

DIRECCIÓN GENERAL
DE BIBLIOTECAS
SIID

SERVICIO DE INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS

División de Política Social

Casinos: Efectos sociales negativos y ludopatía

Dr. (c) Juan Martín Sandoval De Escurdia
Investigador Parlamentario en Política Social

Lic. María Paz Richard Muñoz
Asistente de Investigador

Av. Congreso de la Unión Núm. 66; Col. El Parque;
México, DF; C.P. 15969
Tel: 5628-1318 y 5628-1300 ext. 4805; Fax: 5628-1316
e-mail: martin.sandoval@congreso.gob.mx

Casinos: Efectos sociales negativos y ludopatía.

Contenido		Página
Resumen Ejecutivo		2
Introducción		13
1. Actividades delictivas		15
1.1 Mafias		15
1.1.1 De la legalización del juego como una manera de reactivar la economía, al “financiamiento por parte de las mafias y el diagnóstico de la industria como “libre de mafia”, en Estados Unidos”		15
1.1.2 Sobre el control del mercado del juego y las “Mafias del juego”		17
1.2 Lavado de dinero		18
1.2.1 Sobre el significado de lavado de dinero		18
1.2.2 Los componentes del lavado del dinero		18
1.2.3 El proceso de lavado de dinero en tres etapas		19
1.2.4 El lavado de dinero en el juego		20
1.2.5 Lavado de dinero: Narcotráfico-casinos		20
1.3 Negocios de Políticos		21
1.4 Crimen organizado		22
1.5 Robo		22
1.6 Actos delictivos		23
2. Fenómenos sociales		24
2.1 Crímenes		24
2.2 Corrupción		24
2.3 Fuga de divisas		25
3 Aspectos Patológicos de individuos		26
3.1 Del juego de azar al juego patológico.		26
3.1.1 Sobre el juego y los jugadores		26
3.1.2 Juego de Azar		26
3.1.3 Características emocionales del juego sano y del juego patológico		29
3.2 La Ludopatía		32
3.3 Los efectos sociales del juego patológico		38
4. Casinos y costos sociales		41
5. Los impactos sociales del juego patológico, la ludopatía y los casinos.		48
5.1 A Favor		48
5.2. En Contra		49
6. La Previsión para jugadores compulsivos en diversos países		51
7. Principales Resultados		53
Bibliografía		57

Resumen Ejecutivo

El propósito de la investigación es identificar los efectos negativos de la instalación de casinos en México.

Desde el punto de vista metodológico y con el fin de que haya continuidad en la línea de investigación sobre casinos, se tomo como base del criterio de análisis, la aparición de los efectos sociales de acuerdo a las categorías encontradas en un estudio previo¹ que incluye, además de propuestas y efectos positivos, los efectos negativos con base en un análisis de opinión pública, el cual concluye que estos serían:

- ✓ La aparición o incremento de problemáticas de inseguridad, criminalidad y actos delictivos como son el lavado de dinero, o la aparición de mafias.
- ✓ Estos problemas se asocian a otras problemáticas sociales como el vicio, la prostitución y el ocio.
- ✓ Finalmente, ambas se relacionan con ciertas problemáticas patológicas de los individuos como deudas de juego, suicidios, delincuencia común y adicción al juego, formándose fenómenos sociales complejos.

Las categorías son:

- a) Actividades delictivas²
- b) Fenómenos sociales³
- c) Aspectos patológicos de individuos⁴

Las fuentes consultadas fueron de tipo documental e internet.

A efecto de cumplir con el propósito del estudio, el documento se dividió en Introducción y 7 apartados de los cuales tres se refieren a las categorías de análisis mencionadas: el primero a “Actividades delictivas”; el segundo “Fenómenos sociales”, y el tercero sobre “Aspectos patológicos de individuos”. En cuanto a las referencias que abordan los casinos más directamente, el cuarto apartado aborda Casinos y costos sociales; el quinto, los impactos sociales del juego patológico, la ludopatía y los casinos, y el sexto que aborda la previsión para jugadores compulsivos en diversos países. Finalmente, se tiene un apartado de Principales resultados.

¹ SANDOVAL De Ecurdia, Juan Martín y Juan Francisco Zamudio Tadeo. *Los casinos en México y sus principales efectos sociales: Un análisis de opinión pública*. División de Política Social, Servicio de Investigación y Análisis, Dirección General de Bibliotecas, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México, DPS, 56 noviembre 2002. <http://www.cddhcu.gob.mx/bibliot/publica/inveyana/polisoc.htm>

² Actividades delictivas: lavado de dinero, mafias, inseguridad pública, tráfico de drogas, mafia de trata de blancas, robos, crimen organizado, actos delictivos, negocios de políticos, mafias de juego.

³ Fenómenos sociales: vicios, ocio, prostitución, crímenes, alcoholismo, drogadicción, creación de riqueza (a partir de la especulación), adicción, problema epidemiológico.

⁴ Aspectos patológicos de individuos: fortunas perdidas, familias destruidas, deudas de juego, suicidio de jugadores, jugadores compulsivos, delincuencia común, despilfarro, endeudamiento, ludopatía.

Los resultados del análisis son:

1. Actividades delictivas

a) En cuanto al tema de las Mafias, se abordan:

- ❖ De la legalización del juego como una manera de reactivar la economía, al “financiamiento por parte de las mafias y el diagnóstico de la industria como ‘libre de mafia’, en Estados Unidos”

En 1929 en EU, la legalización del juego comenzó a ser vista como una manera de reactivar la economía

- ✓ Entre 1930 y 1933 en Massachussets comenzó el movimiento para legalizar el bingo, en Nevada se legalizó la mayor cantidad de tipos de juego, y para 1933, varios estados legalizaron las apuestas en las carreras de caballos.
- ✓ Después de la Segunda Guerra, la industria del juego de Nevada experimentó un auge, y conforme a lo que se señala la información consultada, existe un lugar común que se difunde por internet, con “señalamientos en cuanto a la relación mafias-casinos, sobre todo después de la 2ª Guerra inclusive, se explicita la “influencia de la mafia” en varios puntos de Estados Unidos.

Sin embargo, debe subrayarse que existe información reciente –de las mismas fuentes de internet- que aborda el asunto sobre los casinos como “libre de mafia” a saber:

- ✓ En 1996, en Nevada la legislatura del estado aprobó la ley Corporate Gaming Act, que expuso los casinos al escrutinio público al permitirles a corporaciones públicas ser propietarios
- ✓ Según la American Gaming Association, muchas empresas que cotizan en bolsa tienen una participación en el negocio de las apuestas.
- ✓ En un informe de 2003 la National Gaming Impact Study Commission diagnosticó a la industria del juego como “libre de mafia”: “Toda la evidencia presentada a la Comisión indica que leyes estatales efectivas, junto con la adquisición corporativa de la mayor parte de la industria, han eliminado el crimen organizado de la propiedad y operación”.

Para el caso de México, quienes están en contra de la instalación de los casinos, señalan a los carteles de la droga y a las transnacionales del juego como interesados en el mercado del juego en México para captar un mercado de 100 millones de personas y que además sirva para lavar los enormes recursos del narcotráfico en México.”

Es de resaltar que incluso el Consejo Nacional Empresarial Turístico CNET, coincide con quienes están en contra: Gordon F. Viberg, de alguna manera hace suyo el lugar común sobre los casinos, al opinar en relación al modelo de casinos por instalar. Se trata -dice- de “que se apruebe la operación de casinos y no de hoteles casino. La diferencia es fundamental: se evitaran muchos de los vicios que a lo largo de la historia se han registrado en otros países donde operan los casinos. La idea es que en México estos sean manejados por los operadores internacionales que cotizan en los mercados bursátiles, por que con ello

se garantizaría la transparencia en el negocio, se busca evitar que las mafias se apoderen de esta operación tan lucrativa”.

Nótese que implícitamente se acepta que históricamente han existido y podrían intervenir las mafias.

b) En cuanto al Lavado de Dinero, se aborda:

- ❖ Sobre el significado de lavado de dinero, definiéndose como:
- ✓ Es un fenómeno de carácter socioeconómico:
 - Es social porque su origen está determinado por una serie de situaciones ilícitas, que se gestan en el desorden y la descomposición social.
 - Es un fenómeno antisocial de carácter patrimonial que implica el ocultamiento de la ruta documentaria que conecta ingresos de dinero o bienes a una persona o grupo, con el propósito de evadir el pago de impuestos, evitar el ser procesado por algún delito o eludir cualquier confiscación de dinero o bienes de origen ilegal.
 - Es reciclaje de activos procedentes de actividades ilícitas, transacciones sospechosas. Por lo que este fenómeno está enmarcado en lo que se conoce como “economía criminal”.

En este sentido se abordan aspectos como:

- ❖ Los componentes del lavado de dinero
- ❖ El proceso de lavado de dinero y las tres etapas que comprende:
 - a) La introducción, colocación, ubicación o prelavado.
 - b) La transformación, estructuración o lavado propiamente dicho.
 - c) La reconversión o integración a la economía formal.

Así, se señala que los grandes cárteles del narcotráfico y de otros negocios criminales están buscando nuevos y más sofisticados mecanismos de lavado de dinero. Los casinos “son una alternativa viable, simple y efectiva, sobre todo si se instalan precisamente en aquellos países que acusan una actividad de producción, distribución, tráfico y exportación de narcóticos y estupefacientes”. En donde además las estructuras empresariales, gubernamentales y de procuración de justicia estén permeadas por el narcotráfico.

- ❖ El lavado de dinero en el juego, el cual se concreta a partir de:
 - ✓ Adquirir placas o fichas de juego, y algún tiempo después, convertir de nuevo estas placas en cheques o efectivo,
 - ✓ Justificar recursos ilícitos atribuyéndolos a ganancias del juego,
 - ✓ Para poder contrarrestar las pérdidas, la “banca” debe disponer de reservas importantes que son aportadas por los miembros del “consorcio criminal oculto”.
- ❖ Finalmente, se trata el Lavado de dinero, a partir de la relación Narcotráfico-casinos, considerando la situación geográfica de México y EU

c) Negocios de Políticos, donde algunos estudios señalan que en E.U. la industria de las apuestas está involucrada con el proceso político.

La respuesta es, que las contribuciones a las campañas provenientes del sector de las apuestas han aumentado considerablemente en los últimos años, de \$1.1 millones en

1992 a \$5.7 millones en 1998, mientras que el número de candidatos que reciben dinero de la industria de las apuestas aumentó un 80 por ciento.

d) Crimen Organizado.- En este tema se observa que la idea de que los casinos estén relacionados con el crimen organizado ha sido difundida desde los años 40's. Al respecto, la Conferencia Internacional Association of Gaming Attorneys. Con base en el estudio realizado por la Universidad de Ryerson y de la revista Journal of Gambling Studies, refiere que se han hecho gran cantidad de investigaciones, sobre todo en los Estados Unidos de América, las cuales muestran que no es cierto que existan una relación directa entre los casinos y el crimen organizado; ya que hay ciudades que no tienen casinos, que cuentan con una tasa de criminalidad mayor a las ciudades que si cuentan con casinos. Esto último se aplica a la ciudad de Las Vegas, la cual se encuentra en uno de los lugares con más baja criminalidad en Estados Unidos.

e) Sin embargo, en relación al Robo, estudios realizados en otros países demuestran que en ciudades en las que funcionan casinos el índice de robo con violencia resultó hasta 88% mayor y el robo de vehículos aumentó hasta 60%.

Grinols, Mustard y la economista Cynthia Hunt Dillely concluyeron que en 1996 “los casinos fueron responsables del 7.7% de los delitos contra la propiedad de los condados con casinos” y los robos se incrementaron 20% a pesar del incremento en los gastos de las fuerzas del orden después que los casinos abrieron. El robo de autos es el delito que más se incrementó.

f) Finalmente, en relación a las Actividades delictivas, se señala que el juego en casinos no es lícito, pues se basa en el dolo y la mala fe, ya que el casinero, con engaño, induce al error al cliente, ocultándole y/o disimulando la realidad de que la casa cuenta con posibilidades mayores para ganar.

Los casinos también cambian el tejido social mediante el mensaje de “hazte rico pronto”, y el número de delitos cometidos en ciudades en las que funcionan casinos es más alto que en aquellas que no cuentan con ellos

2. Fenómenos sociales

- ❖ Se encontró que existen estudios que presentan documentación que comprueba que los casinos incrementan la criminalidad. Sin embargo, por otro lado, se encontró que la criminalidad se asocia a otro tipo de variables, tales como el desempleo, bajos niveles educativos y deterioro de vida.
- ❖ Se abordó, asimismo, la Corrupción como fenómeno, y finalmente
- ❖ La Fuga de Divisas. El casino de propiedad extranjera se convertiría en un Exportador de Divisas a través de:
 - Remisión de utilidades,
 - transferencias a la matriz extranjera,
 - regalías por licencia,
 - por derecho de uso de marca,
 - por uso de tecnología,
 - por utilización de procesos,
 - utilización de “know how”
 - los sueldos de personal directivo extranjero,

- costos de capacitación y
- el pago de otros insumos extranjeros.

La permisividad irrestricta del capital extranjero incidiría directamente en la fuga de divisas. Los casinos ofrecerían –según las fuentes- tarifas dumping, subsidiadas por el juego, lo que sería competencia desleal, vía promociones, descuentos, paquetes o cortesías, a otros negocios turísticos.

3. Aspectos Patológicos de individuos.- En este apartado se trata la forma en que se pasa del juego de azar al juego patológico, la ludopatía y sus efectos.

Así se aborda, en cuanto al juego y los jugadores:

- a) Clasificación del juego
 - ✓ Los de competición,
 - ✓ Los de azar, donde el éxito depende de la suerte. Aunque algunas habilidades pueden ayudar a cambiar el resultado final, como en el póquer o el dominó. El juego de azar es un constante reto a la suerte y a las situaciones de riesgo.
 - ✓ Los de riesgo
 - ✓ Los de reglas de pasatiempos y aficiones
- b) Tipos de jugadores. La tipología del juego reconoce al menos cinco tipologías básicas, que van de lo no patológico a los más patológico:
 1. el no jugador,
 2. el jugador ocasional,
 3. el jugador profesional,
 4. el jugador problema y
 5. el jugador patológico.

Los expertos definen a los jugadores patológicos como aquellos que pierden un promedio de \$4,013 al año, mientras que los jugadores problemáticos pierden un promedio de \$699 al año.

Los jugadores patológicos pierden el control sobre su forma de jugar, sobre sus vidas personales y empleo, cometen actos ilegales para financiar el juego y se involucran en otros comportamientos característicos.

Los jugadores problema tienen problemas similares pero a un menor grado.

- c) En cuanto al Juego de Azar se abordan sus características y la relación entre el juego de azar y la pobreza.

El juego de azar en gran medida se aprovecha del ciudadano pobre.
“En un absurdo esfuerzo por hacerse rico de repente, el público comienza a considerar la búsqueda de un gran premio como un camino fácil hacia la riqueza y sustituye la educación, ahorros y esfuerzos empresariales por el juego de la lotería, y entonces la totalidad de la economía puede verse perjudicada”, ya que –en EU- los hogares con ingresos menores (10,000 dólares al año) gastan el 5 por ciento en billetes de lotería, mientras que los hogares con ingresos altos (50,000 a 100,000 dólares al año) tan solo gastan 0.5 en ese concepto.
- d) En cuanto a las Características emocionales del juego sano y del juego patológico, se encontró que:

- ✓ El juego es sano cuando existe un control y placer al jugar, el sujeto se divierte y adquiere control sobre la realidad. Es enfermizo cuando lo hace para salir de su propia frustración o para manejar la realidad que le es adversa, el problema consiste en que el juego sano es un medio, mientras que para el ludópata el juego es un fin en sí mismo.
- ✓ El juego sano no implica sufrimiento y dolor emocional. El juego patológico implica sufrimiento emocional (angustia).
- ✓ El juego sano lleva a que los individuos se conduzcan libremente, mientras en el juego patológico se pierde la capacidad de obrar libremente y de decidir
- ✓ El juego patológico debe distinguirse del juego social y del juego profesional.
- ✓ El juego social tiene lugar entre amigos o compañeros y su duración es limitada, con pérdidas aceptables que se han determinado previamente.
- ✓ En el juego profesional los riesgos son limitados y la disciplina es central.
- ✓ El juego patológico se define como un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional.

El juego patológico comparte características clínicas con otros trastornos del control de los impulsos, como son: el trastorno explosivo intermitente, la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía.

Por las características generales que tiene esta enfermedad se considera como una adicción no tóxica, pero equivalente al alcoholismo, tabaquismo o a la drogadicción. Cabe enfatizar que la diferencia es en cuanto a si el agente adictivo es legal o ilegal.

- e) La Ludopatía consiste en una falsa creencia de que se puede obtener dinero fácilmente, sin trabajar o sin esforzarse mucho, y que en cualquier momento se puede resarcir de pérdidas económicas importantes. En este punto se aborda:
- Que le sucede al Ludópata?
 - El Síndrome de abstinencia
 - Las principales características de un ludópata
 - Las etapas en que aparece
 - La ludopatía y las condiciones en que surge. En este punto se encontró que:
 - ✓ Este fenómeno no se refiere solo a los casinos, sino que también existe en hipódromos, galgodromo, boks o Jacks, en donde se da la presencia de juegos de azar;
 - ✓ también se encuentra a lo largo de los comercios y otros sitios públicos en donde existen “maquinitas”, tragamonedas y videojuegos caseros tales como el *nintendo*, el *play station* y los *cube games*;
 - ✓ otros factores desencadenantes de esta situación está en el hecho de que casi todas las máquinas computadoras tienen accesorios de juego.
- f) En la ludopatía como problema epidemiológico, entre el juego y los casinos, se encontró que para muchos países la Ludopatía es un problema epidemiológico, en las localidades en donde hay casinos. En México “ya se empieza a dar esta enfermedad con los famosos bingos y en otros juegos de apuestas”.

En este sentido, se encontró que existe información cuyos argumentos se refieren a la ludopatía, por un lado como producto de los juegos de apuestas, y por otro lado, como producto de los casinos.

