) Necesidad de pedir dinero prestado para sobrevivir motivado por las pérdidas en el juego.⁴

También identifica a los jugadores de la siguiente forma:

- **Jugador en riesgo:** son quienes cumplen uno o dos de los diez criterios anteriores.
- **Jugador problema:** si satisface tres o cuatro de los criterios.
- **Jugador patológico:** son los que cumplen con cinco o más criterios.

Cuando el juego ya no es un entretenimiento y pasa a ser una necesidad, con el consiguiente deterioro de la vida individual, familiar y social, es que se habla de ludopatía, juego patológico, compulsivo o adictivo.

La Universidad de Santiago de Compostela, llevó a cabo una investigación sobre El juego como problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria, cuyos investigadores son Elisardo Becoña Iglesias, María del Carmen Míguez Varela y Fernando L. Vázquez González. En este estudio realizado en el año 2001 se pone en evidencia que cuando la sociedad permite las máquinas tragamonedas, éstas se convierten en el principal detonador de problemas de juego patológico debido a la facilidad con la que la población accede a ellas, por lo que al localizarse en lugares públicos y sin restricción de acceso, aumenta el número de personas que son inducidas al juego, siendo en gran cantidad niños y adolescentes de entre 10 y 18 años, que tienen entre 4 y 8 veces más riesgo de tener problemas de ludopatía que una persona adulta, lo que se refleja en sus calificaciones y sus relaciones familiares, afectando así el sano desarrollo de su persona.

⁴ Fisher 1992, propone para ajustar los criterios del DSM IV, en niños de 11 a 16 años lo siguiente:

- Se cometen actos ilegales/antisociales, gastar dinero de la comida, robar en casa o fuera para jugar.
- Se riñe con la familia o con los amigos más próximos y se hace peligrar la educación por el juego.

El estudio referido señala que:

- El juego más problemático son las máquinas tragaperras (tragamonedas en México). Aunque representan el 40.4% del gasto total en juego, son el principal problema por el que las personas acuden a tratamiento (Becoña, 1996).⁵
- En el estudio de Lesieur et al. (1991)⁶, con estudiantes universitarios, demostró que **el porcentaje de juego problema y patológico era de cuatro a ocho veces más alto que el de los adultos**. En el meta-análisis de Shaffer y Hall (1996)⁷ sobre la prevalencia del juego patológico entre adolescentes (de 13 a 20 años) la media estimada para el juego patológico o para graves problemas con el juego oscilaba entre el 4.4% y el 7.4%. A su vez, datos de varios países indican que el juego patológico se inicia a edades tempranas. Dell, Ruzicka y Palisi (1981)⁸ encontraron que **el 33% de sus jugadores patológicos adultos habían empezado a jugar antes de los 10 años, el 47% entre los 11 y 18 años y sólo un 14% a los 19 o más años**.
- La cantidad de dinero gastada en juego es pequeña puesto que es poco el dinero de que disponen a estas edades (nótese que son todas personas escolarizadas sin ingresos propios).
- Sin embargo, en muchos casos han conseguido su dinero de forma no normativa, tal como pedir prestado dinero para jugar y no devolverlo (41.4% de los jugadores problema), faltar a clases para jugar (45.2% de los jugadores problema) o robar algo para jugar o pagar deudas causadas por el juego (47.1% de los jugadores problema).

⁵ Becoña, E. (1996). La ludopatía. Madrid: Aguilar.

⁶ Lesieur, H.R.; Cross, J.; Frank, M.; Welch, M.; White, C.M.; Rubenstein, G.; Moseley, K. y Mark, M. (1991). Gambling and pathological gambling among university students. Addictive Behaviors, 16, 517-527.

⁷ Shaffer, H.J. y Hall, M.N. (1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature. Journal of Gambling Studies, 12, 193-214.

⁸ Dell, L.J., Ruzicka, M.F. y Palisi, A.T. (1981). Personality and other factors associated with the gambling addiction. International Journal of the Addictions, 16, 149-156.

Sue Fisher de la Universidad de Plymouth, realizó un estudio sobre El impacto del juego de máquinas tragamonedas legales para niños sobre el juego y el juego patológico en adolescentes.⁹

De acuerdo a este artículo, antes de la *gambling act* de 2005, en Reino Unido se permitía que los niños utilizaran máquinas tragamonedas, en concreto las máquinas que ejecutaban “*juegos de frutas*”, las cuales podían encontrarse en casi cualquier establecimiento comercial del Reino Unido, lo que provocó que entre el 50 y 60% de la población joven las jugara, siendo el 7% jugadores habituales que realizaban esta actividad entre 3 y 4 veces por semana. **El hecho de que Reino Unido las permitiera abiertamente desató toda clase de investigaciones científicas y reportajes periodísticos que demostraron que los jóvenes podían enfrentar dificultades escolares, económicas y emocionales que se reflejaban en faltar a clases, contraer deudas, vender sus posesiones, y en casos más graves robo, intento de asesinato, suicidio y prostitución; lo que más tarde los definía como adultos.**

El estudio señala que:

- **El juego de las “máquinas de frutas” ha llegado a ser una de las principales actividades de tiempo libre para la gente joven y que una minoría de chicos han llegado a ser jugadores “dependientes” y a cometer actos antisociales/delictivos para costear sus juegos.**
- Los medios de comunicación han usado los resultados de estos estudios, además de sus propias investigaciones, para llamar la atención hacia la difícil situación de los niños que han llegado a ser “adictos a las máquinas de frutas”. Los alegatos de la prensa han incluido intentos de asesinato, suicidio y prostitución de niños, además de robo y ausentismo escolar.

