

## IMPACTOS SOCIALES DE LOS NEGOCIOS DE JUEGOS CON APUESTAS

Ricardo TIRADO

### I. INTRODUCCIÓN

A partir de los años sesenta del siglo XX, muchas de las viejas prohibiciones de los negocios de juegos de apuestas han sido abatidas y han proliferado por todo el mundo las loterías, los hipódromos, los galgódromos y, sobre todo, los casinos<sup>1</sup> y salas de apuestas remotas.

Se ha desarrollado así una floreciente industria del juego que se muestra de muchas maneras. En Estados Unidos, por ejemplo, tres indicadores reflejan la importancia del negocio; uno: en 2005 la industria representó un mercado de 60 mil millones de dólares; dos: los estadounidenses gastan ahora más en juegos de apuestas que en idas al cine, parques temáticos y compra y renta de películas; finalmente; tres: el número de viajes a los casinos ha superado en 33% a los que se hacen a los partidos de baseball profesional, en 50% a las visitas a los zoológicos, acuarios y los parques de vida salvaje y en tres y cinco veces a las de los cines y los museos.<sup>2</sup>

Muchos impactos culturales, sociales, económicos y políticos ha tenido la veloz expansión de esta industria y, con razón, la

<sup>1</sup> El término “casino” carece de un significado preciso; pienso que debía reservarse para aquellos negocios de salas de juegos en los que se lucra con apuestas que se realizan en juegos interactivos entre personas o entre personas y máquinas.

<sup>2</sup> Walker C., Terry, *The 2005 Casino and Gaming Market Research Handbook*, Atlanta, Terry C. Walker Consulting Inc., 2005, pp. 1 y 2.

gente se pregunta qué puede esperarse de ella. El objetivo de este trabajo es exponer cuáles han sido los principales impactos que la proliferación de casas de juego ha tenido en los países del mundo donde operan de manera legal y amplia, desde hace tiempo.

Para ello se ha recurrido a las mejores investigaciones que se han hecho en esos países, por la calidad de su factura, la solidez de la evidencia empírica que las sostiene y el prestigio e imparcialidad de sus patrocinadores. Los trabajos que mejor cumplieron esas condiciones son, en general, los de la Productivity Commission (producidos por estudiosos de Estados Unidos, Canadá y Australia, países donde junto a la industria de los juegos de apuestas se ha desarrollado también una academia que estudia las múltiples facetas del negocio, de los involucrados y de sus consecuencias).

La literatura más útil es la que analiza, explica, distingue y estima la medida de los beneficios y las desventajas sociales de las casas de juego en los distintos países. Se busca así encontrar cuáles son los campos sociales más sensibles a dichas repercusiones, establecer un elenco ordenado y jerarquizado de los más importantes efectos positivos y negativos y, finalmente, conocer un rango ponderado de medida de cada una de esas consecuencias, no en un solo país, sino en el conjunto de los países en los que operan.

Se espera llegar así a un repertorio jerarquizado y ponderado de los impactos hallados en las investigaciones realizadas.

## II. PRINCIPALES EFECTOS POSITIVOS

La más importante ventaja que genera la instalación de casinos es seguramente la económica: en primer lugar inversiones, construcciones y obras de infraestructura que modernizan las ciudades y generan derrama económica, con los consiguientes efectos multiplicadores. Y ya instalados los casinos, los nuevos empleos, los salarios, las prestaciones sociales para los emplea-

dos; el aprendizaje y la calificación laboral, etcétera. Pero como estos aspectos no son considerados propiamente económicos, aquí no serán tratados.

En el terreno social, la gran ventaja de las casas de juego es que son sitios que permiten ratos de diversión, de placer, de momentos de emoción al jugar y apostar y ganar o perder sumas discretas de dinero en los juegos de azar. Cuando se gana, sobreviene el júbilo del triunfo. De ese modo millones de personas disfrutan de los juegos de apuestas en el mundo, sin problemas.

Otra ventaja es la del entretenimiento, entendido éste como una forma de “escapar”, por lo menos en ciertas ocasiones y momentos, de la dura realidad que viven muchas personas, a través de la “esperanza de ganar”. Esto, que visto desde cierta perspectiva puede sin duda considerarse enajenante, es para muchos individuos que no pierden el control, una forma de relajarse de tensiones, olvidarse durante un tiempo de sus preocupaciones y descansar de los problemas que los agobian.

Es también una ventaja socializar y cultivar vínculos con acompañantes o con otras personas que se conocen ahí; disfrutar de ver gente y ser visto por otros y sentir gusto por estar compartiendo el momento y la experiencia con otras personas, aunque no se establezca una relación directa con ellas. Acudir al casino puede ser también la oportunidad de gozar un paseo para llegar al sitio de juego, y en ocasiones suele ser el atractivo principal o complementario de un viaje turístico.

Añádase la posibilidad de asistir a negocios de juegos legales sin exponerse a entrar a peligrosos garitos clandestinos para disfrutar del gusto de jugar apuestas en un sitio cómodo y seguro, donde hay responsables bien definidos que organizan y arbitran los juegos y garantizan con solvencia el pago de las apuestas a quienes las ganan.

Además, para el interesado, es mejor si el número de casinos es mayor, pues contar con establecimientos cercanos redundará en ahorros en el transporte y el tiempo de llegar a ellos.