Las posturas son:

✓ Ludopatía-Juego

Quienes relacionan ludopatía-juego señalan que, actualmente tenemos infinidad de actividades que pueden conducir a la ludopatía, situación no está tan solo en los juegos de azar, los casinos, los hipódromos, galgódromos, sino también en los video juegos como el play station, nintendos, y en los juegos de azar que se venden por internet. “No es solo sí o no los casinos, más bien, es si o no a una sociedad que funcione alteradamente desde la perspectiva emocional para necesitar del juego de azar.”

Con base a lo anterior, Caudillo Herrera apunta que, “la labor de legisladores consiste en tipificar las formas de adicciones de los juegos de azar, y no solo de los casinos, sino de otras formas de juego que demandan ser incluidas dentro de un marco legal”.

✓ Ludopatía-Casinos

Quienes relacionan ludopatía-casinos, se hacen la pregunta ¿Por qué los casinos propician la epidemia de la ludopatía en la población? La respuesta es, porque en ellos “se induce al jugador a través del ambiente; las personas que entran en los casinos son llevadas a la concepción de un lujo y servicio exorbitante, con construcciones estéticas de ‘ensueño’, donde deja de existir la luz natural por luces de colores y sonido, que consiguen que la persona no sepa si es por la mañana, mediodía o de noche, esto hace que juegue sin tener noción del tiempo, lo que facilita la pérdida del control”.

El casino –según Caudillo Herrera- es el lugar más evidente de la ludopatía y otras adicciones, mostrando las nocivas consecuencias emocionales que conlleva y que van desde la ansiedad hasta el suicidio.

De acuerdo a los propósitos de la presente investigación, que implica la relación casinos-ludopatía se observa, en primera instancia, que esta enfermedad puede ser generada por cualquier juego de azar y apuestas, como la lotería, las carreras de caballos, los galgos, el bingo, las apuestas deportivas... Por lo tanto **la evidencia documental muestra que la existencia y comportamiento del jugador compulsivo no es un fenómeno exclusivo del juego de casino.**

g) En cuanto a los efectos sociales del juego patológico, se abordan los efectos que producen los jugadores problemas y los jugadores patológico

4. Casinos-costos sociales

○ Estudiando a los jugadores problema y a los jugadores patológicos en EU, la carga de recursos que de la sociedad compromete un jugador problema o un jugador patológico adicional se puede determinar. Existen al menos 9 tipos distintos de costos sociales derivados del juego en casinos:

✓ Comisión de delitos

✓ Costos por pérdidas en los negocios y el empleo

- ✓ Quiebras y bancarrotas
- ✓ Suicidios
- ✓ Enfermedad
- ✓ Costo de servicio social
- ✓ Costos regulatorios directos del gobierno
- ✓ Costos familiares
- ✓ Abuso monetario

En este mismo sentido, otros estudios colocan el juego en casinos entre problemas sociales, como la droga o el alcohol (como se mencionó anteriormente) que imponen costos sustanciales a la sociedad, incluyendo aquellos que no están involucrados en la actividad.

Asimismo, los estudiosos resumen los costos y beneficios per cápita de los casinos: los costos sociales superan a los beneficios por un factor de 190 a 34, es decir 5.65 a 1. Por ejemplo, Earl L. Grinols y David B. Mustard encontraron que “los costos de los casinos son por lo menos 1.9 veces más grandes que los beneficios”

En cuanto al Impacto social negativo del juego accesible, se encontró que en Carolina del Sur, Montana y Oregon, en Estados Unidos se hizo una encuesta con la pregunta:

En su opinión ¿En qué medida el juego accesible tuvo un impacto social negativo en su comunidad?

Los resultados fueron los siguientes, de acuerdo al criterio de mayor a menor impacto

- ❖ Mayor impacto
 - Mayor cantidad de apuestas problemáticas / patológicas
- ❖ Medio impacto
 - Mayor cantidad de divorcios
 - Mayor abuso de alcohol
 - Mayor falta de vivienda
- ❖ Bajo impacto
 - Mayor violencia familiar
 - Mayor abuso/ negligencia familiar
 - Mayor abuso de drogas
 - Mayor cantidad de suicidios

Respecto a los Casinos y sus Efectos, se encontró que los diversos estudios señalan los siguientes efectos:

- Earl L. Grinols, suicidios (tales como perdedores tirándose de los techos de casinos altos), bancarrotas, desfalcos, asesinatos, robos, corrupción gubernamental y otros.
- Las apuestas se vuelven “desenfrenadas, y luego se extinguen por si mismas” “Este ciclo dura generalmente 20 años. Lo triste del asunto es que mucha gente sale lastimada”.
- Chris Ison y Dennis McGrath delincuencia en Minnesota, E.U.: fraude, robo, falsificación, prostitución y trafico de drogas
- Earl Grinols, de la Universidad de Illinois E.U., los condados estadounidenses que han contado con casinos aumentaron en 44% su índice delictivo.
- El periódico *New York Times* en la ciudad de Delta Town E.U., a partir de que se establecieron nuevamente casinos, subió la criminalidad en esa área urbana.

- En Nueva Zelanda, si se abren casinos en las zonas urbanas de este país la criminalidad aumentaría en 52%.
- Los costos económicos y sociales de la rehabilitación de jugadores patológicos y jugadores problema en casinos, han de sumarse a los de ausentismo laboral, endeudamiento, ansiedad, descuido de las obligaciones familiares y sociales, vagancia, derroche, mal vivencia, prostitución, alcoholismo y drogadicción inducidos por el juego, así como el recrudecimiento de fenómenos como agiotismo y gangsterismo.
- Los casinos funcionan como entidades concentradoras de ingreso, basan su negocio en la captación de ahorro en detrimento de la mayoría de la población.

En este sentido Grey afirma que “Las apuestas no son disposiciones económicas correctas, no constituyen una política pública aceptable ni mejoran la calidad de vida” “El debate no debería discutir si la gente puede aprender a no apostar, sino si el gobierno debería actuar como promotor de las apuestas”.

Las repercusiones que pudieran observarse en la población mexicana al legalizar los casinos, señalan los especialistas “serían idénticas a lo sucedido en otros países”.

En cuanto a los Casinos y reservas indígenas los periodistas ganadores del premio Pulitzer Donald Bartlett y James Steele, señalan, en la Revista *Time*, que “el problema es que la mayoría de los indígenas no se benefician de los ingresos mientras que los inversores externos, en algunos casos extranjeros, están cosechando beneficios gigantescos. Esta desigualdad en las ganancias generadas por los casinos indígenas con amplios márgenes de ganancias destinados a unas pocas tribus e inversores no aborígenes, ayuda a explicar por que el juego en las reservas no ha logrado sacar a la mayoría de los indígenas estadounidenses de la pobreza”.

5. Los impactos sociales del juego patológico, la ludopatía y los casinos.

El juego crea ciertos costos sociales que otras industrias del entretenimiento no crean.

Los costos sociales del juego pueden ser identificados, en principio y comparados con sus beneficios sociales. Sin embargo no es tan generalizada que se haga este estudio completo en este sentido, Earl L. Grinols, señala que las tres preguntas que se hacían eran:

1. ¿Cumple realmente industria del juego sus a menudo extravagantes promesas de desarrollo económico?
2. ¿Cuáles eran los costos sociales que los opositores anunciaban en forma tan vehemente?
3. ¿Qué tanto se considera a los jugadores problema y a los jugadores patológicos dentro de la evaluación del juego?

Los legisladores en EU, señala Earl L. Grinols, creen que los impuestos recaudados de los casinos son “libres” porque son “voluntarios” y encargan reportes para estimar cuantos dólares de impuesto puede proveer un proyecto de casino, pero “nunca” incorporan estos números en un estudio aplicable de costo beneficio. Es decir “piden información sobre empleo e impuestos, pero no sobre bienestar social”.

En este mismo sentido, se analizó, quienes están a favor y en contra, de lo cual resultó:

A Favor

- ✓ Los estudios financiados por la industria reportan el efecto de un casino en el empleo,
- ✓ Los gobiernos evalúan los proyectos mirando los ingresos en impuestos,
- ✓ Los crímenes pueden resultar no solo de los Jugadores Problemáticos y Jugadores Patológicos (JP y JP) la verdadera cantidad de delitos derivados de los casinos y de otras fuentes.
- ✓ “Inflan” el numero de puestos de trabajo y el “desarrollo económico”.

En Contra

- ✓ Grinols y Mustard compilaron datos para cada condado de los Estados Unidos por un periodo de veinte años, entre 1977 y 1996, reportaron que 8% de los delitos observados en los condados con casino fue derivado de la presencia del casino.
- ✓ Enfatizan costos sociales que superan a los beneficios,
- ✓ Más empleos en un área puede incluso ser peligroso para los residentes existentes.
- ✓ La economía se moverá finalmente hacia el pleno empleo sin casinos.
- ✓ El casino genera empleos, pero la comunidad debe pagar por los costos sociales del juego en casino.
- ✓ Los costos de la criminalidad derivada de los casinos, son similares a las estimaciones del costo de los delitos derivados de la actividad criminal de los JP y JP, pero tienden a ser un poco más elevados.
- ✓ Si los casinos incrementan el crimen, el gobierno pudiera necesitar contratar más policía. Si los casinos crean jugadores patológicos, el gobierno podría necesitar proveer más terapistas y especialistas en su tratamiento. Lo anterior no afectan directamente la conveniencia de las familias, pero desvían recursos disponibles para la actividad productiva. El costo social de los casinos son los costos de los recursos desviados de otros usos productivos para lidiar con los problemas sociales causados por los casinos.

Grey, de la National Coalition Against Legalized Gambling dice: “La gente involucrada en la política pública, al analizar solo los beneficios y no los costos, han logrado expandir el juego a un ritmo muy acelerado porque se trataba de dinero gratis. Es una adicción oculta. Los contribuyentes cargan con los costos. Como resultado, el gobierno promociona el producto y cosecha los beneficios, pero no tiene en cuenta los costos de la adicción: las quiebras, los divorcios, la corrupción”.

6. La Previsión para jugadores compulsivos en diversos países, incluye aspectos como:

- Asistencia telefónica para los jugadores compulsivos.
- Programas educativos y preventivos para auxiliar a aquellas personas que padezcan algún tipo de desorden psicológico que les provoque adicción a este tipo de actividades.
- Asistencia para las comunidades en donde desarrollan sus actividades.
- Límite de edad que varía entre 18 y 21 años según el país (se incluye sanción penal o económica).
- Publicidad y promoción de casinos que no incite al público a jugar en forma desmedida.

- Estricta normatividad
- Supervisión, control y monitoreo de movimientos financieros, con reglas análogas a las de cualquier centro que maneje flujos monetarios como bancos, casas de bolsa u otros intermediarios financieros.
- Cuando se apuestan mas de 10,000 dólares, es necesario hacer un reporte a las autoridades.
- Se detectan a los jugadores problema o patológicos para canalizarlos en una línea telefónica de ayuda para orientarlos, ya que este tipo de personas cuentan con una serie de problemas personales o psicológicos.
- Seminarios de capacitación dirigidos exclusivamente para manejar el problema de los jugadores compulsivos.

Introducción*

Poco antes de iniciar el segundo año de la LIX Legislatura, el debate en torno de la instalación de casinos en México continua. Sin embargo, se percibe una tendencia mayor hacia la aprobación, ya que la discusión se ha orientado hacia definir el modelo de casinos⁵ por instalar y cómo se controlarían, y no el hecho de que se instalen o no.⁶

Con base en esto, fue solicitada la presente investigación sobre los efectos negativos de la instalación de casinos y la ludopatía. Cabe hacer mención que existe un estudio previo⁷ que incluye, además de propuestas y efectos positivos, los efectos negativos con base en un análisis de opinión pública, el cual concluye que estos serían:

- ✓ La aparición o incremento de problemáticas de inseguridad, criminalidad y actos delictivos como son el lavado de dinero, o la aparición de mafias.
- ✓ Estos problemas se asocian a otras problemáticas sociales como el vicio, la prostitución y el ocio.
- ✓ Finalmente, ambas se relacionan con ciertas problemáticas patológicas de los individuos como deudas de juego, suicidios, delincuencia común y adicción al juego, formándose fenómenos sociales complejos, como se muestra en el esquema siguiente:

Desde el punto de vista metodológico y con el fin de que haya continuidad en la línea de investigación sobre casinos, se tomo como base del criterio de análisis, la aparición de los efectos sociales de acuerdo a las categorías encontradas en el estudio previo.

- a) Actividades delictivas⁸
- b) Fenómenos sociales⁹
- c) Aspectos patológicos de individuos¹⁰

En este sentido, el propósito de la investigación es identificar los efectos negativos de la instalación de casinos en México.

* Se agradece la participación de la Pasante Yeni Yared Mendez Moya, de la carrera de Economía

⁵ SANDOVAL De Escurdia, Juan Martín. *Sobre los Modelos de Casinos*. División de Política Social, Servicio de Investigación y Análisis, Dirección General de Bibliotecas, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México, DPS-ISS 04 04. . <http://www.cddhcu.gob.mx/bibliot/publica/inveyana/polisoc.htm>

⁶ Según el Ex Secretario de Seguridad Pública Federal, Alejandro Gertz Manero: "La discusión del tema de los casinos debe apartarse de los intereses económicos y de las presiones de grupos a los que sólo les importa el lucro, para sujetarse a los intereses de la nación, de su juventud y de la paz social que tanto necesitamos". Retomó estudios internacionales. Citado en ANÁLISIS TURÍSTICO. 27 de mayo de 2003. Por Daniel Olivares Villagómez.

⁷ SANDOVAL De Escurdia, Juan Martín y Juan Francisco Zamudio Tadeo. *Los casinos en México y sus principales efectos sociales: Un análisis de opinión pública*. División de Política Social, Servicio de Investigación y Análisis, Dirección General de Bibliotecas, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México, DPS, 56 noviembre 2002. <http://www.cddhcu.gob.mx/bibliot/publica/inveyana/polisoc.htm>

⁸ Actividades delictivas: lavado de dinero, mafias, inseguridad pública, tráfico de drogas, mafia de trata de blancas, robos, crimen organizado, actos delictivos, negocios de políticos, mafias de juego.

⁹ Fenómenos sociales: vicios, ocio, prostitución, crímenes, alcoholismo, drogadicción, creación de riqueza (a partir de la especulación), adicción, problema epidemiológico.

¹⁰ Aspectos patológicos de individuos: fortunas perdidas, familias destruidas, deudas de juego, suicidio de jugadores, jugadores compulsivos, delincuencia común, despilfarro, endeudamiento, ludopatía.

Figura 1. Cadena de efectos relacionados que configuran problemáticas sociales vinculadas a los juegos de apuestas y casinos

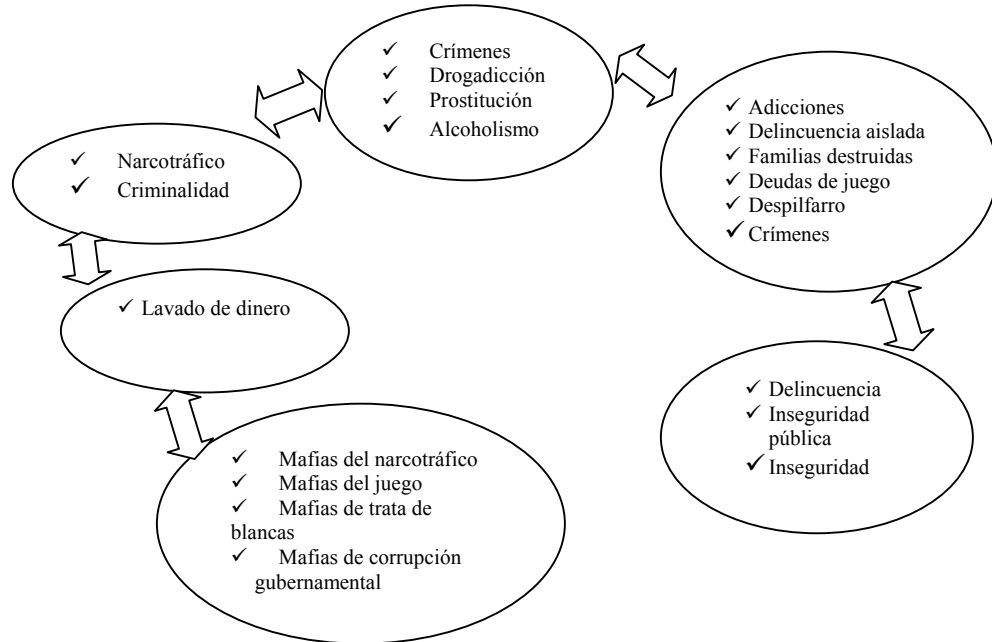


Figura elaborada por la División de Política Social del Servicio de Investigación y Análisis, Dirección de Servicios de Bibliotecas de la Cámara de Diputados del Congreso de la Unión, LVIII Legislatura, con datos de diversos medios de opinión pública.

1. Actividades delictivas

1.1 Mafias

1.1.1 De la legalización del juego como una manera de reactivar la economía, al “financiamiento por parte de las mafias y el diagnóstico de la industria como ‘libre de mafia’, en Estados Unidos”

En Octubre de 1929, a medida que la penuria financiera se esparcía luego del colapso del mercado de valores en EU, la legalización del juego comenzó a ser vista como una manera de reactivar la economía, se señala en información obtenida en internet:

- ✓ *En 1930 en Massachussets comenzó el movimiento para legalizar el bingo con el fin de ayudar a que las iglesias y otras organizaciones de caridad recaudaran dinero.*
- ✓ *Nevada legalizó la mayor cantidad de tipos de juego en un intento por estimular su economía, lo que resultó exitoso.*
- ✓ *Para 1933, varios estados legalizaron las apuestas en las carreras de caballos, y*
- ✓ *Después de la Segunda Guerra Mundial, la industria del juego de Nevada experimentó un auge, y “el crimen organizado financió muchas de las nuevas instalaciones.”¹¹*

En este sentido, señala Olivares Villagómez Daniel:¹²

El primer gran casino de posguerra de las Vegas, The Flamingo, fue construido en 1946 por el mafioso “Bugsy” Siegel¹³. 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 Stradust (abierto por el mafioso de California Tony Stralla); el Thunderbird (financiado por los gangsters neoyorquinos Meyer y Jake Lansky), y el Tropicana (vinculado con el mafioso de Nueva York, Frank Costello).