Titulares como “Niños adictos roban para costearse el juego” (The Daily Telegraph, 5 de noviembre de 1991), “Niños de las máquinas de frutas se convierten al crimen” (The Daily Express, 5 de noviembre de 1991) y “Un codazo y una revolución y ellos estaban enganchados en la máquina” (The Guardian, 8 de enero de 1992) son típicos.

⁹ Psicología Conductual, vol. 1, N° #, 1993, pp. 351-359.

- **Los investigadores en el Reino Unido también han indicado una variedad de conductas antisociales e ilegales relacionadas con el juego de máquinas de frutas en adolescentes, las cuales han sido consideradas y sintomáticas de dependencia.** La gente joven puede faltar al colegio para jugar a las máquinas de frutas (NHTPC, 1988; Rands y Hooper, 1990¹⁰; Huxley y Carroll, 1992). También pueden pedir dinero prestado, vender sus posesiones y utilizar el dinero asignado para otros usos tales como el dinero para la comida del colegio (Spectrum Children's Trust, 1988; NHTPC, 1988; Huxley y Carroll, 1992). **Cuando tales fuentes de obtención de fondos se han agotado y el deseo de jugar permanece insatisfecho, los jóvenes jugadores roban (NHTPC, 1988; Griffiths, 1990; Huxley y Carroll, 1992).**
- Entre el 50% y el 60% de los adolescentes en el Reino Unido juegan a las máquinas de frutas y aproximadamente un 7% de éstos pueden jugar al menos 3 o 4 veces a la semana.
- Los estudios han demostrado que la conducta de los adolescentes con problemas de juego lo reflejan de adultos. Los adultos que juegan patológicamente tropiezan generalmente con dificultades financieras y recurren al crimen para mantener su juego (Custer, 1982¹¹; Lesieur, 1979)¹².



¹⁰ Rands, J. Hooper, M. (1990). Survey of Young people's use of slot machines within the Sedegemoor District in conjunction with Somerset Youth Association. Somerset: Author.

¹¹ Custer, R. L. (1982). An overview of compulsive gambling. En P. A. Carone, S. F. Yoles, S. N. Kieffer y L. Krinsky (comps.), Addictive disorders update: alcoholism, drug abuse, gambling. (pp. 107-124). Nueva York: Human Sciences Press.

¹² Lesieur, H. R. (1979). The compulsive gamblers spiral of options and involvement. Psychiatry: Journal for the study of interpersonal processes, 42, 79-87.

IV.- RESULTADOS:

IV. a.- ANALISIS DEL IMPACTO DEL JUEGO DE LAS MAQUINAS TRAGAMONEDAS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES:

TIPO DE IMPACTO	SINTOMA O CARACTERISTICA	REPERCUCION
Social	a. Déficit en habilidades sociales por pasar más tiempo en las maquinitas tragamonedas b. Distanciamiento familiar, debido a discusiones por el desinterés que muestran los niños y adolescentes por la vida cotidiana en familia.	Los menores de edad que no cuentan con un vínculo estrecho familiar, son presas de grupos criminales que abusan de su vulnerabilidad para reclutarlos en sus organizaciones criminales.
Conductual	a) Faltar al colegio para jugar a las máquinas tragamonedas, b) Contraer deudas, vender sus posesiones, y en casos más graves robo.	Si estas conductas son persistentes existe un alto riesgo de comportamiento violento, o trastorno antisocial de la personalidad.
Emocional	a) Hostilidad y agresividad, depresión, angustia, retraimiento.	Afecta el sano desarrollo psicosocial de los niños, niñas y adolescentes.

V.- CONCLUSIONES:

PRIMERA: Social.-

a) El juego de máquinas tragamonedas, disponibles y accesibles a los niños, niñas y adolescentes, en menor o mayor grado, es precursor de problemas de juego patológico, por lo que se considera el incremento de incidencia de la Ludopatía en niños y adolescentes, es decir, jugadores problemáticos, que afecta su sano desarrollo psicosocial, afectando por ende la adecuada adaptación a su medio ambiente familiar y social; aunado a que;

Por lo que al existir máquinas tragamonedas en sitios como tiendas, farmacias y plazas comerciales que son de alta concurrencia por todo tipo de sectores, provoca una invitación a jugar a un grupo vulnerables como lo es la juventud que frecuenta estos sitios.

b) Los menores de edad que no cuentan con un vínculo estrecho familiar, son presas de grupos criminales que abusan de su vulnerabilidad para reclutarlos en sus organizaciones;

c) Los recursos provenientes de estas máquinas se consideran ilegales, toda vez que son artefactos prohibidos de conformidad con el artículo 12 del Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos; por lo que dichos recursos pueden servir para financiar otras actividades ilícitas como la obtención de recursos o el blanqueo de activos.

d) El crecimiento del número de máquinas tragamonedas sin restricción, se asocia con la comisión desde delitos simples como el robo hasta delitos de Delincuencia Organizado como el lavado de dinero. , con llevando ésto, al Macro impacto Social.