### III. PRINCIPALES EFECTOS NEGATIVOS

La experiencia internacional ha mostrado que la instalación de casinos tiene los siguientes impactos negativos: alcoholismo, drogadicción, prostitución, delincuencia organizada, lavado de dinero, generación y atracción de delincuentes, generación de ludópatas (que a su vez, en altas proporciones, se endeudan hasta llegar a la quiebra económica; desarrollan problemas familiares que los llevan a la ruptura, la violencia y el abandono; incumplen sus responsabilidades laborales y escolares, padecen depresiones e intentan el suicidio, además de incurrir en conducta criminal).

#### 1. *Alcoholismo*

Una desventaja social de los casinos es el alto consumo de alcohol que se realiza en ellos. Buena parte de la gente que llega a divertirse ahí, suele ingerir grandes dosis de alcohol al tiempo que participa en los juegos de apuestas. Tal ingerencia se alienta porque las bebidas suelen ser gratis o baratas en los casinos, pues con ello los negocios quieren atraer y retener más tiempo a su clientela. El *quid* del negocio no es la venta de licores y alimentos sino las apuestas.

Incluso en muchos casinos, como “cortesía de la casa”, mujeres atractivas suelen ofrecer tragos gratis a los clientes, sobre todo a aquellos jugadores que apuestan más. No es descabellada la hipótesis de que se procura que el cliente “pierda la cabeza” y apueste descontroladamente.

Un resultado obvio y problemático de estas prácticas es que los clientes de los casinos suelen salir bajo la influencia del alcohol en diferentes grados y ser víctimas fáciles de delincuentes que los esperan en torno del casino. Otros conducen sus automóviles bajo la influencia del alcohol,<sup>3</sup> a veces distancias largas, pues, como reveló una gran encuesta en Estados Unidos, el 90%

<sup>3</sup> Stokowsky, Patricia, “Social Impacts of Riverboat and Land-Based Non-Native American Casino Gaming”, en Hsu, Cathy H. (ed.), *Legalized Casino*

de los clientes de los grandes casinos recorrían más de 50 millas para llegar a ellos<sup>4</sup> y muchos lo hacen en sus propios coches con los riesgos del caso.

Estos problemas no deben sin embargo exagerarse, pues puede decirse que quien ingiere alcohol en exceso en un casino, si no hubiera bebido ahí, probablemente lo hubiera hecho en otro bar o cantina; aunque, valga la puntualización, tal vez no en las cantidades tan grandes que propician los tragos inducidos en el casino.

No se hallaron trabajos en la literatura sobre casinos que estimen los consumos de bebidas alcohólicas en esos establecimientos, pero sí está bien establecido que hay una conexión entre el jugador adicto y el abuso del alcohol y las drogas ilegales. Véase por eso, más adelante, la parte relativa a los jugadores patológicos que tienen también ese tipo de adicciones.

## 2. Drogadicción y prostitución

El impacto de los casinos en el consumo de drogas prohibidas es indirecto, pues el *petty crime* que ocurre dentro de los casinos —trampas en los juegos, uso de sustancias prohibidas, pequeños robos, propuestas de prostitución, etcétera— no excede al de lugares similares,<sup>5</sup> en parte por la estricta vigilancia que a través de cámaras y personal especializado trata de evitar que los jugadores y los empleados del casino hagan trampas.

De modo que cuando circulan las drogas, lo hacen veladamente, y cuando se hacen visibles en los salones de juego, los encargados resuelven el asunto sin llamar a la policía para no desacreditar a

*Gaming in the United States. The Economic and Social Impact*, Nueva York, The Hawthorth Hospitality Press, 1999.

<sup>4</sup> Gerstein, Dean *et. al.*, *Gambling Impact and Behavior Study. Report to the National Gambling Impact Study Commission*, National Opinion Research Center de la Universidad de Chicago, Gemini Research, The Lewin Group y Christiansen / Cummings Associates, 1999, p. 1.

<sup>5</sup> Productivity Commission, Summary, *Australia's Gambling Industries*, Canberra, Report 10, Commonwealth Government, AusInfo, 1999, p. 29.

los casinos. Según viejos policías que conocen bien esos asuntos, los incidentes que ocurren al interior de los casinos, son comprensiblemente ocultados por los directivos, manejándolos con discreción por su cuenta a fin de no afectar la imagen de los negocios.<sup>6</sup>

Sin embargo, cuando ya no se trata del local mismo y de su frente inmediato, sino de las cercanías del casino y lo que puede llamarse su *zona de influencia*, puede hablarse de un repertorio de actividades irregulares como alcoholismo, drogadicción y prostitución y conductas criminales que inciden en el barrio, la ciudad y hasta la región. En esas conductas intervienen algunos clientes de los casinos y otras personas que los quieren hacer víctimas de delitos o venderles sustancias prohibidas u otros servicios. Por eso algunos asimilan los casinos a *hot spot*, noción criminológica que se refiere a lugares efervescentes donde se realizan actividades que, como la ingesta excesiva de alcohol, son propiciatorias de actividades irregulares y criminales.<sup>7</sup>

De ese modo, algunos estudios han asociado a los casinos con mayores consumos de drogas. Así lo sostiene Hsing,<sup>8</sup> quien examinó datos de 48 estados y encontró un número mayor de arrestos relacionados con las drogas ilegales en los estados con juego legalizado.<sup>9</sup> También se halló que el problema de abuso de las drogas que existía en una pequeña comunidad desde hacía 10 o 15 años, a partir de la instalación de los casinos había crecido de manera incontrolable.<sup>10</sup>

<sup>6</sup> Davies, Richard, "Casinos, Crime and the Costs of Criminal Justice", en Von Herrmann, Denise, *Resorting To Casinos: The Mississippi Gambling Industry*, Jackson, The University Press of Mississippi, 2006, p. 149.