¹¹Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, 7 de Marzo de 2003. www.thecqresearcher.com

¹² Director General del Grupo de Análisis Consultoría turística y Representante de la Organización Social “Di no a los casinos sí al turismo nuevo”.

¹³ “Desde su origen, por ejemplo en Las Vegas, la actividad de los casinos siempre estuvo vinculada a la acción de las mafia y de la delincuencia organizada: como referente obligado, surge el nombre del testaferro de Al Capone, Benjamín Hymie Siegel, mejor conocido con el apodo de “Bugsy” celebre gangster que mediante la fundación del Flamingo Hotel & Casino y del monopolio ejercido por la TransAmérica Wire Service, inició y controló la operación de apuestas en carreras de caballos y en eventos deportivos. Este pionero vino a sumarse al trabajo de lo hermanos Cornero (Tony, Frank y Louis) también renombrados “gangsters” procedentes de los “mobs” del este, que aparte de sus intereses en el juego, tenían el monopolio de la prostitución, y participación en los negocios ilegales. Todos ellos trasladaron las operaciones de sus respectivas agrupaciones delictuosas al estado de Nevada, hasta la fecha han encontrado la base y el “clima legislativo” ideal para “lavar y dignificar” negocios originalmente sucios”. OLIVARES Villagómez, Daniel. *Los intereses oscuros detrás de los casinos y recuento de los principales efectos nocivos de su instalación*. Ponencia a cargo de Daniel Olivares Villa Gómez Director general del Grupo de Análisis Consultoría turística y Representante de la Organización Social Di no a los casinos si al turismo nuevo. 25 de marzo de 2003.

En 1951, sigue internet, el Senador Estes Kefauver, Demócrata por Tennessee, Presidente del Senate Special Committee to Investigate Organized Crime, realizó audiencias televisadas para educar al público sobre el alcance de la influencia de la mafia en Nevada y en otros puntos del país.¹⁴

Como se observa, existe un lugar común que se difunde por internet, con “señalamientos en cuanto a la relación mafias-casinos, sobre todo después de la 2ª Guerra Mundial (1946). Inclusive, se explicita la “influencia de la mafia” en varios puntos de Estados Unidos.

Para el caso de México, es en 1932 cuando arribaron los casinos al territorio nacional. Así, –señala Gertz Manero- “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, galgodromos y centros de vicio que multiplicaron la **prostitución y el tráfico de drogas**”.

Abelardo Rodríguez promovió el casino de la Selva en Cuernavaca para **entretener y agradar al “jefe máximo”** que acostumbraba vacacionar en esa ciudad; también, entre otros, inauguró el Foreign Club en la Ciudad de México. “Las críticas a los casinos se multiplicaron durante esos años, señalando el daño que le estaban haciendo **al pueblo, que iba a dilapidar sus magros ingresos y dejaba en el desamparo a sus familias, mientras la prostitución y el delito florecían con el cobijo de esas mafias**”. Con Lázaro Cárdenas se clausuraron los casinos de todo el país, destinando las instalaciones Foreign Club a actividades de capacitación militar.¹⁵

Sin embargo, debe subrayarse que existe información reciente –de las mismas fuentes de internet- que aborda el asunto sobre los casinos como “libre de mafia” a saber:

- ✓ *En 1996, el empresario multimillonario Howard Hughes adquirió tres casinos en Las Vegas e infundió respeto a la industria del juego en Nevada. Luego la legislatura del estado aprobó la ley Corporate Gaming Act, que expuso los casinos al escrutinio público al permitirles a corporaciones públicas ser propietarios.*¹⁶
- ✓ *De 1996 a 2002, empresas como Hilton, Hyatt, Metro Goldwin-Mayer invirtieron en hoteles y casinos en las Vegas, mejorando aún mas la imagen de la ciudad*¹⁷
- ✓ *Según la American Gaming Association, muchas empresas que cotizan en bolsa tienen una participación en el negocio de las apuestas. En los últimos años, la industria ha intentado formar una imagen mas grata,*

¹⁴ Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit

¹⁵ GERTZ Manero Alejandro. *Otra vez los casinos*. Periódico. (Getz Manero se desempeñaba al momento de escribir este artículo en el cargo de secretario de Seguridad Pública de México).

¹⁶ Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit.

¹⁷ John Dombink and William N. Thompson, *The Last Resort: Succes and Failure in Champigns for Casinos* (1990), p. 22. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*. Op cit.

promocionando Las Vegas y Atlantic City como destinos vacacionales de los que toda la familia puede disfrutar. La transformación de Las Vegas en una comunidad de residentes permanentes y en un centro turístico orientado a la familia, susceptible de una amplia cobertura por parte de los medios, es prueba fehaciente de este propósito.¹⁸

- ✓ *En un informe de 2003 la National Gaming Impact Study Commission diagnosticó a la industria del juego como “libre de mafia”: “Toda la evidencia presentada a la Comisión indica que leyes estatales efectivas, junto con la adquisición corporativa de la mayor parte de la industria, han eliminado el crimen organizado de la propiedad y operación”.*

Así mismo, se indica en el informe que el juego en Estados Unidos tiende a alternar entre ciclos de auge y depresión, y es claro que en este momento goza de un ciclo de prosperidad formidable, a pesar de las muestras de desaprobación del naciente movimiento antiapuestas. La economía inestable y la crisis que ha causado en el presupuesto estatal han abierto las puertas aún mas a las apuestas¹⁹

1.1.2 Sobre el Control del Mercado del Juego y “las Mafias del juego”

En cuanto a los carteles de la droga y a las transnacionales del juego, Cisneros Madrid los relaciona y señala como interesados en el mercado del juego en México. Asimismo, han logrado establecer -afirma- cuantiosas fortunas, aunque ello ha significado pagar un alto costo social. Los grandes cárteles de la droga y los vicios son los más beneficiados, al grado de que cuentan con importantes recursos monetarios persuasivos que en ocasiones han tentado a nuestras autoridades y representantes, con estudios económicos realizados ex profeso”.²⁰

El mercado del juego en casinos -sigue Cisneros Madrid-, “esta controlado por compañías internacionales sucesoras de las fundadas por Bugsy y similares”, las cuales -dice- no van a permitir que su parte del mercado se vea disminuida o amenazada sin participar en el “nuevo pastel”. Estas grandes transnacionales del juego -afirma- están detrás del impulso de los casinos en México, para así captar un mercado de 100 millones de personas controlado por ellas y que de paso sirva para lavar los enormes recursos del narcotráfico en México.”

Es de resaltar que incluso el Consejo Nacional Empresarial Turístico CNET, coincide con quienes estan en contra, Gordon F. Viberg, de alguna manera hace suyo el lugar común sobre los casinos, al opinar en relación al modelo de casinos por instalar. Se trata -dice- de “que se apruebe la operación de casinos y no de hoteles casino. La diferencia es fundamental: se evitara muchos de los vicios que a lo largo de la historia se han registrado en otros países donde operan los casinos. La idea es que en México estos sean manejados por los operadores internacionales que cotizan en los mercados bursátiles, por que con ello

¹⁸ Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit

¹⁹ Idem

²⁰ Lic. Cuauhtémoc Cisneros Madrid en el Foro Di No a los Casinos, organizado en la Cámara de Diputados. Marzo 25 de 2003.

se garantizaría la transparencia en el negocio, se busca evitar que las mafias se apoderen de esta operación tan lucrativa”.²¹

Nótese que implícitamente se acepta que históricamente han existido y podrían intervenir las mafias.

1.2 Lavado de Dinero

1.2.1 Sobre el significado de lavado de dinero

- ✓ Es un fenómeno de carácter socioeconómico:
Es social porque su origen está determinado por una serie de situaciones ilícitas, que se gestan en el desorden y la descomposición social.
Es económico, ya que la mayoría de sus acciones se desenvuelven en el ámbito financiero.²²
- ✓ Es un fenómeno antisocial de carácter patrimonial que implica el ocultamiento de la ruta documentaria que conecta ingresos de dinero o bienes a una persona o grupo, con el propósito de evadir el pago de impuestos, evitar el ser procesado por algún delito o eludir cualquier confiscación de dinero o bienes de origen ilegal.²³
Comete el delito de lavado la persona que convierta, transfiera, adquiere, posea, tenga, utilice, oculte, encubra o impida la determinación real de bienes, a sabiendas, debiendo saber, o con ignorancia intencional que tales bienes son producto de un delito de tráfico ilícito o delitos conexos.²⁴
- ✓ Es reciclaje de activos procedentes de actividades ilícitas, transacciones sospechosas. Por lo que este fenómeno está enmarcado en lo que se conoce como “**economía criminal**”.²⁵

1.2.2 Los componentes del lavado de dinero son:

- a) El delito previo, que genera una cantidad de dinero difícil de manejar.
- b) La necesidad de ocultar el origen de los activos. El criminal necesita iniciar una serie de operaciones financieras para apartar sus ganancias de las actividades ilícitas que las generaron. La meta que persigue el delincuente es evitar que las autoridades descubran el origen ilegal de los fondos que detenta, y que de iniciarse un proceso judicial en su contra y ser condenado

²¹ Gordon F. Viberg, Presidente del Consejo Nacional Empresarial Turístico (CNET). *CNET: ¿Cuánto Apuesta?* Mundo Ejecutivo, Junio 2004-07-06, Pag. 75

²² OJEDA López, José Humberto. Mecanismos de Lavado de Dinero en los Casinos: La urgente necesidad para el Narcotráfico y la Delincuencia Organizada. Auditor especialista en Dictamen para contribuciones Federales y Detección de Transacciones Irregulares C.P. Fiscalista y Abogado.

²³ CASTAÑEDA Jiménez, Héctor. Aspecto Socio económicos de lavado de dinero en México. Instituto Nacional de Ciencias Penales. 1991. México. P. 61. Información proporcionada por Alfredo López

²⁴ La Comisión Interamericana para el Control del Abuso de Drogas, organismo dependiente de la Organización de los Estados Americanos, en su Reglamento Modelo Sobre Delitos de Lavado Relacionado con el Tráfico Ilícito de Drogas y Delitos Conexos. Citado en Mecanismos de Lavado de Dinero en los Casinos: La urgente necesidad para el Narcotráfico y la Delincuencia Organizada. C.P. Fiscalista y Abogado José Humberto Ojeda López. Op cit

²⁵ OJEDA López, José Humberto. Mecanismos de Lavado de Dinero en los Casinos: La urgente necesidad para el Narcotráfico y la Delincuencia Organizada. Op cit.

por la realización de ilícitos, los gobiernos no puedan ejercer sus facultades de aseguramiento, decomiso y confiscación.

- c) Inversión, goce y disfrute de los bienes²⁶

1.2.3 El proceso de lavado de dinero en tres etapas:

- a) La introducción, colocación, ubicación o prelavado. Los criminales reciben enormes cantidades de dinero en billetes de bajas denominaciones, esto dificulta su transporte y su acceso al sistema financiero pues tal movimiento de billetes es fácilmente detectable por las autoridades. Por lo tanto, la primera etapa del proceso del lavado de dinero implica depositar el dinero en alguna institución financiera, fraccionando los montos en pequeñas cantidades, buscando lugares distintos y anónimos para situar el dinero. El objetivo es confundir el origen de los recursos. La puesta en circulación del dinero después de haberse fraccionado se logra utilizando el depósito o la compra de instrumentos monetarios en ahorro, casas de cambio, casas de bolsa, **casinos** o servicios postales. Otra forma es enviar de contrabando el dinero en maletas de un viajero (conocido como pasador), a “paraísos fiscales” como por ejemplo, las Islas Caimán.
- b) La transformación, estructuración o lavado propiamente dicho. Hacer difícil el rastro del origen de los fondos, realizando infinidad de transacciones bancarias o financieras confundidas o disfrazadas con aquellas de empresas con operaciones legales.
- c) La reconversión o integración a la economía formal. Se da la transformación, y su objetivo es revestir de legalidad a los montos ilícitos, esto es justificar el origen del dinero mal habido, que adquiere el irrefutable carácter de legal y honesto. Se pretende introducir el efectivo y las grandes cantidades lavadas dentro de la economía de un país, gracias a sociedades fantasmas o los prestanombres, quienes realizan operaciones de venta de bienes muebles o inmuebles, establecen falsos contratos de compraventa, falsean facturas de importación o exportación de bienes, reembolsos a diferentes sociedades o empresas, realizan contratos de fideicomiso o los socorridos préstamos ficticios concedidos entre empresas fantasmas o establecidas.²⁷
- Los grandes cárteles del narcotráfico y de otros negocios criminales –según Ojeda López- están buscando nuevos y más sofisticados mecanismos de lavado de dinero. Los casinos “son una alternativa viable, simple y efectiva, sobre todo si se instalan precisamente en aquellos países que como el nuestro, acusan in situ una importantísima actividad de producción, distribución, tráfico y exportación de narcóticos y estupefacientes”.²⁸ En donde además las estructuras empresariales, gubernamentales y de procuración de justicia estén permeadas por el narcotráfico; un país densamente poblado cuya población pueda constituirse en clientes jugadores, que ayuden a disimular a los testaferros de los criminales.²⁹

²⁶ OJEDA López, José Humberto. Mecanismos de Lavado de Dinero en los Casinos: La urgente necesidad para el Narcotráfico y la Delincuencia Organizada. Op cit.

²⁷ Idem.

²⁸ Idem.

²⁹ OJEDA López, José Humberto. Mecanismos de Lavado de Dinero en los Casinos: La urgente necesidad para el Narcotráfico y la Delincuencia Organizada. Op cit.

1.2.4 El lavado de dinero en el juego

- ✓ Los **mecanismos** más primitivos de lavar dinero es 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.
- ✓ El segundo **método** consiste en justificar recursos ilícitos atribuyéndolos a ganancias del juego. Adquieren una sobreprima boletos o comprobantes ganadores de apuestas.
- ✓ Un tercero es el del “tahir”. Alrededor de una mesa de juegos hay uno o varios jugadores que llevan lo que se denomina la “banca”, este 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.

Entre los tipos de negocio para lavar dinero, “Caliente”, es el mejor y más barato mecanismo pues no se identifica al “cliente” que “pierde” el dinero.”³⁰

Las razones como observa –Tejeda de Luna- , en contra de la instalación de casinos son muchas, principalmente por la posibilidad de **lavado de dinero**, lo que acarrearía a la larga más trabajo para las instituciones de justicia, así como diversos problemas para la sociedad³¹.

1.2.5 Lavado de dinero: Narcotráfico-casinos

Como nuestro país -según González Martínez, citado por Olivares Villagómez- “se encuentra sumergido en la dinámica del narcotráfico internacional, negocio que busca nuevas posibilidades para el lavado de millones de dólares que urgen ser ‘blanqueados’, sobre todo ante la cada vez mayor fiscalización bancaria y financiera internacional. La legalización de los casinos en México facilitaría las operaciones de lavado en gran escala”.³²

En este mismo sentido, -según Ojeda López citado por Olivares Villagómez- la verdadera razón que está “detrás de tanta insistencia para legalizar los casinos es la urgente necesidad que tienen en México el **narcotráfico y la delincuencia organizada** de “lavar” cerca de 25 mil millones de dólares al año, procedentes de actividades ilícitas”, y señala cómo funcionarían los casinos para éste fin:

"si un narcotraficante, por sí o por interpósita persona, se hace dueño de un casino, estará en posibilidad de mandar 100 ó 200 testafierros, a los que previamente les dio dinero sucio, a jugar en su casino y perderlo, con lo que acto seguido puede

³⁰ Los Casinos Crean Inseguridad Pública y Delincuencia. 27 Junio 2004

³¹ TEJEDA de Luna Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas

³² OLIVARES Villagómez, Daniel. *Los intereses oscuros detrás de los casinos y recuento de los principales efectos nocivos de su instalación*. Ponencia a cargo de Daniel Olivares Villagómez Director general del Grupo de Análisis Consultoría turística y Representante de la Organización Social “Di no a los casinos si al turismo nuevo”. 25 de marzo de 2003.

justificar ese dinero como utilidades del casino y depositarlo tranquilamente en cualquier institución financiera de su elección”³³

Si esto se multiplica -según González Martínez citado por Olivares Villagómez- por un número importante de casinos, esto convertiría a México, dada su posición geográfica y la permeabilidad de su frontera con Estados Unidos (la más importante del orbe en términos de número de cruces y transacciones) en la más grande **lavandería de dinero sucio** del mundo³⁴.

En relación al narcotráfico -afirma Olivares Villagómez - la única forma que tiene de expandirse masivamente, es contar con un medio práctico, eficiente y sencillo para lavar dinero de procedencia ilícita.

Los lavadólars que participarían en la actividad del juego con apuestas, solo tienen que hacerse de unos cuantos prestanombres, socios o empleados con participación accionaria, para dominar por entero el juego con apuesta, y exportar las utilidades al extranjero. A cambio los costos serán para toda la sociedad.³⁵

1.3 Negocios de Políticos

En E.U. la industria de las apuestas -según el representante Frank R. Wolf, republicano por Virginia- está involucrada con el proceso político, lo que ha revertido muchos cambios que deberían estar siendo implementados.³⁶ Lo mismo sostiene Grey, de la National Coalition Against Legalized Gambling, “son contribuciones de campaña”, -dice- para explicar la ‘inacción del Congreso’ respecto a la reglamentación de las apuestas.³⁷

La respuesta es, que las contribuciones a las campañas provenientes del sector de las apuestas han aumentado considerablemente en los últimos años. Esto según un informe de la General Accounting Office de 1999 -obtenido de internet el cual señala que- las contribuciones a los candidatos federales por parte de la industria de las apuestas aumentaron de \$1.1 millones en 1992 a \$5.7 millones en 1998, mientras que el número de candidatos que reciben dinero de la industria de las apuestas aumentó un 80 por ciento.³⁸ Y las donaciones no reguladas o el denominado “dinero fácil” destinados a los partidos políticos por parte de la industria de las apuestas, aumentaron, de medio millón de dólares a casi cuatro millones; un 840 por ciento.³⁹

³³ Señaló el C. P. Fiscalista -Dictaminador y Abogado Especialista en Detección de Transacciones Irregulares, José Humberto Ojeda López, del Colegio de Contadores Públicos, citado en ANÁLISIS TURÍSTICO. 27 de mayo de 2003. Citado por Daniel Olivares Villagómez.