SEGUNDA: Emocional/Conductual.-

a) Los diferentes estudios demostraron que los niños y jóvenes podían enfrentar dificultades escolares, económicas y emocionales que se reflejaban en faltar a clases, contraer deudas, vender sus posesiones, y en casos más graves robo, intento de asesinato, suicidio y prostitución; lo que más tarde los definiría como adultos.

b) Si estas conductas son persistentes existe un alto riesgo de comportamiento violento, o trastorno antisocial de la personalidad, por lo que el juego persistente

(patológico) de máquinas tragamonedas, afecta el sano desarrollo psicosocial de los niños, niñas y adolescentes.

TERCERA: Factor de riesgo.-

a) La creciente **disponibilidad y accesibilidad de las máquinas tragamonedas para los niños**, constituye un factor de alto riesgo para el desarrollo del trastorno de conducta **Ludopatía en niños**, es decir **adicción al juego**, con las graves consecuencias descritas en párrafos anteriores, ya que, **se encuentran a la vista y alcance de todo el público, sin ninguna restricción**, tales como en establecimientos comerciales cercanos a las escuelas y hogares: las "tienditas de la esquina", mercerías y papelería, fruterías, etc.

RECOMENDACIÓN LEGAL.

ÚNICA: resulta necesaria y urgente que la autoridad competente, lleve a cabo el control o erradicación de las máquinas tragamonedas.

Tomando en consideración, que el Interés Superior del Niño es un principio consagrado en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, previsto normativamente en el artículo 4º constitucional, el cual en forma expresa señala que este derecho humano, **se funda en la dignidad del ser humano, en las características propias de los niños, en la necesidad de propiciar el desarrollo de éstos, con el pleno aprovechamiento de sus potencialidades;** aunado a que, la Corte Interamericana de Derechos Humanos lo define de la siguiente manera: **"la expresión 'interés superior del niño' ... implica que el desarrollo de éste y el ejercicio pleno de sus derechos deben ser considerados como criterios rectores para la elaboración de normas y la aplicación de éstas en todos los órdenes relativos a la vida del niño".**

Del análisis y de las conclusiones a las que se arribaron en el presente dictamen Pericial, se observa con claridad **que los niños, niñas y adolescentes, al tener una gran disponibilidad y accesibilidad de las máquinas tragamonedas, sufren una afectación en su sano desarrollo psicosocial, al crearles la adicción al juego de azar, fomentando la incidencia de la Ludopatía en niños y adolescentes, lo cual repercute en la adaptación a su medio ambiente familiar y social; dando origen a un comportamiento violento o trastorno antisocial, o disocial de la personalidad; por lo que al verse afectado el vínculo familiar, hace que los menores a temprana edad comiencen a delinquir y lo que los hace aún más vulnerables y los exponen a ser captados por grupos delincuenciales, que los reclutan dentro de sus organizaciones para la comisión de una gran diversidad de delitos.**

Por lo que se sugiere que la autoridad correspondiente, emprenda las políticas públicas que considere pertinentes, a efecto **de evitar cualquier forma de daño a la salud física o mental o, incluso, poner en riesgo a sectores vulnerables de la población, tales como niñas, niños y adolescentes**, como es el caso de la disponibilidad y accesibilidad de las **máquinas tragamonedas**, las cuales aparte de causar una afectación psicológica en la niñez y adolescencia, misma que repercute no solo en el aspecto familiar o económico, sino que los expone a ser captados o incorporados a las filas de delincuencia.

VI.- BIBLIOGRAFÍA:

- a) Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, DSM IV.
- b) Ley Federal de Juegos y Sorteos.
- c) Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos.
- d) Código Federal de Procedimientos Penales.

Opinión Técnica que se emite, para los fines legales correspondientes.

A T E N T A M E N T E
"SUFRAGIO EFECTIVO. NO REELECCIÓN"
LA C. PERITO EN PSICOLOGÍA ADSCRITA A LA SUBPROCURADURIA
ESPECIALIZADA EN INVESTIGACION DE DELINCUENCIA ORGANIZADA.

LIC. MARIA GUADALUPE CASTILLO CASTRO.
CED. PROF. 2322469 EN PSICOLOGIA.
CED. PROF. 08742660 MAESTRIA EN CRIMINOLOGIA.

EL COORDINADOR DE ASESORES DEL
SUBPROCURADOR DE SEIDO.

MTRO. GUILLERMO MENESES VÁZQUEZ.

c.c.p **MTRO. RODRIGO ARCHUNDIA BARRIENTOS.**- Subprocurador Especializado en Investigación de Delincuencia Organizada.- Para su superior conocimiento.