<sup>7</sup> Stitt, Grant *et al.*, "Does the presence of casinos increase crime? – An examination of casino and control jurisdictions", *Crime & Delinquency*, vol. 49, núm. 2, abril de 2003, p. 256.

<sup>8</sup> Hsing, Yu, "An Analisis of Arrests Regarding Illegal Drugs: the Determinants and Policy Implications", *American Journal of Economics and Sociology*, núm. 55, enero de 1996.

<sup>9</sup> Citado por Grinols, Earl L. y Mustard, David B., *Measuring Industry Externalities: the Curious Case of Casinos and Crime*, 2004, en [www.cba.uiuc.edu/grinols](http://www.cba.uiuc.edu/grinols)

<sup>10</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 4.

En cuanto a la prostitución, algunos estudios encuentran también una relación entre esa actividad y los casinos, sobre todo cuando se reúnen varios casinos dando lugar a un área que se convierte en lugar de atracción para personas que ejercen la prostitución. Por ejemplo, en 1983, Sternlieb y Hughes reportaron que en Atlantic City el crimen callejero había aumentado excesivamente y la prostitución se había diseminado tanto, que el jefe del departamento de policía, en vez de reprimirla, recomendó legalizar la actividad<sup>11</sup> y los investigadores contratados por una comisión americana investigadora de los impactos de los casinos, encontraron en una de las comunidades que estudiaron, que desde la aparición de los casinos había habido un aumento en el juego ilegal y la prostitución.<sup>12</sup>

Por otro lado, otros elementos confirman esa relación; uno de ellos es que en torno a los casinos, sobre todo en ciudades caracterizadas por la abundancia de este tipo de establecimientos, como Las Vegas o Atlantic City, es común que surjan negocios de acompañantes, masajistas, etcétera, que en realidad disfrazan el ejercicio de la prostitución.

En resumen, pese a que sin duda hay una relación —aunque sea indirecta— entre los casinos y la prostitución y tasas más altas de consumo de drogas, no se halló en la experiencia internacional estudios especializados y sólidos suficientes que lo midan adecuadamente.

### *Las casas de juego y la delincuencia organizada*

Mención aparte merece la intervención de la delincuencia organizada en los casinos. Puede decirse que en Estados Unidos hay una relación histórica entre los casinos y el crimen organizado, pues como es muy sabido, durante décadas las más impor-

<sup>11</sup> Citado por Goodman, Robert, *The Luck Business. The Devastating Consequences and Broken Promises of America's Gambling Explosion*, Nueva York, Free Press Paperbacks, 1996, p. 23.

<sup>12</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 4.

tantes impulsoras de Las Vegas fueron personas y agrupaciones vinculadas a la mafia.<sup>13</sup> Y aunque en menor grado, también es conocido que el crimen organizado imperó durante un tiempo en los casinos que a partir de 1976 se autorizaron en Atlantic City en Nueva Jersey.

Sin embargo, la literatura especializada coincide en que el crimen organizado fue retirado de los casinos de Las Vegas<sup>14</sup> y otras plazas,<sup>15</sup> o cuando menos ya no se desempeña ahí de manera destacada. Esta ruptura se ubica en el tránsito que convirtió a los casinos en una verdadera industria del entretenimiento a cargo de grandes corporaciones especializadas y de las cadenas hoteleras más conspicuas, mismas que cotizan en la bolsa, son muy vigiladas por diferentes instancias y están administradas por profesionales muy calificados de los negocios. A tono con esto, se sostiene en Australia que la no infiltración de los casinos por parte del crimen organizado en ese país, obedece a que la mayoría de los casinos son compañías públicas (es decir, sus acciones se venden en la bolsa) sujetas a muchos límites por parte de las agencias de valores, los accionistas y los medios, amén de los controles que la reglamentación impone a las operaciones. Se aduce también la probidad certificada de los directores, gerentes, empleados, asociados y proveedores, y la existencia de un cuerpo muy grande de supervisores que hacen de este sector uno de los negocios privados que son más vigilados.<sup>16</sup>

No obstante lo anterior, si perdura en Estados Unidos una conexión con el crimen organizado a través, por lo menos, de gente

<sup>13</sup> Farrell, Ronald A. y Case, Carol, *The Black Book and the Mob. The Untold Story of the Control of Nevada's Casinos*, Madison, The University of Wisconsin Press, 1995, p. 23.

<sup>14</sup> La famosa película *Casino* de Martín Scorsese (1995) alude a ese proceso.

<sup>15</sup> Bybee, Shanon, "History, Development, and Legislation of Las Vegas Casino Gaming", en Hsu, Cathy H. C., *Legalized Casino Gambling in the United States. The Economic and Social Impact*, Binghamton, The Haworth Hospitality Press, 1999, pp. 14 y 15.