³⁴ Advirtió el Jurista Guillermo González Martínez, citado en ANÁLISIS TURÍSTICO. 27 de mayo de 2003. Citado por Daniel Olivares Villagómez.

³⁵ OLIVARES Villagómez, Daniel. Di no a los casinos si al turismo nuevo, boletín informativo. 11 de junio de 2004.

³⁶ Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*. Op cit.

³⁷ Idem

³⁸ General Accounting Office, “Campaign Finance: Contributions from Gambling Interest have Increased” Julio de 1999. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, 7 de Marzo de 2003. Op cit.

³⁹ Idem

Contribuciones a los candidatos, provenientes del sector de apuestas⁴⁰

Año	No. de Candidatos
1992	146
1994	39
1996	378
1998	269

*Las contribuciones provenientes de comités individuales y de acción política (PAC). Los totales incluyen seis candidatos a presidente en 1992, uno en 1994 y ocho en 1996.

En un documento “Casinos, Crimen y Costos Sociales”, Grinols, Mustard y la economista Cynthia Hunt Dilley concluyeron que para pedir legalmente cuentas a los casinos había un impedimento: existía una aparente cálida relación entre el Departamento de Seguridad Pública de Minnesota (DPS) y los casinos de las reservas indias que el DPS regula. La agencia reguladora es frecuentemente cooptada por la industria a la cual debe regular en al menos un estado, en este sentido –apuntan- “la industria del juego es ‘propietaria’ de la legislatura”.⁴¹

1.4 Crimen Organizado

Como se observa, la idea de que los casinos estén relacionados con el crimen organizado a sido difundida desde los años 40’s. Al respecto, la Conferencia Internacional Association of Gaminig Attorneys. “Does Gaming cause an Increase In Crime”, con base en el estudio realizado por la Universidad de Ryerson denominado “Información actual sobre el vinculo entre los casinos y el crimen callejero” y de la revista Journal of Gambling Studios, “Street Crime, Tourism and Casinos an Empirical Comtarison” de Ronald Georgia Ochaym, de Clipton Park, N.Y, refiere que se han hecho gran cantidad de investigaciones, sobre todo en los Estados Unidos de América, las cuales muestran que no es cierto que existan una relación directa entre los casinos y el crimen organizado; ya que hay ciudades que no tienen casinos, que cuentan con una tasa de criminalidad mayor a las ciudades que sí cuentan con casinos. Esto último se aplica a la ciudad de Las Vegas, la cual se encuentra en uno de los lugares con más baja criminalidad en Estados unidos.⁴²

1.5 Robo

El Diputado Rafael Hernández Estrada reveló que estudios realizados en otros países demuestran que en ciudades en las que funcionan casinos el índice de robo con violencia resultó hasta 88% mayor y el robo de vehículos aumentó hasta 60%.⁴³

⁴⁰ General Accounting Office, “Campaign Finance: Contributions from Gambling Interest have Increased”. Julio de 1999. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit.

⁴¹ Earl L. Grinols y David B. Mustard. “Rentabilidad Económica contra Rentabilidad Social: Evaluando Negocios con Externalidades, el Caso de los Casinos”, Citados por: NIISKA Clara. *Casinos, Crimen y Costos Sociales*. Enero 25, 2002

⁴² Conferencia Internacional Association of Gaminig Attorneys. “Does Gaming cause an Increase In Crime?” del estudio realizado por la Universidad de Ryerson denominado “Información actual sobre el vinculo entre los casinos y el crimen callejero” y de la revista Journal of Gambling Studios, “Street Crime, Tourism and Casinos an Empirical Comtarison” de Ronald Georgia Ochaym., de Clipton Park, N.Y. Información proporcionada por Alfredo López

⁴³ OLIVARES Villagómez, Daniel. ANÁLISIS TURÍSTICO. 27 de mayo de 2003

Por otro lado, en un documento “Casinos, Crimen y Costos Sociales”, Grinols, Mustard y la economista Cynthia Hunt Dilley concluyeron que en 1996 “los casinos fueron responsables del 7.7% de los delitos contra la propiedad de los condados con casinos” y los robos se incrementaron 20% a pesar del incremento en los gastos de las fuerzas del orden después que los casinos abrieron. El robo de autos es el delito que más se incremento.

Los investigadores teorizan que la banda de tiempo que refleja los procesos adictivos de los “jugadores problema y de los jugadores patológicos”, y de acuerdo a investigación clínica, ocupa dos o tres años, tiempo en que los adictos agotan los recursos antes de cometer un delito.⁴⁴

1.6 Actos delictivos

"Legalizar" los casinos -según González Martínez- violarían la Constitución, **pues esta sólo permite dedicarse a actividades lícitas**. El juego en casinos no es lícito, pues se basa en el dolo y la mala fe, ya que el casinero, con engaño, induce al error al cliente, ocultándole y/o disimulando la realidad de que la casa cuenta con posibilidades mayores para ganar.⁴⁵

La probabilidad –sigue González Martínez- establece que en los juegos de azar, llevados a cabo de forma repetitiva y constante, es seguro que la casa se reserva un número de posibilidades de éxito mayor al de cualquier otro participante. Lo esencial en cualquier relación de juego es una desproporción entre las posibilidades del jugador cliente, respecto de la casa de juego.⁴⁶

En este sentido, algunas opiniones son:

- ✓ Los críticos se quejan de que muchas loterías estatales engañan una y otra vez a los consumidores para inducirlos a gastar dinero en billetes de lotería, y la mayoría lo hace mostrando la suma de dinero del premio mayor y evitando proporcionar información acerca de las posibilidades de ganar.⁴⁷
- ✓ En el documento “Casinos, Crimen y Costos Sociales”, Grinols, Mustard y la economista Cynthia Hunt Dilley concluyeron que los casinos también cambian el tejido social mediante el mensaje de “hazte rico pronto”, y finalmente.
- ✓ El Diputado Rafael Hernández Estrada reveló que estudios realizados en otros países demuestran que el número de delitos cometidos en ciudades en las que funcionan casinos es más alto que en aquellas que no cuentan con ellos.⁴⁸

⁴⁴ Earl L. Grinols y David B. Mustard. “Rentabilidad Económica contra Rentabilidad Social: Evaluando Negocios con Externalidades, el Caso de los Casinos”, Citados por: NIISKA Clara. *Casinos, Crimen y Costos Sociales*. Op cit

⁴⁵ Advirtió el Jurista Guillermo González Martínez, citado en ANÁLISIS TURÍSTICO. 27 de mayo de 2003. Por Daniel Olivares Villagómez. .Op cit

⁴⁶ GONZÁLEZ Martínez Guillermo. Análisis Jurídico de la Iniciativa de Casinos: Como fue hecha a la medida de las Mafias y de las transnacionales del juego. Asesor Jurídico de la Organización Social “Di no a los Casinos”. Jurista

⁴⁷ Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit.

⁴⁸ OLIVARES Villagómez, Daniel. ANÁLISIS TURÍSTICO. Op cit

2 Fenómenos Sociales

2.1 Crímenes

- ✓ En sus estudio “Casinos, Crimen y Costos Sociales” los economistas Grinols, Mustard y Dilley presentaron documentación fehaciente que comprueba que los casinos incrementan la criminalidad.

“Los resultados del análisis, con funcionarios de justicia que tienen previa experiencia con la industria del juego descansan en estadísticas nacionales, y confirmaron que estas concuerdan con lo que ellos han observado “en el campo” agregando sus propias observaciones anecdóticas “of the record”: “El juego es una forma de perder desde el punto de vista de la sociedad... Los costos exceden los beneficios, 1.9 a 1 y ésta es una estimación conservadora... el juego acarrea con él costos sociales” que sobrepasan los beneficios.

Earl Grinols piensa que “la mayoría de la gente, cuando oye que los casinos permanecen a los indios dicen “eso es bueno, eso ayuda a compensar las injusticias del pasado y provee dinero urgentemente necesitado por las empobrecidas tribus indias. Sin embargo, él dice: “necesitamos reconocer que este mecanismo es peligroso para la sociedad en su conjunto”.⁴⁹

- ✓ “Los casinos incrementan la criminalidad en los condados que los albergan y la criminalidad se derrama hacia los condados vecinos incrementándose en las áreas limítrofes”.⁵⁰

En 1977 y 1996, los casinos generaban criminalidad en vez de traerla de algún otro lado”. En 1996 “los casinos fueron responsables del 10.3% del crimen violento de los condados con casinos”.⁵¹

- ✓ “Algunos delitos en particular son más difíciles de medir con precisión, por ejemplo. Encontramos que los casinos generan criminalidad; los casinos crean problemas a los “jugadores patológicos” y que también la concentración de gente con dinero se convierte en un atractivo para las actividades criminales.⁵²
- ✓ Por otro lado, según experiencias directas y recientes de comunidades en los E.U.A, en la que se han introducido diversas formas de juego en casinos, **la criminalidad** se asocia a otro tipo de variables, tales como el desempleo, bajos niveles educativos y deterioro de vida.⁵³

2.2 Corrupción

- ✓ “La corrupción es una certeza estadística” en la industria del juego, los problemas de corrupción se exacerbaban en los casinos de las reservas indias, derivado de la ambigüedad jurisdiccional en la que se sostienen.⁵⁴

⁴⁹ Earl L. Grinols y David B. Mustard. “Rentabilidad Económica contra Rentabilidad Social: Evaluando Negocios con Externalidades, el Caso de los Casinos”, Citados por: NIISKA Clara. *Casinos, Crimen y Costos Sociales*. Op cit

⁵⁰ Idem

⁵¹ Idem

⁵² Idem

⁵³ Información proporcionada por Alfredo López

⁵⁴ Earl L. Grinols y David B. Mustard. “Rentabilidad Económica contra Rentabilidad Social: Evaluando Negocios con Externalidades, el Caso de los Casinos”, Citados por: NIISKA Clara. *Casinos, Crimen y Costos Sociales*. Op cit

2.3 Fuga de divisas

¿Qué significa que las transnacionales del juego tengan entrada libre a la operación de casinos en el territorio nacional mexicano? Significa -señala González Martínez- que la mayor parte de las utilidades de la operación serían enviadas al extranjero, el casino de **propiedad extranjera** se convertiría en un **Exportador de Divisas**, contradiciendo con ello el supuesto básico que anima a la actividad turística, y que es precisamente captar divisas, no exportarlas. A la remisión de utilidades apuntada, habrá que sumar las transferencias a la matriz extranjera, de las regalías por licencia, por derecho de uso de marca, por uso de tecnología, por utilización de procesos, utilización de “know how” los sueldos de personal directivo extranjero, costos de capacitación y el pago de otros insumos extranjeros.

Como se ve -sigue González Martínez- la permisividad irrestricta del capital extranjero incidiría directamente en la **fuga de divisas** al exterior. Es decir se permitiría una sangría financiera de recursos producidos internamente y exportados al exterior para beneficio de unas cuantas empresas transnacionales del juego a costa del mercado de mexicanos cautivos.⁵⁵

El turismo debe captar divisas, no exportarlas. Los casinos podrían tener anexos hoteles, restaurantes, bares, centros comerciales, de entretenimiento, de convenciones y de exposiciones, entre otros giros complementarios, que ofrecerán tarifas dumping, subsidiadas por el juego, lo que sería competencia desleal, vía promociones, descuentos, paquetes o cortesías, a otros negocios turísticos.⁵⁶

⁵⁵ GONZÁLEZ Martínez Guillermo. Análisis Jurídico de la Iniciativa de Casinos: Como fue hecha a la medida de las Mafias y de las transnacionales del juego” Op cit.

⁵⁶ OLIVARES Villagómez, Daniel. Di no a los casinos si al turismo nuevo, Op cit.

3 Aspectos Patológicos de individuos

3.1 Del juego de azar al juego patológico.

3.1.1 Sobre el juego y los jugadores

a) Clasificación del juego

- ✓ Los de competición, en donde hay una igualdad de oportunidades para que gane el mejor de los participantes.
- ✓ Los de azar, donde el éxito depende de la suerte. Aunque también se llega a combinar el azar con los juegos de competición, donde algunas habilidades pueden ayudar a cambiar el resultado final, como en el póquer o el dominó.
- ✓ Los de riesgo, donde hay vértigo y éxtasis, como son el tobogán, la montaña rusa, el columpio, entre otros.
- ✓ Los de reglas de pasatiempos y aficiones, como pueden ser el coleccionismo y los puzzles, que sin ser de habilidad, en ellos el sujeto compite consigo mismo.⁵⁷

b) Tipos de jugadores.⁵⁸

La tipología del juego reconoce al menos cinco tipologías básicas, que van de lo no patológico a los más patológico:

1. el no jugador,
2. el jugador ocasional,
3. el jugador profesional,
4. el jugador problema y
5. el jugador patológico.⁵⁹

Los expertos definen a los jugadores patológicos como aquellos que pierden un promedio de \$4,013 al año, mientras que los jugadores problemáticos pierden un promedio de \$699 al año.⁶⁰

Los jugadores patológicos experimentan repetidas fallas para resistir la urgencia de jugar, pierden el control sobre su forma de jugar, sobre sus vidas personales y empleo, dependen de otros para intentar remediar una situación financiera desesperada causada por el juego, cometen actos ilegales para financiar el juego y se involucran en otros comportamientos característicos.

Los jugadores problema tienen problemas similares pero a un menor grado.⁶¹

3.1.2 Juego de Azar.

a) Características principales

⁵⁷ TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos..., Op cit.

⁵⁸ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Instituto de Investigaciones en Psicología clínica y social, A.C. Trabajo presentado el 25 de Mayo de 2003, Foro de Consulta de la Ley de Casinos, Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión

⁵⁹ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

⁶⁰ Consulte Worsnop, "Gambling Under Attack". Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, 7 de Marzo de 2003. Op cit

⁶¹ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. 21 de diciembre del 2001

- ✓ Las características principales de los juegos de azar son las siguientes:
 - No se puede controlar el resultado
 - Generalmente se presentan apuestas
 - Las reglas de azar son las que rigen
 - Llama constantemente la atención para el que lo juega.
- ✓ El Dr. Carlos Caudillo Herrera identificó al juego de azar como una droga de tipo conductual, provocadora de:
 - ▲ Aislamiento social,
 - ▲ Agresividad,
 - ▲ Autoestima disminuida y
 - ▲ Sentimientos de culpa.⁶²

El trastorno mental típico de esta adicción se denomina **Juego patológico**.⁶³

El juego de azar es un constante reto a la suerte y a las situaciones de riesgo. Desde la perspectiva emocional el juego de azar consiste en ganarle a las probabilidades que se saben están en contra. El proceso interno que ocurre en general a estas personas, es querer ganarle a la realidad que en infinidad de casos resulta ser adversa y que por experiencia se sabe que se va a perder. En general, no se puede ganar siempre y la realidad nos constata que en los casinos son muy pocas las personas que sí ganan, ya que el lugar en donde se juega al azar, la casa siempre gana.

El juego de azar que implica ciertas destrezas, como los juegos de computadora, los videojuegos o las “maquinitas”, consiste en distraerse, gastar el tiempo o “divertirse” a fin de manejar una realidad que resulta frustrante y a la que, sobre los costos emocionales, se trata de sobreponerse. El jugador desde esta perspectiva emocional espera el placer del triunfo y de vencer a dicha realidad frustrante. El placer consiste en poder descargar una tensión que se vive como muy intensa y que no se puede manejar.⁶⁴

Se puede decir que los juegos de azar en sí no son negativos, es correcto afirmar que un porcentaje considerable de las personas que los practican sufren múltiples problemas debido a que pasan, de hacerlo por ocio o placer, a ser ludópatas o jugadores patológicos.⁶⁵

b) El juego de azar y la pobreza.

El juego de azar en gran medida se aprovecha del **ciudadano pobre**. Las loterías y las **apuestas por Internet** facilitan cada vez más el juego, ya que puede accederse a los casinos de Internet desde cualquier computadora.

Los críticos temen que semejante posibilidad aumente el número de jugadores patológicos y problemáticos, especialmente entre los **jóvenes**.⁶⁶ Razón por la

⁶² Dr. Carlos Caudillo Herrera, Investigador Psicoanalítico, autor y catedrático de Maestría y Doctorado del Instituto de Investigación en Psicología Clínica y Social. 27 de mayo de 2003. Por Daniel Olivares Villagómez.

⁶³ Los profesionales de la salud mental en México están capacitados para atender este tipo de problemática, aunque existen otras que requieren de atención prioritaria. Secretaría de Salud. Salud 60 años 1943-2003. Efectos Nocivos en la salud mental derivados de la apertura de casinos.

⁶⁴ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

⁶⁵ TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos ... Op cit

que aseguran que el gobierno no debería fomentar el juego entre los ciudadanos. Inclusive, como señala David Nibert, profesor de psicología de la Wittenberg University, de Springfield, Ohio⁶⁷, las loterías estatales intencionalmente buscan captar, a través de su publicidad, a las **comunidades más pobres**, con el fin de incrementar los ingresos de los juegos.⁶⁸

“En un absurdo esfuerzo por hacerse ricos de repente-señala Sam Fulwood- los ciudadanos más pobres apuestan sobre que numero aparecerá en una pelota de ping-pong que sale disparada de un embudo. Muy pocos obtienen rendimientos por sus inversiones. Sin embargo, ‘la avaricia lubrica la maquina de la lotería’ tan bien, que un numero suficiente de personas regresa y pierde dinero día tras día para mantenerla a flote.”⁶⁹

A medida que los estados recurren a las apuestas para recaudar dinero, los críticos los acusan de haber ido demasiado lejos al fomentar el juego. La situación puede llegar a un punto en el que **el publico comienza a considerar la búsqueda de un gran premio como un camino fácil hacia la riqueza y sustituye la educación, ahorros y esfuerzos empresariales por el juego de la lotería**, y entonces la totalidad de la economía puede verse perjudicada”, ya que los hogares con ingresos menores a \$10,000 en promedio gastan el 5 por ciento de los mismos en billetes de lotería, mientras que los hogares con ingresos de \$50,000 a \$10,000 al año, tan solo gastan 0.5 en ese concepto.