<sup>16</sup> Productivity Commission, Summary, *op. cit.*, nota 5, p. 10.

que hace trampas en los casinos o que está vinculada a empresas proveedoras de éstos, en cuestiones como el entretenimiento, la limpieza y el manejo de la basura, la construcción, el mobiliario y el licor.<sup>17</sup> No es raro, por otra parte, encontrar en la prensa norteamericana denuncias sobre vínculos entre los casinos y el crimen organizado.<sup>18</sup>

En otros países, sobre todo de menor desarrollo, las cosas parecen distintas. En Turquía, por ejemplo, fueron cerrados en el otoño de 1997 los 78 casinos que existían, debido en parte a historias que vinculaban a los casinos con el crimen organizado y los políticos corruptos.<sup>19</sup> Y en Macao, hasta los últimos años del régimen colonial portugués, los casinos tenían una gran capacidad para influenciar en el gobierno y estaban bajo el control del crimen organizado.<sup>20</sup> De Rusia se escuchan frecuentemente noticias en el sentido de que las bandas criminales tienen el control de los casinos que no hace mucho se instalaron por primera vez. Resulta entonces que las conexiones entre la delincuencia organizada y los negocios de juego de apuestas son una cuestión que en cada país se configura de acuerdo con múltiples factores. Pero sin duda, la posibilidad de que los grupos de delincuentes organizados se interesen y apoderen de esos negocios es muy grande, puesto que por el gran flujo de efectivo que es propio de la actividad, son un excelente medio para el lavado de dinero mal habido, además de un buen negocio en sí mismo. Por otro lado, los casinos suelen evadir el pago de sus impuestos, mismos

<sup>17</sup> Albanese, Jay, "Casino Gambling and Crime", en Reith, Gerda, *Gambling. Who Wins? Who Loses?*, Nueva York, Prometheus Books, 2003, p. 51.

<sup>18</sup> Grinols, Earl L., *Gambling in America. Costs and Benefits*, Cambridge, Cambridge University Press, 2004, pp. 137 y 138.

<sup>19</sup> Scott, Julie E., "Everything's Bubbling, but we don't know what the ingredients are – Casino Politics and Policy in the Periphery", *Journal Of Gambling Issues [antes The Electronic Journal Of Gambling Issues]*, mayo de 2001, núm. 4.

<sup>20</sup> Lo Shiu, Hing, "Casino Politics, Organized Crime and the post-Colonial State in Macao", *Journal of Contemporary China*, vol. 14, mayo de 2005, p. 43.

que en casi todos los países son altos, a modo de compensación por las grandes ganancias que producen a sus dueños y los males sociales que causan.

Como se advierte, el asunto de la relación entre los casinos y el crimen organizado es una cuestión muy importante y compleja que rebasa la cuestión de los impactos sociales de la manera en que se ha enfocado aquí y amerita por sí misma un estudio específico.

### *3. Las casas de juego generan (y atraen) delincuentes*

Dado que la instalación de casinos ha sido insistentemente relacionada con aumentos de la criminalidad, este trabajo da un espacio más amplio a esta desventaja social que a otras.

Hay dos metodologías básicas de aproximación al problema de la relación entre casinos y criminalidad. La primera es comparando la tasa de criminalidad que privaba antes de que se establecieran los casinos en la demarcación, con la tasa que privó con la instalación de éstos. La segunda metodología consiste en estudiar a los clientes de los casinos, especialmente a los que juegan inmoderadamente e indagar si su descontrolada forma de jugar lo ha llevado a cometer delitos.

Siguiendo la primera metodología, hay que explorar qué tanto incide la instalación de casinos en la tasa de criminalidad del lugar. Nos referimos a la criminalidad que se produce más allá del casino mismo.

Mucho se ha investigado y publicado en relación a la pregunta de si los casinos y, en general los centros de juegos de apuestas, generan o atraen criminales. La pregunta sigue siendo vigente y las investigaciones realizadas no han sido concluyentes, porque el conjunto de los trabajos ha arribado a conclusiones contradictorias o incompatibles.<sup>21</sup> Algunas de las diferencias en estos

<sup>21</sup> Algunos investigadores del problema suponen que debe haber factores locales que intervienen, pero que no han sido descubiertos por los estudiosos.

resultados se explican por las distintas metodologías empleadas; a saber: 1) los diferentes tamaños de los conjuntos estudiados: pequeñas localidades o condados o grandes ciudades; o algunos estados o ciertas regiones o el país entero; 2) las poblaciones consideradas, que pueden ser sólo la residente o la población residente más la población flotante; 3) los periodos de tiempo: algunos sólo toman en cuenta un periodo muy corto una vez que se inauguran los casinos, mientras que otros estudian un periodo de varios años a partir de la apertura e incluso un lapso anterior a la apertura; 4) los indicadores considerados son distintos: unos consideran los arrestos, otros las denuncias y otros las sentencias, etcétera; 5) los tipos de delitos estudiados: los relacionados directamente con los juegos de apuestas o una gama más amplia de delitos; 6) el control o no de otras variables importantes que también intervienen; etcétera.

Además, en una materia donde están en juego tantos intereses, fobias y pasiones, otro factor a considerar es que la industria de los casinos, conocida por el gran ímpetu de sus esfuerzos promotores y la relevancia de sus conexiones políticas,<sup>22</sup> también patrocina investigaciones, entre ellas desde luego estudios sobre los casinos y el crimen, que no casualmente arriban a conclusiones favorables a ella. Así que, por ejemplo, vale la pena saber que los estudios de Margolis y Albanese, que son muy citados y no encontraron relación de los casinos con el crimen, fueron financiados por la asociación gremial de la industria de los casinos de Estados Unidos, la American Gaming Association (AGA) y grupos favorables al juego.<sup>23</sup> Esta acción de la AGA es similar a

Stitt, Grant *et al.*, *op. cit.*, nota 7.

<sup>22</sup> Goodman, Robert, *op. cit.*, nota 11.

<sup>23</sup> Adam Rose and Associates, *The Regional Economic Impacts of Casino Gambling: Assessment of the Literature and Establishment of a Research Agenda*, prepared for National Gambling Impact Study Commission, noviembre de 1998, p. 31, estudió y evaluó más de 100 escritos sobre los casinos y las apuestas y la mayoría —dice— eran intencionalmente sesgados a favor (véase Moufakkir, Omar, “An Assessment of Crime Volume Following Casino Gaming Development in the City of Detroit”, *UNLV Gaming Research & Review*

la defensa del consumo de sus productos que hacen las industrias tabacalera, alcoholera, de armas, del asbesto, etcétera.<sup>24</sup>

El cuadro 1 presenta un repertorio de resultados de algunas importantes investigaciones empíricas sobre la relación entre casinos y crimen.

Cuadro 1. Casinos y crimen. Resultados de una selección de estudios empíricos.

<i>Fuente</i>	<i>Casos estudiados</i>	<i>Resultado</i>
Albanese (1985 y 2003)	Atlantic City, New Jersey, Estados Unidos	No hay aumento de la criminalidad. Al tomar en consideración el promedio diario de la población (incluyendo la flotante), incluso se reduce ligeramente la probabilidad de ser víctima de delitos.
Bridges y Williamson (2004)	Las 10 provincias y territorios de Canadá.	Relación significativa de los casinos con el robo (en 1990) y con el robo con violencia y/o amenaza (en 2000).
Buck, Hakim y Spiegel (1991), citado por Grinols y Mustard (2004a)	Atlantic City, Nueva Jersey, Estados Unidos	El juego ha aumentado el crimen.
Chang (1996)	Biloxi, Mississippi, Estados Unidos.	No hay aumento de la criminalidad.

*Journal*, 2005, vol. 9, issue 1; Grinols, Earl L. y Mustard David B., *op. cit.*, nota 9.

<sup>24</sup> Collins, Peter D., *Gambling and the Public Interest*, Westport, Praeger Publishers, 2003, pp. 11 y 12, dice que es casi irresistible la conclusión de que los estudios realizados por las firmas de contabilidad y consultoría casi invariablemente llegan a las conclusiones a las que los casinos que las contratan quisieran que llegaran.

Chiricos (1994), inédito, citado por varios autores.	Atlantic City, Nueva Jersey; Las Vegas, Nevada; varias localidades de casinos flotantes, en Estados Unidos.	El crimen disminuyó cuando las tasas de crímenes se ajustaron considerando el número de los turistas.
Coman y Scarpitt (1991).	Atlantic City, Nueva Jersey, Estados Unidos.	Las tasas de crímenes decrecieron. Cuando la tasa de crímenes de Atlantic City se ajustó por el número de visitantes, la tasa resultante era menor a un tercio.
Evans y Topolevsky (2002)	Los casinos indios de Estados Unidos, cuatro años después de que abrieron.	Se incrementó 10% el robo en general, el robo de vehículos y los crímenes violentos.
Friedman, Hakim y Weinblatt (1989)	Atlantic City, Nueva Jersey, Estados Unidos.	Se incrementaron las tasas de crímenes. El nivel del crimen en las localidades adyacentes a Atlantic City aumentó significativamente luego de la introducción de los casinos.
Gerstein <i>et al.</i> (1999a)	Estudio cualitativo de 10 comunidades con casinos o cercanas a casinos, en Estados Unidos.	En dos comunidades el crimen se redujo; en tres se incrementó; en cinco aumentó el crimen juvenil. Se elevaron la falsificación y el robo con tarjeta de crédito en siete comunidades.
Giacopassi y Stitt (1994)	Biloxi, Mississippi, Estados Unidos.	Se incrementó el total de los crímenes contra la propiedad. No hubo incremento en el total de los crímenes violentos.

Grinols y Mustard (2004a)	Ciento setenta y ocho condados con casinos, los condados vecinos a éstos y todos los demás condados (sin casinos) de Estados Unidos.	La tasa de criminalidad era estable antes de que abrieran los casinos; cuando abrieron, bajó un poco; en los cuatro años siguientes, la tasa recuperó los niveles de antes; después del año 4, claramente se disparó hacia arriba.
Hakim y Buck (1989)	Atlantic City, Nueva Jersey, Estados Unidos.	Todos los crímenes aumentaron desde la introducción de los casinos. Las comunidades más alejadas de los casinos tienen menos crímenes violentos y contra la propiedad, que las más cercanas.
Moufakkir (2005)	La ciudad de Detroit, Michigan, Estados Unidos.	No hay una relación alarmante. El volumen de algunos crímenes aumentó ligeramente, mientras que el de otros decreció.
Stitt, Nichols y Giacopassi (2003)	Seis comunidades con casinos y seis comunidades sin casinos, en los estados de Iowa, Missouri, Illinois y Mississippi, Estados Unidos.	Nada concluyente. En unas comunidades con casinos, las tasas de criminalidad se incrementaron significativamente, en otras permanecieron estables y en otras decrecieron.
Stokowski (1996)	Gilpin County (Black Hawk y Central City) y Teller County (Cripple Creek), Colorado, Estados Unidos.	El desarrollo de juegos de apuestas se relaciona con incrementos de crímenes, pero el número de crímenes no ha crecido en la misma proporción que el número de turistas que vienen a apostar.

Thompson, Gazel y Rickman (1996)	Catorce condados con casinos y 13 sin casinos pero limítrofes de dos o más condados con casinos cada uno, en Estados Unidos.	Los casinos generan crimen.
Wilson (2001)	Estudios de caso sobre impactos de casinos flotantes en comunidades de Indiana	En Hammond no se encontró que el casino aumentara significativamente los crímenes, pero en el caso de Rising Sun sí se asoció al casino con aumentos significativos en robos y ataques a la integridad física.