El sociólogo D. Nibert escribe: Las loterías suelen ser una válvula de escape que les provee a quienes se encuentran en aprietos económicos, metas ilusorias, mientras que desvían su atención de otros problemas.⁷⁰

Los ingresos para los dueños del juego o casino, son el dinero perdido por los jugadores, o el monto total apostado menos los pagos a algunos de ellos; ingresos es el equivalente a ventas. Ingresos no es lo mismo que ganancias, es decir, el dinero que queda luego de saldar los salarios y otros gastos generales y de infraestructura.⁷¹

Loterías estatales, casinos y otras operaciones les ganaron mas de \$63 mil millones a los jugadores en el año 2001. Por ejemplo, miles de millones de dólares se pierden en mas de 1,800 sitios de **apuestas en Internet**, los cuales son considerados ilegales por el Departamento de Justicia de los Estados Unidos.⁷²

⁶⁶ Consulte Worsnop, *op.cit.*, “Gambling Under Attack”. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit.

⁶⁷ Idem.

⁶⁸ Sam Fulwood III, “State makes money Feeding Off Weak”, *The (Cleveland) Plain Dealer*, 6 de Febrero de 2003. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit

⁶⁹ Idem

⁷⁰ David Nibert, *Hitting The Lottery Jack Pot: Government and the Taxing of dreams (2000)*, p. 16 Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, 7 de Marzo de 2003. Op cit

⁷¹ Idem

⁷² Sam Fulwood III, “Sate makes money Feeding Off Weak”, *The (Cleveland) Plain Dealer*, 6 de Febrero de 2003. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit

Los jugadores patológicos y problemáticos, alrededor de 2.5 por ciento de los adultos, representan aproximadamente del 5 al 15 por ciento de la recaudación de las apuestas, incluyendo los billetes de lotería, según expone un estudio del National Opinion Research Center. El juego patológico y problemático prevalece en mayor medida entre las minorías étnicas, entre aquellos individuos que no tienen educación universitaria y aquellos cuyo ingreso anual familiar es menor a \$100,000.⁷³ (sic)

En la medida que hubo mayor disposición de datos acerca de los jugadores problema y de los jugadores patológicos (JP y JP), con frecuencia provenientes de los estudios de terapeutas, estos datos sugerían que perdían mucho más en los casinos que el adulto promedio. Grinols y Omorov estuvieron entre los primeros que llamaron la atención sobre este punto, al combinar las cifras de pérdidas con los números de JP y JP, se llegó a la conclusión que este pequeño grupo de individuos (que generalmente constituyen menos del 4% de la población)⁷⁴, era responsable de una gran proporción de los ingresos de los casinos, tanto como un tercio, o hasta la mitad⁷⁵ en algunos estudios.⁷⁶

Según análisis internacionales –citados por Olivares Villagómez- los casinos obtienen cerca del 50% de sus ingresos de los jugadores patológicos y de los jugadores problema.⁷⁷

Nótese, que puede existir una relación directa entre jugadores de bajos ingresos y bajo nivel educativo, con el juego problemático y patológico; en este sentido, las pérdidas de éstos, pueden representar buena parte de los ingresos de los casinos. Se encontraron diferencias entre opiniones que van del 5 al 15%, contra un tercio, o hasta el 50% de los ingresos de los casinos.

3.1.3 Características emocionales del juego sano y del juego patológico.⁷⁸

- ✓ El juego es sano cuando existe un control y placer al jugar, el sujeto se divierte y adquiere control sobre la realidad. Es enfermizo cuando lo hace para salir de su propia frustración o para manejar la realidad que le es adversa. El placer esta solo en el hecho de jugar, no en lo que se obtiene a través del juego, si se lleva esto al dilema moral, el problema consiste en que el juego sano es un medio, mientras que para el ludópata el juego es un fin en sí mismo.
- ✓ El juego sano no implica sufrimiento y dolor emocional. El juego patológico implica sufrimiento emocional (angustia) que consiste a nivel emocional en una

⁷³National Opinion Research Center, *op. cit.*, p. ix. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit

⁷⁴ Schaffer, Hall, Vanderbilt (1997) Citado en: Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. 21 de diciembre del 2001

⁷⁵ Lesieur (1998b), Productivity Comision (1999), Volberg, Gerstein, Christiancen (2001). Citado en Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. Op cit

⁷⁶ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. Op cit

⁷⁷ OLIVARES Villagómez, Daniel. *Los intereses oscuros detrás de los casinos y recuento de los principales efectos nocivos de su instalación*. Op cit.

⁷⁸ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

herida a la omnipotencia de la persona, pues ve con gran desesperación que no puede controlar el futuro y que no es tan poderoso como se creía.

- ✓ El juego sano lleva a que los individuos se conduzcan libremente, mientras en el juego patológico se pierde la capacidad de obrar libremente y de decidir (en ello radica el sufrimiento ético, pues se actúa dependiendo del juego) por un lado y por el otro, se empieza a depender del juego para mejorar los estados de ánimo o emocionales del sujeto. Así, aparecen síntomas que los llevan a que constantemente estén angustiados, sufriendo por no poder jugar, buscando la manera de jugar o de conseguir dinero para jugar, hasta llegar a dejar ciertas actividades tanto familiares, sociales como ocupacionales que son vitales para el individuo y que no se realizan por gastar tanto tiempo en el jugar.⁷⁹
- ✓ El juego patológico debe distinguirse del juego social y del juego profesional.
- ✓ El juego social tiene lugar entre amigos o compañeros y su duración es limitada, con pérdidas aceptables que se han determinado previamente.
- ✓ En el juego profesional los riesgos son limitados y la disciplina es central.
- ✓ El Juego Patológico se define como un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional, en ausencia de otra enfermedad mental como un episodio maniaco.⁸⁰

La Asociación Psiquiátrica Americana lo define como un desorden de los impulsos del control, reconocido en su manual diagnóstico y estadístico.⁸¹

El **juego patológico** comparte características clínicas con otros trastornos del control de los impulsos, como son: el trastorno explosivo intermitente, la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía.

- **El trastorno explosivo:** se manifiesta por la aparición de episodios aislados en los que el individuo no puede controlar los impulsos agresivos dando lugar a violencia o destrucción de la propiedad.
- **La cleptomanía:** se caracteriza por una dificultad recurrente para desistir el impulso de robar objetos que no son necesarios para el uso personal o por su valor monetario.
- **La piromanía:** patrón de comportamiento que lleva a provocar incendios sólo por placer, gratificación o liberación de la tensión.
- **La tricotilomanía:** comportamiento recurrente de arrancarse el propio cabello por simple placer, gratificación o liberación de la tensión que provoca una perceptible pérdida de pelo.⁸²

La Secretaría de Salud señala que los individuos afectados de **juego patológico** dicen que *buscan acción* es decir, un estado de activación o euforia mas que buscar dinero. Al aumentar sus apuestas o magnificar los riesgos consiguen producir y mantener los niveles de excitación deseados. Cuando el individuo se queda sin dinero y sin crédito, pueden aparecer comportamientos

⁷⁹ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

⁸⁰ Secretaría de Salud. Salud 60 años 1943-2003. Op cit

⁸¹ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. Op cit

⁸² Secretaría de Salud. Salud 60 años 1943-2003. Op cit

antisociales como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza para obtener dinero.⁸³

Por otra parte, Caudillo Herrera apunta que, las características generales que tiene esta enfermedad consisten en una imposibilidad de lograr el control sobre el impulso de jugar; que el sujeto realiza un acto que es dañino, tanto por los aspectos individuales como sociales o económicos; un incremento de tensión antes de llevar a cabo el acto, sensación de placer al realizar el acto, por el solo hecho de realizarlo, por lo que se considera como una adicción no tóxica; que no existe una sustancia que altere al organismo sino que se manifiesta en estados de conducta. Para llegar a un diagnóstico se requiere de al menos 4 de las siguientes 9 categorías (la Secretaría de Salud las denomina características clínicas*):

1. Frecuente y creciente preocupación por el juego. Tendencia a conseguir dinero para seguir jugando.*
2. Jugar por un periodo mayor de tiempo de lo previsto o tratar de conseguir más dinero.
3. Incremento del volumen de las apuestas o las frecuencias de las apuestas.
4. Intranquilidad e irritabilidad al no poder jugar, al tener que reducir el tiempo o al interrumpir la actividad.*
5. Repetidos fracaso para tratar de dejar el juego o reducir el jugar.*
6. Pérdidas debidas al juego e intentos de resarcir lo de las pérdidas del juego.*
7. Aumento de la conducta del juego ante dificultades psicológicas y sociales. El juego se utiliza para escapar a los problemas.*
8. Sacrificio de obligaciones familiares, sociales y ocupacionales por causas del juego. Se arriesgan las relaciones interpersonales, trabajo y oportunidades educativas.*
9. Persistencia del juego. No puede dejar de jugar ni por problemas sociales, ocupacionales o familiares.⁸⁴

Características clínicas adicionales, según la Secretaría de Salud⁸⁵

- Se engaña a la familia o al terapeuta para ocultar la implicación con el juego*
- Se cometen actos ilegales como falsificación o fraude*
- Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la situación financiera*

✓ Como síntomas asociados se cuentan:

1. La distorsión del pensamiento como negación o superstición,

⁸³ Secretaría de Salud. Salud 60 años 1943-2003. Efectos Nocivos en la salud mental derivados de la apertura de casinos.

⁸⁴ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

⁸⁵ A estas características clínicas hay que adicionar las marcadas anteriormente con asterisco (*), según las categorías de Caudillo Herrera. Secretaría de Salud. Salud 60 años 1943-2003. Op cit

2. Creencia que el dinero es la causa y solución de los problemas;
3. La persona se vuelve exageradamente competitiva, inquieta y generosa hasta la extravagancia.
4. Cuando no juegan pueden ser adictos al trabajo
5. Están predispuestos a enfermedades médicas asociadas al estrés,
6. Se incrementan los trastornos del estado de ánimo y del uso de sustancias psicoactivas,
7. Se presenta un trastorno antisocial, narcisista y límite de la personalidad: 20% de los afectados por el juego patológico han tenido intento suicida^{86 y 87}

✓ **La enfermedad ocurre:**

1. Cuando se sale de control el jugador y el cuándo empiezan los problemas.
2. El problema es de adicción o de dependencia emocional al hecho de estar jugando
3. Estos sujetos viven en un estado de constante frustración. Por lo cual el sujeto requiere de auto castigo. Lo que lleva a que constantemente esté repitiendo la conducta masoquista de siempre estar perdiendo.
4. Un *yo* inmaduro que no puede manejar la frustración. Búsqueda de satisfacciones de tipo auto eróticas, el placer de poder dominar la angustia.
5. Buscan la descarga de la adrenalina como una forma de obtener placer. Esa descarga es la que es vivida como placentera, a la cual asocian con el hecho de ser queridos, respetados o reconocidos. La descarga también es de emociones.
6. El sujeto al no ganar se deprime y como es una emoción displacentera busca revertirla al tratar de controlar el futuro, o aumentando la emoción, aumenta la apuesta. Lo que hace que se llene de culpa por que al final siempre va a perder, ya que ha perdido un dinero que sabe se requiere para otras cosas tales como la manutención o la alimentación de sí mismo o de la familia.⁸⁸

3.2 La Ludopatía

Ludopatía, **consiste** en una falsa creencia de que se puede obtener dinero fácilmente, sin trabajar o sin esforzarse mucho, y que en cualquier momento se puede resarcir de pérdidas económicas importantes. Así, se forma un sistema de falsas creencias acerca de una ganancia económica fácil y por otro lado de recuperarse de las pérdidas, ya que consideran que con un golpe de suerte, podrán cambiar la situación adversa.⁸⁹

Después de perder dinero, se intenta recuperarlo, se engaña a la familia para ocultar la implicación con el juego, se cometen **actos ilegales como falsificación ó fraude;** se

⁸⁶ El Dr. Salvador González Gutiérrez, Director General de los Servicios de Salud Mental del Consejo Nacional Contra las Adicciones, y del Dr. Fernando López Munguía. Subdirector de Servicios Médicos del Hospital Psiquiátrico Fray Bernardino Álvarez, de la Secretaría de Salud, en su ponencia "Efectos Nocivos en la Salud Mental Derivados de la Apertura de Casinos". ANÁLISIS TURÍSTICO. Por Daniel Olivares Villagómez. 27 de mayo de 2003.

⁸⁷ Secretaría de Salud. Salud 60 años 1943-2003. Op cit.

⁸⁸ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

⁸⁹ Idem

arriesgan las relaciones interpersonales, trabajo y oportunidades educativas; se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la situación financiera.⁹⁰

a) Que le sucede al Ludópata?

Cuando un ludópata o jugador problemático juega, obtiene placer, cuando deja de hacerlo se encuentra mal y procura por todos los medios volver a sentir ese placer. Se inicia en el juego, empiezan las ganancias relativamente significativas, alcanzan un periodo de excitación emocional con fuertes componentes sociales satisfactorios, luego vienen las pérdidas, una tras otra, hasta que sobreviene la desesperación. Las pérdidas le fuerzan a jugar mayores cantidades por que piensa que jugar es la única forma de recuperar lo que ha perdido. Entra así en un círculo vicioso del que es difícil salir.

Esa época es de alto riesgo para la salud y el bienestar familiar, el individuo piensa únicamente en el juego, en recuperarse de las derrotas, pide prestamos, se encubre, miente, juega más, no puede pagar, recibe amenazas, hasta que incurre en actos ilegales.

Todo esto trae consecuencias psicológicas, familiares, laborales y sociales, que claramente se manifiestan por desesperanza, ideación suicida, tentativas de suicidio, arrestos, divorcio, abandono familiar, abuso de alcohol y crisis emocional.⁹¹

La ilusión de control es uno de los errores cognitivos o creencias presentes en la mayoría de los ludópatas el cual les lleva a persistir en el juego. Una característica del ludópata es su creencia en la suerte, esto significa que este tipo de jugador cree con seguridad y certeza que está dotado de una cualidad especial, imposible de definir, la cual es como mágica, que él y pocas personas poseen. Entonces el jugador piensa que aún siendo cierto que varios juegos se rigen por las reglas del azar, él tiene el don que le va a permitir desafiarlas y vencerlas, sobre valorando sus posibilidades subjetivas de ganar.

Mientras más se juega, en tiempos más cercanos, es decir cuando hay entre partida y partida poco tiempo de descanso y reflexión, se incrementa la ilusión de control, como se da en las máquinas tragamonedas, las cartas y la ruleta, entre otros juegos que hay en los casinos.

La ludopatía produce estados de gran placer y excitación donde el nivel de atención sube, los músculos se tensan, las pupilas se dilatan y aumenta el ritmo respiratorio así como el cardíaco. A la par surgen problemas de ansiedad, depresión, baja autoestima, sentimientos de inutilidad o descontrol. Siempre que tenga dinero, un jugador patológico puede estar de 24 a 48 horas jugando ininterrumpidamente, sin moverse de su sitio, sin ir al baño, sin comer, sólo bebiendo. La excitación y una buena racha, son los motivos que aduce constantemente el jugador.⁹²

⁹⁰ El Dr. Salvador González Gutiérrez, y del Dr. Fernando López Munguía., en su ponencia "Efectos Nocivos en la Salud Mental Derivados de la Apertura de Casinos". ANÁLISIS TURÍSTICO. Por Daniel Olivares Villagómez. Op cit.

⁹¹ Secretaría de Salud. Salud 60 años 1943-2003. Op cit.

⁹² TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas. Op cit.

b) Síndrome de abstinencia

Cuando los ludópatas no pueden jugar sufren. Esto es un **síndrome de abstinencia**, sufren distintos trastornos psicósomáticos, trastornos del aparato digestivo y alteraciones del ciclo vigilia-sueño, con un mayor predominio en mujeres que hombres. Los trastornos físicos que puede producir son:

El juego generalmente va unido al consumo de alcohol y tabaco y no en pocos casos al uso de drogas.⁹³ Por esta razón, como en todas las adicciones o dependencias, existe su correlato neurofisiológico y de ello se determinan muchos estados emocionales y afectivos.

- ✓ En primer lugar tenemos la producción de sustancias neurotransmisoras conocidas como endorfinas (que provocan la sensación de gozo y placer a nivel bioquímico en el cerebro). Lo que hace que se modifique el estado emocional del individuo.
- ✓ En segundo lugar la ansiedad y posteriormente la angustia. El juego funciona como una señal que activa los mecanismos de la ansiedad (rosh, o correlato neurofisiológico) por la adrenalina que genera, lo que hace que exista un estado fisiológico y neurológico alterado. Por su parte, en lo interno del individuo es un mecanismo para tratar de controlar dicha angustia, lo cual resulta tener un efecto fallido, se genera una formación reactiva y ante el temor de ya no tener la angustia, se provocan situaciones que generan más angustia a fin de estar constantemente preocupado. Otros tipos de conducta que intentan aligerar la angustia son:
 - fumar en demasía
 - beber sin control
 - comer ansiosamente
 - dormir en exceso

Con todas estas conductas lo que se pretende es poder controlar dicha angustia. Es una forma desadaptativa de afrontar la angustia.