FUENTE: Elaboración propia a partir de cuadros similares de Productivity Commission, *op. cit.*, nota 5; Moufakkir, *op. cit.*, nota 23; Stitt, Stitt, Grant *et al.*, *op. cit.*, nota 7; Grinols y Mustard, *op. cit.*, nota 9, y consultas a los trabajos citados.

En este conjunto de trabajos destaca el de Grinols, E. y D. Mustard,<sup>25</sup> quienes concluyen que el 8% de los crímenes es atribuible a la presencia de los casinos en condados de Estados Unidos donde los hay.

Pero como se ve en el cuadro anterior, no hay un acuerdo contundente sobre el asunto en discusión: de las 17 investigaciones citadas, 11 encontraron que sí existe una relación entre los casinos y los aumentos en la criminalidad, aunque en seis dieron resultados negativos.

Aun cuando no corresponde a este trabajo optar por una de las posiciones en disputa, sí cabe señalar que parece haber más elementos a favor de la posición que encuentra asociaciones positivas entre los casinos y el crimen. En efecto, además de que la mayoría de los trabajos encuentran evidencias de la relación entre casinos y crimen, como se verá más adelante, hay muchas

<sup>25</sup> Grinols, Earl L. y Mustard, David B., *op. cit.*, nota 9.

otras investigaciones basadas en sólidas evidencias que demuestran que los casinos generan una gran cantidad de adictos al juego y que muchos de estos jugadores, después de apostar y perder grandes sumas dinero (para su presupuesto), quiebran financieramente y luego *delinquen para seguir apostando o pagar sus múltiples deudas*.

#### 4. Las casas de juego generan ludópatas

Es muy conocido que una cantidad apreciable de jugadores de juegos de apuestas apuestan inmoderadamente hasta el grado de que *sus pérdidas exceden a sus ingresos discrecionales disponibles*. Este problema se llama ludopatía o juego con problemas, pues quienes lo sufren no pueden o tienen gran dificultad para detenerse e interrumpir sus juegos de apuestas, a pesar de que estén perdiendo cantidades excesivas de dinero.<sup>26</sup> Los expertos suelen distinguir entre las personas que cuya forma descontrolada de jugar es grave y son ludópatas y aquellos que teniendo problemas con su forma de jugar, no han llegado al grado de la ludopatía pero están en riesgo de hacerlo. Este problema de los jugadores compulsivos es uno de los más graves problemas sociales que presenta la proliferación de los negocios de juegos de apuestas. Ahora se abordarán dos cuestiones relacionadas con ello: una es la relación entre la proliferación de los casinos y una mayor generación de jugadores adictos, mientras que la otra es la estimación del número de jugadores adictos y, por su especial vulnerabilidad, de jóvenes adictos.

Aunque en la literatura se discute la pluricausalidad de las conductas de los adictos a los juegos de apuestas, hay suficiente evidencia para afirmar que “muchos de los daños experimentados por los jugadores problema pueden vincularse al hecho mis-

<sup>26</sup> Blaszczynski, Alex, “Subtypes of Problem Gamblers”, *Journal of Gambling Issues*, 15 de diciembre de 2005.

mo de jugar juegos de apuestas”.<sup>27</sup> Así que, sea como sea que se desarrolle la adicción al juego, los estudios demuestran que hay una gran asociación entre la mayor accesibilidad a los casinos y el incremento del número de personas afectadas por la adicción al juego.

El asunto ha sido muy estudiado en los países sajones en los que están permitidos los casinos y por eso se cuenta con muchas investigaciones que se remontan a 1976, que sostienen que hay un vínculo directo entre mayor disponibilidad de juegos de apuestas y altas tasas de jugadores inmoderados. Así, se encontró que en Estados Unidos se incrementó significativamente la prevalencia de jugadores adictos entre 1974-1997, un periodo en el que la disponibilidad de los casinos y otras formas de apostar se incrementaron drásticamente.

Una investigación importante halló que una distancia menor a 50 millas respecto de un casino estaba asociado con aproximadamente el doble de la tasa de juego patológico de la que prevalecía en la población que vivían a una distancia entre 50 y 250 millas del casino.<sup>28</sup> Y se halló también que en la capital mundial del juego, Las Vegas, la prevalencia de jugadores patológicos es entre 75 y 85% más alta que la tasa nacional de Estados Unidos.<sup>29</sup>

Un caso especialmente agudo es el del personal que trabaja en los casinos, pues se ha encontrado que este sector es semillero de jugadores problemáticos y patológicos.<sup>30</sup> Un especialista ha estimado que 15% de los empleados de la industria de las apues-

<sup>27</sup> Productivity Commission, Summary, *op. cit.*, nota 5, pp. 7.1 y ss.

<sup>28</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 4, p. 1.

<sup>29</sup> Véase Volberg, Rachel A., “Fifteen years of Problem Gambling Prevalence research: What do we know? Where do we go?”, *Journal of Gambling Issues*, 10 de febrero de 2004.