- ✓ En tercer lugar la depresión, un intento fallido por vencer a la depresión y como consecuencia provoca mayor depresión; hasta volverse un estado permanente por los círculos viciosos emocionales en que cae el sujeto. Su estado de ánimo es bajo (down) y para salir de el, para ponerle emoción a su vida, buscan el juego, sin darse cuenta que están completamente deprimidos y que ni el juego los va a sacar de dicha depresión.

Para salir de los problemas que los acosan, también buscan el juego y sobre todo los problemas emocionales que son los factores que los han generado. En algunos casos extremos llegan a condiciones críticas tales como los de la ideación suicida, el intento suicida. También los *play stations* y otros instrumentos que se encuentran en las casas; acceder a internet permite que los sujetos puedan conectarse a sitios que ofrecen los servicios de juego de azar con el solo hecho de contar con una tarjeta de crédito.

⁹³ TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas. Op cit.

- ✓ En cuarto lugar tenemos a los trastornos psicossomáticos: Insomnios, Trastornos cardiovasculares, Cefaleas, Migrañas, Trastornos digestivos, Alteraciones del sueño, Pérdida del apetito, Debilidad, Sudoración, Fiebre, Palpitaciones, Dolores musculares, Temblores, Calambres, Dificultad para respirar; entre una gran variedad de los mismos debidos a los altos contenidos de tensión emocional que aparecen durante el juego.
- ✓ En quinto lugar se asocian otras adicciones, como las drogas ligeras (alcohol, tabaco, comida) como las duras (marihuana, cocaína, heroína) y las nuevas drogas sintéticas (meta anfetaminas sobre todo) el juego de azar se considera que es una droga de tipo conductual, dando lugar a que sea tratado de forma similar a las dependencias y adicciones orgánicas o tóxicas, su dependencia es de tipo emocional y conductual.
- ✓ En sexto lugar, aparece la conducta de aislamiento de conducta social, desear estar completamente solo y que nadie lo moleste; también aparece la agresividad, la cual se tiene que mostrar frente al mundo y a otros jugadores para no reconocer su propia inutilidad o su falta de cariño por parte de sus familiares y amigos. Lo que lleva a los jugadores al aislamiento emocional.

El sujeto no puede manejar la presión que le generan sus propios sentimientos de tristeza, de abandono de no ser querido, de autoestima disminuida, de culpa, entre otros afectos no reconocidos.

El sujeto no puede vivir emocionalmente afectos importantes, sin estar ligados a situaciones de juego o en los juegos, y ello le afecta en su propia vida personal, la cual no se entiende sin la presencia del juego, viven para jugar y mueren por jugar, cada vez más jóvenes están en los juegos de azar. Finalmente pueden llegar al suicidio.⁹⁴

c) Las principales características de un ludópata encontramos:

- Preocupación por el juego,
- Necesidad de incrementar la cantidad gastada,
- Pérdidas de control sobre su conducta de juego,
- Síntomas de abstinencia al no poder jugar,
- Intentar recuperar siempre su pérdida,
- Juega para escapar de situaciones vitales agobiantes,
- Miente a otros para encubrir su juego, incluso puede llegar a cometer actos ilegales.⁹⁵

d) La ludopatía puede aparecer en etapas.

- a. Generalmente la persona escoge el juego preferido, luego le dedica un poco más de tiempo y dinero; con los primeros problemas con el juego siguen las advertencias de la familia o los amigos;
- b. Después se suele tener la intención de dejarlo o controlarlo, los que no lo controlan o lo dejan van cayendo poco a poco en la enfermedad. Cuando

⁹⁴ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

⁹⁵ TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas. Op cit.

esto ocurre la salida es difícil ya que tienen deudas y la necesidad de ganar, en este momento nos encontramos frente a una clara adicción al juego.⁹⁶

e) La ludopatía y las condiciones en que surge.

Actualmente, existen situaciones –según Caudillo Herrera- que pueden influir en algunos casos, para *caer* en lo que se denomina como **ludopatía**:

- ✓ Este fenómeno **no se refiere solo a los casinos, sino que también existe en hipódromos, galgodromo, boks o Jacks, en donde se da la presencia de juegos de azar;**
- ✓ **también se encuentra a lo largo de los comercios y otros sitios públicos en donde existen “maquinitas”, tragamonedas y videojuegos caseros tales como el nintendo, el play station y los cube games;**
- ✓ **otros factores desencadenantes de esta situación de gran oferta de los juegos de azar, está en el hecho de que casi todas las máquinas computadoras tienen accesorios de juego, que llevan a que los individuos practiquen infinidad de juegos de azar para pasar el tiempo, o juegos de destreza que los [pueden llevar] a tener alteraciones en sus conductas acerca de las formas de jugar.**

Este fenómeno del juego patológico no ataca a un solo segmento de la población. La enfermedad del juego, conocida como ludopatía, se relaciona directamente con el juego de azar y no con el hecho de solo jugar, de beneficiarse el *yo* del sujeto con una habilidad o una destreza que le sirva para su vida futura.⁹⁷

f) La ludopatía como problema epidemiológico, entre el juego y los casinos.

Para muchos países –según Tejeda de Luna- la Ludopatía es un problema epidemiológico, en las localidades en donde hay casinos. Entendiendo por esta enfermedad todo aquel fracaso crónico y progresivo que tiene un sujeto para resistir los impulsos a jugar y en la aparición de una conducta de juego que compromete, rompe o lesiona los objetivos personales, familiares o profesionales del jugador. El ludópata será entonces aquella persona que sufre ludopatía.^{98 y99}

En México –según Tejeda de Luna- “ya se empieza a dar esta enfermedad con los famosos bingos y en otros juegos de apuestas, donde vemos a personas de la tercera edad jugando parte de sus pensiones todos los días, parejas que llegan desde la mañana hasta el

⁹⁶ TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas. Op cit.

⁹⁷ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

⁹⁸ TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas. Op cit.

⁹⁹ El investigador social y colaborador del periódico Reforma, Rafael Tejeda de Luna. *ANÁLISIS TURÍSTICO*. 27 de mayo de 2003. Citado por Daniel Olivares Villagómez.

anochecer, jóvenes que gastan su mesada en unos cuantos minutos, mientras se toman una cerveza y se fuman una cajetilla de cigarros”.¹⁰⁰

Como se ve, existe información cuyos argumentos se refieren a la ludopatía, por un lado como producto de los juegos de apuestas, y por otro lado, como producto de los casinos. Veamos las posturas:

✓ Ludopatía-Juego

Quienes relacionan ludopatía-juego señalan que, actualmente tenemos infinidad de actividades que pueden conducir a la ludopatía¹⁰¹ tanto en adultos como en jóvenes y niños, que esta situación no está tan solo en los juegos de azar, los casinos, los hipódromos, galgódromos, sino también en los video juegos como el play station, nintendos, y en los juegos de azar que se venden por internet. No es solo sí o no los casinos, más bien, es si o no a una sociedad que funcione alteradamente desde la perspectiva emocional para necesitar del juego de azar.

Una sociedad en donde los adultos y los pequeños se vuelven adictos al juego, no solo a jugar sino también a pasar el tiempo y cada vez mayores cantidades de tiempo en los lugares de juego, lo que es una forma de evadir su realidad y sobre todo de tratar de superarla a través de no darse cuenta, dejando de lado las relaciones interpersonales, familiares, sociales o laborales. Así, señala Caudillo Herrera, se está formando a niños dependientes de los videojuegos, del play station y otras opciones, con lo que están preparando a los jugadores y adictos del futuro.¹⁰²

En este mismo sentido, según Olivares Villagómez, el juego con apuesta produce ludopatía, juego patológico, delincuencia, defalcos o adicción y no se considera que los costos sociales y de salud pública sextuplican los pretendidos beneficios económicos que sólo unos cuantos obtendrían.¹⁰³

Con base a lo anterior, Caudillo Herrera apunta que, la labor de legisladores consiste en tipificar las formas de adicciones de los juegos de azar, y no solo de los casinos, sino de otras formas de juego que demandan ser incluidas dentro de un marco legal.¹⁰⁴ Ya que muchas personas, adultos, jóvenes; pueden ser parte de las cifras sobre ludopatía en México en unos años.¹⁰⁵

✓ Ludopatía-Casinos

Quienes relacionan ludopatía-casinos, se hacen la pregunta ¿Por qué los casinos propician la epidemia de la ludopatía en la población? La respuesta es, porque en ellos se induce al jugador a través del ambiente; las personas que entran en los

¹⁰⁰ TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas. Op cit.

¹⁰¹ Existe poca información sobre esta alteración grave de la conducta humana y la que se encuentra es escasa y a veces poco seria, tal como los sitios de internet y otros. CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

¹⁰² Idem

¹⁰³ OLIVARES Villagómez, Daniel. Di no a los casinos si al turismo nuevo, boletín informativo. Op cit

¹⁰⁴ CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Op cit

¹⁰⁵ TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas. Op cit.

casinos son llevadas a la concepción de un lujo y servicio exorbitante, con construcciones estéticas de “ensueño”, donde deja de existir la luz natural por luces de colores y sonido, que consiguen que la persona no sepa si es por la mañana, mediodía o de noche, esto hace que juegue sin tener noción del tiempo, lo que facilita la pérdida del control. La mayoría de los juegos que manejan los casinos son de periodos de descanso corto entre partida y partida, lo que impide que baje la excitación y el deseo de seguir jugando.¹⁰⁶

La adicción al juego en casinos “estaría por primera vez al alcance de ciudadanos, ya que la mercadotecnia y publicidad son diseñadas para incentivar la adicción del juego en el público mexicano”, lo que podría incidir en “la degeneración psicológica social y cultural de las comunidades en que se asienten”.¹⁰⁷

El casino –según Caudillo Herrera- es el lugar más evidente de la ludopatía y otras adicciones, mostrando las nocivas **consecuencias emocionales que conlleva** y que van desde la ansiedad hasta el suicidio, pasando por:

- ^ la angustia,
- ^ la producción irregular de endorfinas,
- ^ depresión,
- ^ estados fisiológicos y neurológicos alterados,
- ^ propensión a caer ó intensificar otras adicciones como fumar, beber, drogarse,
- ^ ideación suicida, e intento suicida,
- ^ sin olvidar los trastornos psicósomáticos como insomnio, cefaleas, migrañas, trastornos gástricos y cardiovasculares.¹⁰⁸

De acuerdo a los propósitos de la presente investigación, que implica la relación casinos-ludopatía se observa, en primera instancia, que esta enfermedad puede ser generada por cualquier juego de azar y apuestas, como la lotería, las carreras de caballos, los galgos, el bingo, las apuestas deportivas... Por lo tanto la **evidencia documental muestra que la existencia y comportamiento del jugador compulsivo no es un fenómeno exclusivo del juego de casino.**

3.3 Los efectos sociales del juego patológico

- “En E.U. hay 5 millones de jugadores patológicos y 15 millones de jugadores problemáticos” Los hábitos de juego de cada uno de los 20 millones de jugadores afecta típicamente a seis de sus amigos y miembros de la familia. El 11 por ciento de los adultos confiesan jugar a veces mas de lo que deberían, y el 9 por ciento de los adultos y el 10 por

¹⁰⁶ TEJEDA de Luna Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos... Op cit

¹⁰⁷ OLIVARES Villagómez, Daniel. *Los intereses oscuros detrás de los casinos y recuento de los principales efectos nocivos de su instalación.* Op cit

¹⁰⁸ Dr. Carlos Caudillo Herrera, Investigador Psicoanalítico, autor y catedrático de Maestría y Doctorado del Instituto de Investigación en Psicología Clínica y Social. 27 de mayo de 2003. Por Daniel Olivares Villagómez.

- ciento de los adolescentes dice que las apuestas les han causado problemas familiares.¹⁰⁹
- El National Opinion Research Center cuantificó por lo menos una parte de los costos ocultos y estimó que los jugadores patológicos y problemáticos en Estados Unidos le cuestan a la sociedad alrededor de \$5 mil millones al año en “productividad reducida, servicios sociales y pérdidas sufridas por acreedores”. Sin embargo según el estudio “estos cálculos no son adecuados para captar los costos intra familiares del divorcio y los trastornos familiares asociados a ambos tipos de jugador, el patológico y el problemático”.¹¹⁰

a) Jugadores Problema-Efectos

- Un estudio del doctor Earl L. Grinols, de la Universidad de Illinois, realizado recientemente, demuestra que el costo social del juego *sexuplica los beneficios económicos que arroja*: “Tomando en cuenta que el 1.4 por ciento de la población estadounidense es adicta al juego, y que el 2.8 por ciento se puede clasificar como “jugador problema”, el costo social relacionado con el juego alcanza entre los 27 y los 43 mil millones de dólares anuales. La relación costo-beneficio es de 5.6 a 1”¹¹¹
- Los críticos de la floreciente industria de apuestas por Internet se quejan de que no está regulada, no trae ingresos locales y es de acceso demasiado fácil, tanto para los jugadores problemáticos como para los menores. “Las apuestas por Internet no están reguladas, son dañinas para la economía y ponen en peligro al individuo” afirma el representante Jim Leach.¹¹²
- De acuerdo a una investigación realizada en 1990 por el Departamento de Salud e Higiene Mental de Maryland, 62% de los jugadores problema en tratamiento habían cometido actos ilegales como resultado de su forma de jugar, 80% había cometido ofensas civiles, y 23% habían sido acusados de delitos criminales “Maryland 1990”. Un estudio similar con cerca de 400 miembros de Jugadores Anónimos mostró que 57% admitieron haber robado para financiar su manera de jugar, en promedio robaron cada uno 135000 dólares. El total de los robos superaba los 30 millones de dólares.¹¹³

¹⁰⁹ Tom Grey, Director ejecutivo de la National Coalition Against Legalized Gambling Gallup Poll, 30 de Abril –23 de Mayo de 1999. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit

¹¹⁰ National Opinion Research Center, *op. cit.*, p. ix. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, 7 de Marzo de 2003. Op cit

¹¹¹ OLIVARES Villagómez, Daniel. ANÁLISIS TURÍSTICO. 27 de mayo de 2003

¹¹² Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, 7 de Marzo de 2003. Op cit

¹¹³ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. Op cit

b) Jugadores Patológicos-Efectos

- Como ya se explico el Juego Patológico, llega a ser una entidad de difícil manejo y graves consecuencias para el individuo que la padece, para su familia y con regularidad para los que con él conviven o trabajan, incluso los empleadores.¹¹⁴
- En el reporte final de la Comisión Nacional de Estudios de Impacto del Juego publicado en junio de 1999, se reporto que entre aquellos que no juegan (que no había jugado en el año anterior) solo 7% había sido alguna vez encarcelado. En contraste, más del triple de este número (21.4%) de los individuos que habían sido jugadores patológicos, en cualquier etapa de su vida, habían sido encarcelados.¹¹⁵
- De los individuos en tratamiento por juego patológico, el 20% ha hecho un **intento de suicidio**.¹¹⁶
- La Comisión de las Naciones Unidas sobre los Derechos Humanos en Europa del Este puntualizó en su informe de 1997, que respecto a la **adicción a las apuestas** en la república sueca, era un promotor directo de la **prostitución infantil**.¹¹⁷

b) Ludopatía-efectos.

- "En España hasta hace 25 años era muy difícil **ser ludópata**, pues los únicos juegos permitidos eran la Lotería Nacional y las quinielas de fútbol, pero desde la legalización genérica del juego en 1977, y hasta 1998, en un período de 21 años, existían aproximadamente 500, 000 jugadores patológicos adultos. Esto representa entre el 1 al 2% de la población adulta.¹¹⁸ Los especialistas consideran que 5% de la población sin llegar a ser ludópata, es de jugadores problemáticos y podrían llegar a sufrir el trastorno más adelante. Esta es una cifra nada desdeñable.¹¹⁹
- "En Alemania, antes de que entrara el euro(2000), se estimó el costo social de la ludopatía en más de 1, 000 millones de marcos al año, aproximadamente. En realidad la cifra era mucho mayor.¹²⁰

Como se observa, por cada ludópata que existe, se calcula que hay 6 personas afectadas en su entorno familiar o social. Es decir, entre familiares, amigos y compañeros de trabajo. A los cuales afecta económicamente y psicológicamente, y en los lugares donde se instalan casinos, la ludopatía podría afectar del 1 al 5% de la población adulta.

¹¹⁴ Secretaría de Salud. Salud 60 años 1943-2003. Op cit.

¹¹⁵ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. Op cit

¹¹⁶ TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas. Op cit..

¹¹⁷ GERTZ Manero Alejandro. *Otra vez los casinos*. Periódico

¹¹⁸ Rafael Tejeda de Luna. ANÁLISIS TURÍSTICO. 27 de mayo de 2003. Por Daniel Olivares Villagómez.

¹¹⁹ Idem.

¹²⁰ Idem

4 Casinos y costos sociales

a) Costos sociales derivado del juego en casinos

Estudiando a los jugadores problema y a los jugadores patológicos en EU, la carga de recursos que de la sociedad compromete un jugador problema o un jugador patológico adicional se puede determinar. (Algunos estudios conjuntan en el análisis los dos grupos de jugadores). Existen al menos 9 tipos distintos de costos sociales derivados del juego en casinos que han sido identificados:

- ✓ Comisión de delitos (aprehensión, consignación, encarcelamiento y costos de policía)
- ✓ Costos por pérdidas en los negocios y el empleo (productividad perdida en el trabajo, empleo, otros costos para compañías)
- ✓ Quiebras y bancarrotas (demandas, costos de los tramites legales, costos de cobranza)
- ✓ Suicidios
- ✓ Enfermedad (costos asociados con la depresión, enfermedades relacionadas con el estrés, ansiedad, distorsiones cognoscitivas, desordenes cardiovasculares, migrañas crónicas y/ o severas, entre otras).
- ✓ Costo de servicio social (costos de terapia y/ o tratamiento, costos asociados con el desempleo, beneficencia, vales de comida de beneficencia, costos asociados con el desempleo)
- ✓ Costos regulatorios directos del gobierno
- ✓ Costos familiares (costos asociados con divorcio, separación, abuso y violencia intra familiar, negligencia hacia los hijos)
- ✓ Abuso monetario (recursos adquiridos de la familia, los amigos o los empleados, utilizando falsos argumentos)¹²¹

Promediando los resultados de 8 estudios, conducidos entre 1994 y 1999, que contienen investigación original en uno o más de los 9 costos sociales resultaron las siguientes estimaciones de costos para la sociedad por cada jugador patológico adicional:

Delitos	\$3,998 dólares
Costo por perdidas en los negocios y el empleo	\$3,995 dólares
Quiebras y bancarrotas	\$316 dólares
Suicidio	no estimado
Enfermedades	\$700 dólares
Costos de servicio social	\$631 dólares
Costos regulatorios del gobierno	no estimados
Costos familiares	\$111 dólares
Abuso monetario	\$3,834 dólares
El total fue de \$13,586 dólares	

¹²¹ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. Op cit

Los totales comprobables para los jugadores problema basados en dos estudios (Gerstein et al 1999 y South Dakota Legislative Research Council 1998, 1999) son \$200 dólares, costos de servicio social \$712 dólares. No estuvieron disponibles otras categorías de costos. El total de los costos que fueron estimados fue \$912 dólares.¹²²

Basado en una meta de estudio de investigación de campo de otros analistas, Shaffer (1997), estimó que los jugadores patológicos era 1.4% de la población y los jugadores problemas 2.8%. Los intervalos de confianza del 95% para el porcentaje de jugadores patológicos en la población fueron 0.90-1.38% y para los jugadores problema eran 1.95-3.65%. Para un promedio de 100 adultos estos números implican costos sociales de entre \$14,006 y \$ 22,007 dólares.

Esto coloca el juego en casinos entre el puñado de problemas sociales, como la droga o el alcohol que imponen costos sustanciales a la sociedad, incluyendo aquellos que no están involucrados en la actividad.¹²³

Tabla 1. Resumen de los costos y beneficios per cápita de los casinos

Beneficios

Incremento neto en utilidades para los negocios	\$0
Incremento neto en recaudación de impuestos.....	\$0
Excedente al consumidor por distancia para los jugadores que no son problema y que no son patológicos.	\$34
	\$34

Costos

Delitos	\$46
Perdidas en los negocios y en el empleo	\$51
Bancarrotas	\$4
Suicidio	??
Enfermedades	\$8
Gastos de servicio social	\$27
Costos regulatorios directos	\$10
Costos familiares	\$1
Abuso monetario	\$44
\$190	
Costo social neto	\$156

Fuente: Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. 21 de diciembre del 2001

Basados en los costos y beneficios de la tabla 1, los costos sociales superan a los beneficios por un factor de 190 a 34, es decir 5.65 a 1. Una economía que incluye el juego en casinos empeora por \$156 dólares per cápita si se compara

¹²² Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. Op cit

¹²³ Idem

con la misma economía donde el juego de casinos se prohíbe. Basado en las cifras actualmente disponibles el juego en casinos no pasa un análisis de costo beneficio teóricamente fundado y teóricamente válido.¹²⁴

Earl L. Grinols y David B. Mustard encontraron que “los **costos de los casinos** son por lo menos 1.9 veces más grandes que los beneficios”. Cada dólar de utilidades.-y otros beneficios sociales- les cuestan a los contribuyentes al menos 1.90 dólares en “actividades creadoras de costos como comisión de delitos, el suicidio y la bancarrota”, y en los onerosos problemas sociales generados por los “jugadores problema y los jugadores patológicos”.¹²⁵

b) Impacto social negativo del juego accesible

Al menos la mitad de los funcionarios de servicios sociales encuestados en Carolina del Sur, Montana y Oregon, en Estados Unidos, culpan al juego accesible (Loterías y apuestas por Internet) de aumentar el abuso de drogas y alcohol y de otros impactos sociales negativos.¹²⁶ La pregunta de su encuesta fue:

En su opinión ¿En qué medida el juego accesible tuvo un impacto social negativo en su comunidad?

Los resultados fueron los siguientes:

	Alto Impacto	Poco Impacto	No tuvo Impacto	No existen fundamentos para juzgar.
Mayor violencia familiar	3	5	0	4
Mayor abuso/ negligencia familiar	3	5	0	5
Mayor cantidad de divorcios	4	4	0	5
Mayor falta de vivienda	3	3	0	6
Mayor abuso de alcohol	4	5	0	4
Mayor abuso de drogas	3	6	0	4
Mayor cantidad de apuestas Problemáticas / patológicas	10	3	0	0
Mayor cantidad de suicidios	2	5	0	6

Fuente: Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, 7 de Marzo de 2003. www.thecqresearcher.com

De acuerdo al criterio de mayor a menor impacto se pueden clasificar en:

❖ Mayor impacto

Mayor cantidad de apuestas problemáticas / patológicas

¹²⁴ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. 21 de diciembre del 2001

¹²⁵ Earl L. Grinols y David B. Mustard. “Rentabilidad Económica contra Rentabilidad Social: Evaluando Negocios con Externalidades, el Caso de los Casinos”, Citados por: NIISKA Clara. *Casinos, Crimen y Costos Sociales*. Op cit

¹²⁶ Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?* Op cit

❖ **Medio impacto**

Mayor cantidad de divorcios

Mayor abuso de alcohol

Mayor falta de vivienda

❖ **Bajo impacto**

Mayor violencia familiar

Mayor abuso/ negligencia familiar

Mayor abuso de drogas

Mayor cantidad de suicidios

c) Casinos-Efectos

- Según los estudios de Earl L. Grinols, el argumento para oponerse al juego fue mayor, en la medida en que los notorios y a menudo espectaculares ejemplos de suicidios (tales como perdedores tirándose de los techos de casinos altos), bancarrotas, desfalcos, asesinatos, robos, corrupción gubernamental y otros crímenes empezaron a surgir.¹²⁷
- Frank R. Wolf explica que las apuestas se vuelven “desenfrenadas, y luego se extinguen por si mismas” “Este ciclo dura generalmente 20 años. Lo triste del asunto es que mucha gente sale lastimada”.¹²⁸ David Williams, un ex auditor del estado, ahora en banca rota, demandó a un casino de Indiana E.U. en el Tribunal Federal por permitir apostar aún cuando los operadores del casino sabían que el era adicto al juego.
Williams alega haber perdido \$175,000 en tres años. Argumenta que los casinos deberían estar obligados a rechazar a los jugadores compulsivos así como las tabernas están obligadas a no servir a aquellos que están ebrios”
- Estudios actuales de Chris Ison y Dennis McGrath respecto a la **delincuencia** que provocaron los casinos en Minnesota, E.U.; sobre todo en materia de **fraude, robo, falsificación, prostitución y tráfico de drogas**
- Investigación de Earl Grinols, de la Universidad de Illinois E.U., señaló que en un periodo de 20 años los condados estadounidenses que han contado con casinos aumentaron en 44% su **índice delictivo.**¹²⁹
- El propio periódico, *New York Times* en un artículo reciente, señala que en la ciudad de Delta Town E.U., a partir de que se establecieron nuevamente casinos, no se erradicó la pobreza ni ha mejorado el nivel de vida; en cambio si subió la **criminalidad** en esa área urbana.¹³⁰
- Un análisis realizado en Nueva Zelanda, en fecha reciente estableció que si se abren casinos en las zonas urbanas de este país la **criminalidad** aumentaría en 52%.¹³¹
- Los costos económicos y sociales de la rehabilitación de jugadores patológicos y jugadores problema en casinos, han de sumarse a los de ausentismo laboral, endeudamiento, ansiedad, descuido de las obligaciones familiares y sociales,

¹²⁷ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. Op cit

¹²⁸ Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit

¹²⁹ GERTZ Manero Alejandro. *Otra vez los casinos*. Periódico

¹³⁰ Idem

¹³¹ Idem

vagancia, derroche, mal vivencia, prostitución, alcoholismo y drogadicción inducidos por el juego, así como el recrudecimiento de fenómenos como agiotismo y gangsterismo.¹³²

- Los casinos funcionan como **entidades concentradoras de ingreso**, basan su negocio en la captación de ahorro y gasto individuales diseminados, que son absorbidos por unos cuantos empresarios del juego, en detrimento de la mayoría de la población, podría dedicar tal ingreso a actividades de producción, inversión o consumo que favorecerían la distribución del ingreso en espectros geográficos y poblacionales mucho más amplios. La legalización de los casinos sólo habrá de **profundizar 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**¹³³

En este sentido Grey afirma que “Las apuestas no son disposiciones económicas correctas, no constituyen una política pública aceptable ni mejoran la calidad de vida” “El debate no debería discutir si la gente puede aprender a no apostar, sino si el gobierno debería actuar como promotor de las apuestas”.¹³⁴

Las repercusiones que pudieran observarse en la población mexicana al legalizar los casinos, serían idénticas a lo sucedido en otros países que por mucho tiempo tienen como práctica legal “el juego” en sus múltiples formas de apuestas: peleas de gallos, carreras de caballos, loterías y rifas, pero sobre todo los juegos de mercado en los que se incluyen los casinos.¹³⁵

En México es casi seguro –según Tejeda Luna- que con la apertura de casinos se desate una enfermedad que sólo se ve en países donde el juego está legalizado, dicha enfermedad es la ludopatía¹³⁶. Aunque se vio anteriormente, que esta no solo se debe a los casinos.

d) Casinos y reservas indígenas

Muy pocas reservas indígenas contaban con casinos antes de 1987, cuándo la Suprema Corte de Estados Unidos dictaminó para el caso de California vs. Cabazon Band of Mission Indians que los estados que permitían el juego no podían prohibirlo en las citadas reservas. Al año siguiente, el Congreso aprobó la Ley Indian Gaming Regulatory Act (IGRA).

Mientras los estados recurren cada vez más a los casinos en búsqueda de ingresos, algunos críticos han acusado a los instalados en reservas indias de ser poco más 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

¹³² OLIVARES Villagómez, Daniel. *Los intereses oscuros detrás de los casinos y recuento de los principales efectos nocivos de su instalación*. Op cit.

¹³³ Idem

¹³⁴ Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit

¹³⁵ Secretaría de Salud. *Salud 60 años 1943-2003*. Op cit.

¹³⁶ TEJEDA de Luna, Rafael. *Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas*. Op cit.

destinados al 3 o 5 por ciento de las tribus” afirma el representante Frank R. Wolf, republicano por Virginia, presidente del Appropriations Subcommittee on Commerce, Justice, and Judiciary. “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”.

En efecto, según la National Indian Gaming Commission, los 39 casinos indígenas más importantes en 2001 representaban el 66 por ciento de los ingresos totales.¹³⁷

Existen alrededor de 320 operaciones de apuestas en reservas indígenas, pero muchas son de pequeña escala, tales como estaciones de servicio con pocas maquina tragamonedas, en lugar de instalaciones de casino amplias con el estilo tradicional de los mismos tales como el Foxwoods Resort Casino de Ledyard, Conecticut, el mas grande del mundo. Los Mashantucket Pequot Tribe, Foxwoods, son dueños de este casino de 11 años, que ofrece mucho mas que sus 5,500 máquinas tragamonedas, cientos de mesas de juego, Keno, Bingo, poker y carreras de caballos. El complejo turístico también posee tres hoteles, 30 opciones gastronómicas, el Fox Theatre con capacidad para 1,450 personas y el B.B. King Dance and Nite Club.

Los críticos han acusado a los casinos indígenas de no estar del todo regulados y por ende sujetos a la corrupción.

“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”, escriben para la revista *Time* los periodistas ganadores del premio Pulitzer Donald Bartlett y James Steele. El problema, según Bartlett y Steele, es que la mayoría de los indígenas no se benefician de los ingresos mientras que los inversores externos, en algunos casos extranjeros, están cosechando beneficios gigantescos. Esta desigualdad en las ganancias generadas por los casinos indígenas con amplios márgenes de ganancias destinados a unas pocas tribus e inversores no aborígenes, “ayuda a explicar por que el juego en las reservas no ha logrado sacar a la mayoría de los indígenas estadounidenses de la pobreza”, escriben los dos investigadores.¹³⁸

Operaciones de casinos comerciales estadounidenses, 2001
(Los casinos indígenas no fueron tomados en cuenta)

ESTADO	No. De Casinos	Ingresos brutos de apuestas de Casinos	Impuesto a ingresos por apuestas	Empleados de casinos	Salarios de empleados
Colorado	43	\$631.8 m	\$92.0 m	7,132	\$194.8 m
Illinois	9	1.8 mil m	555.2 m	11,000	376.1 m
Indiana	10	1.8 mil m	492.6 m	16,000	517.5
Lowa	13	922.9 m	216.9 m	9,226	255.9 m
Louisiana	16	1.8 mil m	374.8 m	18,620	534.8 m
Michigan	3	1.0 mil m	219.3 m	7599	309.2 m
Mississippi	30	2.7 mil m	322.6 m	32,510	1.0 mil m
Missouri	11	1.1 mil m	322.7 m	10,516	269.0 m

¹³⁷ Sitio Web de National Indian Gaming Comisión, “Tribal Revenue”, marzo de 2003. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, 7 de Marzo de 2003. [Op cit](#)

¹³⁸ Idem

Nevada	247	9.5 mil m	688.0 m	205,151	6.8 b
New Jersey	12	4.3 mil m	342.4	45,592	1.2 mil m
South Dakota	40	58.6	4.5	1,458 ('00)	23.5 m
TOTAL	434	\$25.6 mil mill	\$3.6 mil m	364,804	\$11.5 mil m

Ingresos = dinero que perdieron los jugadores (cifra apostada menos los pagos a los jugadores)

Fuentes: American Gaming Association, Christiansen Capital Advisors LLC

Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, 7 de Marzo de 2003. www.thecqresearcher.com

5 Los impactos sociales del juego patológico, la ludopatía y los casinos.

El juego crea ciertos costos sociales que otras industrias del entretenimiento no crean. Estos costos tienen impacto directo en otros negocios y en las familias, y no operen a través de precios y mercados. Por lo tanto caen en la clasificación de externalidades negativas. Los costos sociales del juego pueden ser identificados, en principio y comparados con sus beneficios sociales.¹³⁹ Sin embargo no es tan generalizada que se haga este estudio completo en este sentido, Earl L. Grinols, señala que:

Las tres preguntas que se hacían eran:

1. ¿Cumple realmente industria del juego sus a menudo extravagantes promesas de desarrollo económico?
2. ¿Cuáles eran los costos sociales que los opositores anunciaban en forma tan vehemente?
3. ¿Qué tanto se considera a los jugadores problema y a los jugadores patológicos dentro de la evaluación del juego?¹⁴⁰

Los legisladores todavía creen, señala Earl L. Grinols, que los impuestos recaudados de los casinos son “libres” porque son “voluntarios”. Por esta razón, encargan reportes para estimar cuantos dólares de impuesto puede proveer un proyecto de casino, pero nunca incorporan estos números en un estudio aplicable de costo beneficio. Es decir “piden información sobre empleo e impuestos, pero no sobre bienestar social”.¹⁴¹

En este mismo sentido, se encuentran aquellos que son indiferentes al juego e ignorantes de sus costos sociales. Son neutrales o moderadamente están a favor pues creen que no tienen ninguna razón para coartar a otros su derecho a decidir.¹⁴²

5.1 A Favor

- ✓ Los estudios financiados por la industria reportan el efecto de un casino en el empleo, pero nunca contemplan el valor real de esos trabajos para los residentes, ni incorporan a los residentes en una evaluación de costo beneficio del casino.¹⁴³
- ✓ Los apologistas de la industria venden los proyectos de casinos contando empleos, los gobiernos evalúan los proyectos mirando los ingresos en impuestos, y los ciudadanos se benefician –los propietarios de casinos y aquellos con un papel directo en la ventana de juegos de casino al público o los que piensan que los impuestos serán pagados por el casino-.¹⁴⁴
- ✓ Muchos expertos creen que la causa primaria del incremento delictivo observado en los condados con casinos se debe a los jugadores problema y de los jugadores patológicos (JP y JP). Los crímenes pueden resultar de otras

¹³⁹ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. 21 de diciembre del 2001

¹⁴⁰ Idem

¹⁴¹ Idem

¹⁴² Idem

¹⁴³ Idem

¹⁴⁴ Idem

maneras, por lo que basarse solo en la criminalidad derivada de los JP y JP desestimaría la verdadera cantidad de delitos derivados de los casinos.¹⁴⁵

5.2 En Contra

- ✓ Grinols y Mustard compilaron datos para cada condado de los Estados Unidos por un periodo de veinte años, entre 1977 y 1996. Basado en análisis estadísticos reportaron que 8% de los delitos observados en los condados con casino fue derivado de la presencia del casino. Toma generalmente 3 o 4 años después de la introducción del casino para que las cifras delictivas empiecen a aumentar. El costo de estos delitos fue de 63 dólares por adulto, por año, en los condados con casino. Reportaron que los costos de los delitos por cada jugador problema adicional eran 4,225 dólares o 42% del total de los costos encontrados. En una base per capita los delitos costaron 57 dólares por adulto.¹⁴⁶
- ✓ Los opositores al juego enfatizan costos sociales que superan a los beneficios, los proponentes “inflan” el numero de puestos de trabajo y el “desarrollo económico”.¹⁴⁷
- ✓ Los empleos no son un beneficio. La más común de las concepciones erróneas acerca de la evaluación social del juego es la creencia de que contar los empleos creados por los casinos en la manera de medir los beneficios. Los empleos no son unos beneficios, y más empleos en un área puede incluso ser peligroso para los residentes existentes.¹⁴⁸
- ✓ Un erróneo énfasis en empleos deriva de un incompleto entendimiento del desarrollo económico. En el caso del juego en una comunidad, se le dice que el casino va a generar empleos, pero la comunidad debe pagar por los costos sociales del juego en casino.¹⁴⁹
- ✓ Con respecto al juego en casinos, la conveniencia depende también de la distancia que el consumidor tiene que recorrer para llegar al casino más próximo, el numero de visitas realizadas, y la cantidad jugada por visita.¹⁵⁰
- ✓ Las estimaciones directas de los costos de la **criminalidad** derivada de los casinos, por ejemplo, ha conducido a cifras que son similares a las estimaciones del costo de los delitos derivados de la actividad criminal de los JP y JP, pero tienden a ser un poco más elevados.¹⁵¹
- ✓ Si los casinos incrementan el crimen, el gobierno pudiera necesitar contratar más policía. Si los casinos crean jugadores patológicos, el gobierno podría necesitar proveer más terapeutas y especialistas en su tratamiento. No afectan directamente la conveniencia de las familias, pero, en razón de que desvían recursos disponibles para la actividad productiva, el no emplearlos

¹⁴⁵ Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. 21 de diciembre del 2001

¹⁴⁶ Idem

¹⁴⁷ Idem

¹⁴⁸ Idem

¹⁴⁹ Idem

¹⁵⁰ Idem

¹⁵¹ idem

representa una pérdida en la economía. Los recursos tangibles utilizados es el costo social de las externalidades.¹⁵²

- ✓ Así mismo el costo social de los casinos son los costos de los recursos desviados de otros usos productivos para lidiar con los problemas sociales causados por los casinos.