<sup>30</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *Analysis of the Casino Survey. Report to the National Gambling Impact Study Commission*, National Opinion Research Center at the University of Chicago, 1999b, p. 4.

tas tienen problemas de adicción al juego,<sup>31</sup> pero otros opinan que su altísima exposición a los juegos eleva su riesgo de juego patológico a niveles tan dramáticos como de 18 a 25% en clubes y hoteles, pues la gente que atiende las salas de juego “es claramente la primera en riesgo”.<sup>32</sup>

Cabe sin embargo, introducir un matiz: en algunos sitios se ha encontrado que llega un momento en el que la persistente introducción de más oportunidades de juego deja ya de incidir en un mayor número de jugadores adictos. Incluso ha habido declinaciones en su número, explicables tal vez por los cada vez más amplios servicios que se ofrecen a los jugadores con problemas (campañas de prevención, líneas telefónicas de ayuda y programas de terapias profesionales) y una disminución en el interés por participar en los juegos. En resumen, una revisión de 15 años de estudios sobre el asunto, concluyó en que, en efecto, los casinos y otros tipos de juegos de apuestas son justamente un marco propicio para el desarrollo de jugadores compulsivos.<sup>33</sup>

Para obtener las cifras más seguras sobre prevalencia o número de afectados por el juego inmoderado, cabe recurrir a las más sólidas investigaciones, algunas de las cuales han sido patrocinadas por sendas comisiones y organismos oficiales de diferentes países.

<sup>31</sup> National Gambling Impact Study Commission, *Final Report*, 1999, cap. 4, p. 11, en <http://www.ngisc.com>

<sup>32</sup> Blaszczynski, Alex, *op. cit.*, nota 26.

<sup>33</sup> Volberg Volberg, Rachel A., *op. cit.*, nota 29.

**Cuadro 2. Tasas de prevalencia de jugadores adictos y con problemas**

Estados Unidos	Gerstein <i>et al.</i> (1999a) en una investigación para la National Gambling Impact Study Commission del gobierno estadounidense.	1.5% de jugadores problemáticos y 1.2% de jugadores patológicos. Estos: 3 y 2.5 millones de adultos respectivamente.
Australia	Productivity Comission (1999) del gobierno australiano.	2.1% de la población adulta australiana o 290 mil personas. De ellos 1% o 130 mil sufrían “severos problemas” y otros 160 mil problemas moderados.
Reino Unido	Gambling Review Body (2001) del gobierno británico.	Entre 0.6% y 0.8% de la población adulta.

FUENTE: Elaboración propia.

El examen de 46 trabajos publicados en revistas universitarias, sobre todo de Estados Unidos, Canadá y Australia, dedicados a medir la tasa de prevalencia del juego patológico, según las variables de edad y sexo, así como los juegos asociados a dicha patología, arrojó los siguientes resultados:

**Cuadro 3. Tasas de prevalencia de jugadores con riesgo de juego patológico**

<i>Nivel de riesgo de juego patológico</i>	<i>Adolescentes</i>	<i>Adultos</i>
Nivel 2: en riesgo de convertirse en jugadores patológicos	9.3%	5.7%
Nivel 3: probable jugador patológico	3.6%	2.2%

FUENTE: Muñoz-Molina Yaromir, “Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007”, *Revista Salud Pública*, Bogotá, vol. 10, núm. 1, enero-febrero de 2008.

Además, toda la evidencia indica, como lo muestran el cuadro anterior y el siguiente, que hay un problema muy grave de adicción al juego entre personas de muy corta edad. Es decir, las altas cifras de adictos adultos se quedan chicas frente a las que alcanzan la prevalencia de los adictos entre personas muy jóvenes.

**Cuadro 4. Tasas de prevalencia de jóvenes jugadores adictos**

<i>Fuente del estudio</i>	<i>Porcentaje</i>
Derevesnky (s/f)	6
Lesieur, Cross, Frank, Welch, White, Rubenstein, Moseley y Mark (1991) y Lesieur y Blume (1987), citados por <i>Castro (1999)</i>	6
Slutske, Jackson y Sher, citado por Meixueiro (s/f).	4.2
Comisión de Abuso de Alcohol y Drogas, citada por <i>Castro (1999)</i> .	8
Fisher (1992), Ladouceur y Mireault (1988) y Lesieur y Klein (1987), citados por Derevensky, Gupta y Della Cioppa (2002: 413).	5.5
Rango	De 4.2 a 8

FUENTE: Elaboración propia.

Por lo anterior y eliminando las cifras extremas, se considera que un rango entre 4.2 y 8% de la población adolescente y joven es una cifra que mide adecuadamente la tasas de prevalencia de ludopatía en esa población.

### *A. Conductas de los ludópatas*

La aparición de los jugadores compulsivos tiene graves consecuencias para ellos mismos, sus familiares y la sociedad; algunas de esas consecuencias no son para nada obvias ni inmediatas, pues, como se las ha llamado, se trata de impactos o consecuencias “ocultas” que sólo se conocen cuando se estudian con cuidado la formación de nuevos adictos y sus conductas a lo largo de periodos de tiempo de unos cinco años.

Se los ha estudiado a través de cuatro vías de aproximación a ellos: *a)* por medio de encuestas; *b)* mediante los grupos de auto-ayuda en los que están inscritos; *c)* a través de los tratamientos en que están siendo atendidos, *d)* por medio de las líneas de ayuda telefónica, y *e)* contactándolos en las cárceles donde están presos.

Sus conductas pueden resumirse así: pierden, se endeudan y quiebran en exceso; descuidan sus responsabilidades laborales y escolares; tienen problemas familiares: separación, violencia, abandono; incurren en otras adicciones: tabaco, alcohol y otras sustancias; padecen depresión y se suicidan; cometen delitos.