Es teóricamente posible que introducir los casinos en la economía pudiera reducir el desempleo. Sin embargo, la dificultad de proponer tal aserto en la practica, es que el desempleo es generalmente entendido como un fenómeno transitorio. La economía se moverá finalmente hacia el pleno empleo sin casinos.¹⁵³

Grey, de la National Coalition Against Legalized Gambling dice: “La gente involucrada en **la política pública, al analizar solo los beneficios y no los costos**, han logrado expandir el juego a un ritmo muy acelerado porque se trataba de dinero gratis. Es una adicción oculta. **Los contribuyentes cargan con los costos. Como resultado, el gobierno promociona el producto y cosecha los beneficios, pero no tiene en cuenta los costos de la adicción: las quiebras, los divorcios, la corrupción**”.¹⁵⁴

¹⁵² Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. 21 de diciembre del 2001

¹⁵³ Idem

¹⁵⁴ Gallup Poll, 30 de Abril –23 de Mayo de 1999. Citado en Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, Op cit

6 La Previsión para jugadores compulsivos en diversos países.

a) Estados Unidos

- ✓ En varios estados se cuenta con asistencia telefónica para los jugadores compulsivos. Así mismo se han implantado programas educativos y preventivos para auxiliar a aquellas personas que padezcan algún tipo de desorden psicológico que les provoque adicción a este tipo de actividades. Algunas empresas que cuentan con concesiones para la operación de casinos instaurarán, por su voluntad y utilizando recursos propios, mecanismos de asistencia para las comunidades en donde desarrollar sus actividades.¹⁵⁵
- ✓ Se establece que cualquier persona menor de 21 años no podrá jugar, permitírsele jugar, cruzar apuestas u obtener ganancias, ya sea directamente o a través de un representante, ni ser empleado de algún establecimiento de ese tipo. Se dispone como sanción pecuniaria máxima para cualquier persona en los supuestos anteriores que juegue o permita que un menor juegue la cantidad de \$1,000.00 dólares o la pena de la privación de la libertad por mas de 6 meses.

b) Venezuela

- ✓ Se establece que en la publicidad y promoción de casinos no se podrá usar frases que inciten al público a jugar en forma desmedida. Las pautas publicitarias referidas a los casinos deberán contener la siguiente leyenda:
*“Si usted asiste con mucha regularidad a establecimiento de este tipo, se le recomienda someterse a una evaluación psicológica”*¹⁵⁶
Como una consideración implícita de que el juego genera efectos negativos, -según Alfredo López-, en otros países se establece como requisito para tener acceso a los casinos, contar con la mayoría de edad.
- ✓ Establece que no podrán ingresar a los casinos los menores de edad.¹⁵⁷

c) Alemania

La edad para tener acceso a los casinos establecida por la ley es de 21 años, para ello, deberá mostrar el pasaporte.

d) Australia

La edad establecida por la ley para tener acceso a los casinos es de 18 años.

En diferentes países, las autoridades responsables de controlar los casinos –según Alfredo López- han diseñado una eficaz, detallada, extensa y estricta normatividad, así como fórmula de supervisión, control y monitoreo de movimientos financieros, con reglas análogas a las de cualquier centro que maneje flujos monetarios como bancos, casas de bolsa u otros intermediarios financieros. En la mayor parte de los casinos en el mundo, cuando se apuestan mas de 10,000 dólares, es necesario hacer un reporte de dicha transacción monetaria a las autoridades.

¹⁵⁵ Información proporcionada por Alfredo López

¹⁵⁶ Idem

¹⁵⁷ Idem

Los casinos detectan a los jugadores problema o patológicos para canalizarlos en una línea telefónica de ayuda para orientarlos, ya que este tipo de personas cuentan con una serie de problemas personales o psicológicos.

La mayoría de los operadores de los casinos llevan a cabo seminarios de capacitación dirigidos exclusivamente para manejar el problema de los jugadores compulsivos.¹⁵⁸

¹⁵⁸ Información proporcionada por Alfredo López

7 Principales resultados.

1. La legalización del juego fue utilizada en EU como una forma de reactivar la economía, lo cual logró hacia los años treinta.

Fue un lugar común en la información de orden general, que después de la Segunda Guerra Mundial “se involucró la mafia” en el control del juego. Sin embargo, a la fecha se reconoce a la industria del juego como “libre de mafia”.

Cabe subrayar que inclusive quienes están a favor como el CNET apunta sobre el modelo de casinos que deben ser casinos sin hotel: se evitaran muchos de los vicios que a lo largo de la historia se han registrado en otros países donde operan los casinos. La idea es que en México estos sean manejados por los operadores internacionales que cotizan en los mercados bursátiles, por que con ello se garantizaría la transparencia en el negocio, se busca evitar que las mafias se apoderen de esta operación tan lucrativa”

2. En cuanto al control del mercado de juego, se alude constantemente a la posibilidad u objetivo de lavar dinero ilícito, como el del narcotráfico.

3. Como negocio de políticos, se maneja que las contribuciones a campañas y partidos –en EU- han aumentado, lo cual impide reformas a la legislación.

4. Sobre la relación de los casinos en el crimen organizado aludiendo a un estudio de la Universidad de Ryerson se dice que no existe relación directa. Se ejemplifica con Las Vegas, que es una ciudad con los menores índices de criminalidad en EU. Mientras que otros lugares no sin casinos tienen altos índices de criminalidad.

5. En ciudades donde funcionan casinos:

Robo con violencia	88% mayor
Robo de vehículos	60%
Delitos contra la propiedad	7.7%
Robo en General	20%

6. En cuanto a actos delictivos resalta que el juego en casinos se basa en el dolo y la mala fe, ya que oculta o disimula las pocas posibilidades que tiene el jugador de ganar. Delitos cometidos, es más alto (8% según datos recabados de 1977 a 1996)
Aumentó el índice delictivo 44%

7. Por un lado, se concluye que aumenta la criminalidad (Delta Town, EU); aumentaría 52% (en zonas urbanas de Nueva Zelanda) y, por otro lado, se dice que la criminalidad se asocia a variables como el desempleo, bajos niveles educativos y deterioro de vida.

8. La corrupción se exagera derivado de las ambigüedades jurisdiccionales

9. La permisividad irrestricta del capital extranjero propiciaría la fuga de divisas

10. El control por parte de las “mafias”, sería competencia desleal para los otros negocios turísticos, vía el subsidio con “dinero ilícito”
11. En cuanto a los aspectos patológicos del individuo, el juego puede ser sano y patológico, dependiendo de las características emocionales y la salud mental de los sujetos. Así los jugadores problema pierden un promedio de 699 dólares al año, mientras que un jugador patológico pierde 4,013 dólares en el mismo tiempo. Mientras el jugador sano conlleva control y placer al jugar, los jugadores patológicos pierden el control sobre su forma de jugar, sobre sus vidas personales y empleo, cometen actos ilegales para financiar el juego y se involucran en otros comportamientos característicos.
Los jugadores problema tienen problemas similares pero a un menor grado. En este sentido, el juego patológico comparte características clínicas con otros trastornos del control de los impulsos, como son: el trastorno explosivo intermitente, la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía. Por las características generales que tiene esta enfermedad se considera como una adicción no tóxica.
12. El juego patológico como adicción es una enfermedad dominada ludopatía. En este sentido es concluyente que este fenómeno no se refiere solo a los casinos, sino que también existe en hipódromos, galgodromo, boks o Jacks, en donde se da la presencia de juegos de azar; también se encuentra a lo largo de los comercios y otros sitios públicos en donde existen “maquinitas”, tragamonedas y videojuegos caseros tales como el *nintendo*, el *play station* y los *cube games*; otros factores desencadenantes de esta situación está en el hecho de que casi todas las máquinas computadoras tienen accesorios de juego.
13. Como problema epidemiológico, se observan posturas que señalan a la ludopatía como producto del juego de apuestas y otras que la señalan como producto de los casinos en términos genéricos.
La primera postura concluye:
No es solo sí o no los casinos, más bien, es si o no a una sociedad que funcione alteradamente desde la perspectiva emocional para necesitar del juego de azar ... la labor de legisladores consiste en tipificar las formas de adicciones de los juegos de azar, y no solo de los casinos, sino de otras formas de juego que demandan ser incluidas dentro de un marco legal.
La segunda postura concluye:
¿Por qué los casinos propician la ludopatía? porque se induce al jugador a través del ambiente; consiguen que la persona no sepa si es por la mañana, mediodía o de noche, esto hace que juegue sin tener noción del tiempo, lo que facilita la pérdida del control.
Se puede concluir que la ludopatía afecta entre el 1 y el 5% de la población adulta de un país y afecta de 6 a 20 personas cada uno.
14. En cuanto al costo y efectos sociales de los jugadores patológicos y los problemáticos en EU, los estudiosos del tema concluyen que le cuestan a la sociedad alrededor de \$5 mil millones al año en “productividad reducida, servicios sociales y pérdidas sufridas por acreedores”. Sin embargo según el estudio “estos cálculos no son adecuados para

captar los costos intra familiares del divorcio y los trastornos familiares asociados a ambos tipos de jugador, el patológico y el problemático”

En este sentido los especialistas concluyen que:

- El costo social del juego contra los beneficios que arroja, van de 1.9 a 1 hasta 5.65 a 1,
- El costo social al año va de 27 a 43 mil millones de dólares en EU, mientras que en Alemania se estimaba en más de 1,00 millones de marcos al año en el 2000,
- El costo por cada jugador problema adicional en EU según estudios entre 1994 y 1999 fue de entre 4,225 y 13,586 dólares

15. Los tipos de costos sociales derivados del juego de casinos son al menos los siguientes:
 - ✓ Comisión de delitos, Costos por pérdidas en los negocios y el empleo, Quiebras y bancarrotas, Suicidios, Enfermedad, Costo de servicio social, Costos regulatorios directos del gobierno, Costos familiares, Abuso monetario, bancarrotas, desfalcos, asesinatos, robos, corrupción gubernamental, fraude, falsificación, trafico de drogas, ausentismo laboral, endeudamiento, ansiedad, descuido de las obligaciones familiares y sociales, vagancia, derroche, mal vivencia, prostitución, alcoholismo y drogadicción, agiotismo, entidades concentradoras de ingreso, basan su negocio en la captación de ahorro en detrimento de la mayoría de la población.
16. Concluyen que “Las apuestas no son disposiciones económicas correctas, no constituyen una política pública aceptable ni mejoran la calidad de vida” “El debate no debería discutir si la gente puede aprender a no apostar, sino si el gobierno debería actuar como promotor de las apuestas”.
17. Las repercusiones que pudieran observarse en la población mexicana al legalizar los casinos, podrían ser idénticas a lo sucedido en otros países.
18. Los especialistas concluyen que los legisladores en EU encargan reportes para estimar cuantos dólares de impuesto puede proveer un proyecto de casino, pero nunca incorporan estos números en un estudio aplicable de costo beneficio. Es decir “piden información sobre empleo e impuestos, pero no sobre bienestar social”.
19. Si los casinos incrementan el crimen, el gobierno pudiera necesitar contratar más policía.
Si los casinos crean jugadores patológicos, el gobierno podría necesitar proveer más terapeutas y especialistas en su tratamiento.
No afectan directamente la conveniencia de las familias, pero desvían recursos disponibles para la actividad productiva. Los recursos tangibles utilizados es el costo social de las externalidades.
El costo social de los casinos son los costos de los recursos desviados de otros usos productivos para lidiar con los problemas sociales causados por los casinos.
20. En cuanto a la previsión se puede incluir:
 - Asistencia telefónica para los jugadores compulsivos.

- Programas educativos y preventivos para auxiliar a aquellas personas que padezcan algún tipo de desorden psicológico que les provoque adicción a este tipo de actividades.
- Asistencia para las comunidades en donde desarrollar sus actividades.
- Límite de edad que varía entre 18 y 21 años según el país que incluye sanción penal o económica.
- Publicidad y promoción de casinos que no inciten al público a jugar en forma desmedida.
- Estricta normatividad
- Supervisión, control y monitoreo de movimientos financieros, con reglas análogas a las de cualquier centro que maneje flujos monetarios como bancos, casas de bolsa u otros intermediarios financieros.
- Cuando se apuestan mas de 10,000 dólares, es necesario hacer un reporte a las autoridades.
- Se detectan a los jugadores problema o patológicos para canalizarlos en una línea telefónica de ayuda para orientarlos, ya que este tipo de personas cuentan con una serie de problemas personales o psicológicos.
- Seminarios de capacitación dirigidos exclusivamente para manejar el problema de los jugadores compulsivos.

Bibliografía

Poder Legislativo

SANDOVAL De Ecurdia, Juan Martín y Juan Francisco Zamudio Tadeo. *Los casinos en México y sus principales efectos sociales: Un análisis de opinión pública*. División de Política Social, Servicio de Investigación y Análisis, Dirección General de Bibliotecas, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México, DPS, 56 noviembre 2002. <http://www.cddhcu.gob.mx/bibliot/publica/inveyana/polisoc.htm>

SANDOVAL De Ecurdia, Juan Martín. *Sobre los Modelos de Casinos*. División de Política Social, Servicio de Investigación y Análisis, Dirección General de Bibliotecas, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México, DPS-ISS 04 04. <http://www.cddhcu.gob.mx/bibliot/publica/inveyana/polisoc.htm>

LOPEZ, Alfredo. Documento de trabajo sobre casinos realizado en 2002, adscrito a la Coordinación del SIA.

Información proporcionada por la Comisión de Turismo

Earl L. Grinols. *Evaluando correctamente la Economía del Juego*. Universidad de Illinois, 21 de diciembre del 2001

CAUDILLO Herrera Carlos. *El Juego Patológico y Otras Adicciones*. Instituto de Investigaciones en Psicología clínica y social, A.C. Trabajo presentado el 25 de Mayo de 2003, Foro de Consulta de la Ley de Casinos, Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión

CISNEROS Madrid, Cuauhtémoc. ¿Son los casinos una necesidad del fenómeno turístico? en el Foro Di No a los Casinos, organizado en la Cámara de Diputados. Marzo 25 de 2003

GERTZ Manero Alejandro. *Otra vez los casinos*. Periódico. (Getz Manero se desempeñaba al momento de escribir este artículo en el cargo de Secretario de Seguridad Pública de México).

GONZÁLEZ Martínez Guillermo. Análisis Jurídico de la Iniciativa de Casinos: Como fue hecha a la medida de las Mafias y de las transnacionales del juego. Asesor Jurídico de la Organización Social "Di no a los Casinos". Jurista

NIISKA Clara. *Casinos, Crimen y Costos Sociales*. Enero 25, 2002

Los Casinos Crean Inseguridad Pública y Delincuencia. 27 Junio 2004

OJEDA López, José Humberto. Mecanismos de Lavado de Dinero en los Casinos: La urgente necesidad para el Narcotráfico y la Delincuencia Organizada. Auditor

especialista en Dictamen para contribuciones Federales y Detección de Transacciones Irregulares C.P. Fiscalista y Abogado

OLIVARES Villagómez, Daniel. *Los intereses oscuros detrás de los casinos y recuento de los principales efectos nocivos de su instalación*. Ponencia a cargo de Daniel Olivares Villa Gómez Director General del Grupo de Análisis Consultoría Turística y Representante de la Organización Social “Di no a los casinos si al turismo nuevo”. 25 de marzo de 2003.

OLIVARES Villagómez, Daniel. Di no a los casinos si al turismo nuevo, boletín informativo. 11 de junio de 2004

OLIVARES Villagómez, Daniel. ANÁLISIS TURÍSTICO. 27 de mayo de 2003

TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas.

Poder Ejecutivo

Secretaría de Salud. Salud 60 años 1943-2003. Efectos Nocivos en la salud mental derivados de la apertura de casinos

Revistas

Gordon F. Viberg, Presidente del Consejo Nacional Empresarial Turístico (CNET). *CNET: ¿Cuánto Apuesta?* Mundo Ejecutivo, Junio 2004, Pag. 75.

Co Researcher en Español, *Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?*, CQ Press 7 de Marzo de 2003. 2-23 pags.
www.thecqresearcher.com



COMISIÓN BICAMARAL DEL SISTEMA DE BIBLIOTECAS

Dip. Jorge Leonel Sandoval Figueroa. Presidente.

Dip. Carla Rochin Nieto. Secretaria.

Dip. Abdallán Guzmán Cruz. Secretario.

SECRETARÍA GENERAL

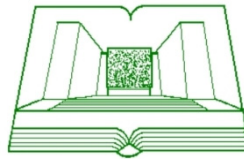
Lic. Patricia Flores Elizondo

Secretaria General

SECRETARÍA DE SERVICIOS PARLAMENTARIOS

Lic. Alfredo del Valle Espinosa

Secretario



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Dr. Francisco Luna Kan

Director General

SERVICIO DE INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS

Dr. Jorge González Chávez

Coordinador

DIVISIÓN DE POLÍTICA SOCIAL

Dr. (c) Juan Martín Sandoval de Escurdia

Investigador Parlamentario

Lic. María Paz Richard Muñoz

Asistente de Investigador Parlamentario