Reconstruyendo una trayectoria más o menos típica de numerosos adictos al juego, se ha dicho que el nuevo cliente llega al casino; se aficiona al juego y juega constantemente, sobre todo ciertos juegos y se hace adicto. Comienza luego a perder mucho dinero y, para continuar, pide prestado; miente sobre su adicción al juego; entra en conflicto familiar; se angustia y estresa. Con ello disminuye su productividad en el trabajo; agota sus recursos económicos y los de la familia; empeña y vende sus cosas y las de la familia; y se endeuda con amigos y compañeros de trabajo y hasta con agiotistas. Muchas veces toma también demasiado alcohol y se droga; se separa o divorcia; se enferma; lo despiden del trabajo; quiebra; delinque (emite cheques sin fondos, falsifica, desfalca, defrauda, roba, asalta, etcétera) y hasta va a la cárcel. A veces la desesperación y el sufrimiento es tal, que decide suicidarse.

### *B. Pierden, se endeudan y quiebran en exceso*

Como los jugadores compulsivos pierden mucho dinero en las apuestas, agotan sus ahorros, venden o empeñan sus bienes y los de otros e incurren en múltiples deudas y llega finalmente el momento en que no pueden ya pagar los numerosos y cuantiosos préstamos contraídos, e incumplen sus obligaciones con sus numerosos acreedores: familiares, amigos, compañeros de trabajo, conocidos, los casinos mismos,<sup>34</sup> diversas tiendas,<sup>35</sup> ban-

<sup>34</sup> Los casinos proveen a sus clientes de líneas de crédito y en muchos casinos hay cajeros automáticos que surten efectivo mediante tarjetas de crédito. Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 30, pp. 5 y 12.

<sup>35</sup> Compran a crédito cosas como coches, que inmediatamente revenden a bajos precios para hacerse de efectivo y continuar jugando.

cos y agiotistas, etcétera. Sobreviene así, irremediablemente, la bancarrota o quiebra de sus finanzas personales y comienzan a realizar actividades ilegales.

Es significativo que existe un segmento de jugadores que es visitante asiduo de los casinos. En Estados Unidos, por ejemplo, el promedio de visitas a los casinos del 10% de los jugadores que apuestan más dinero es de 55.2 visitas al año.<sup>36</sup> Una encuesta en Sudáfrica mostró que 0.5% de los clientes de los casinos asisten a ellos diariamente, 9.7% lo hace por lo menos una vez a la semana y 16.2% cada quince días.<sup>37</sup>

En cuanto al gasto en los juegos de apuestas, en comparación con las sumas apostadas por los jugadores sin problemas, los jugadores problemáticos y patológicos gastan mucho más. En Australia se estimó que los jugadores adictos gastaban en promedio 22.1% de sus ingresos, que el promedio de su gasto era 19 veces mayor que el de los otros jugadores, esto es, 12,200 dólares australianos vs. 645 y que alrededor del 33% del gasto total en apuestas era aportado por los jugadores problemáticos y patológicos.<sup>38</sup>

Sobre el mismo asunto, los trabajos de Lesieur dan cifras de gastos de los jugadores compulsivos para diferentes estados y provincias de Estados Unidos y Canadá, que van de 22.6% en British Columbia a 41.2% en Louisiana.<sup>39</sup> Es decir, las pérdidas de los jugadores problemáticos y patológicos en los casinos constituyen una parte importante del gasto total en apuestas y de los ingresos de los casinos.

Sin embargo, en Estados Unidos, una de las investigaciones encargadas por la comisión investigadora (NGISC) encontró que los jugadores problemáticos y patológicos sólo representan

<sup>36</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 30.

<sup>37</sup> Ligthelm, A. A. (comp.), *Socio-Economic Impact of Legalized Gambling in South Africa. A Study Commissioned by the National Gambling Board*, sin lugar, marzo de 2005.

<sup>38</sup> Productivity Commission, Summary, *op. cit.*, nota 5, pp. 7.40 y 7.47.

<sup>39</sup> *Ibidem*, pp. 7.41 y 7.42.

16.6% de los ingresos de los casinos.<sup>40</sup> Estas diferencias podrían explicarse, en parte, por el hecho observado de que los jugadores olvidan pronto sus pérdidas y recuerdan muy bien sus triunfos.

El hecho es que, además, los apostadores de los casinos son receptores de préstamos, no sólo de agiotistas que rondan los casinos, sino de los casinos mismos: entre 40 y 60% del dinero apostado por los jugadores en los casinos no es físicamente traído a las instalaciones. Cada año los casinos dan créditos por miles de millones de dólares a sus clientes y como resultado de eso un buen número de individuos están en la disposición de gastar mucho más de lo que ellos pueden costear.<sup>41</sup>

Fijar el número de los jugadores adictos que llevan su afición hasta la quiebra de sus finanzas personales es un ejercicio que ayuda a completar el panorama general de los efectos de los casinos. Y aunque los estudios arrojan diferentes cifras sobre cuántos son los quebrados por el juego, hay elementos suficientes para asegurar que es grande su número.

Gerstein y sus colaboradores hallaron que los jugadores problemáticos y patológicos tienen una mayor probabilidad de declararse en bancarrota y constituirse en dependientes de la seguridad social, además de ser arrestados y encarcelados.<sup>42</sup> En un análisis cualitativo de 10 comunidades con juego, encontraron que en nueve de ellas había habido un incremento en problemas de endeudamiento y bancarrotas, probablemente por el excesivo uso de los cajeros automáticos que están en los casinos o cerca de ellos.<sup>43</sup> Igualmente, un estudio sistemático de ocho comunidades norteamericanas en las que hacía poco se instalaron lugares

<sup>40</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 4.

<sup>41</sup> National Gambling Impact Study Commission, *Final Report*, 1999, cap. 7, pp. 14 y 15, en <http://www.ngisc.com>

<sup>42</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 4, p. X.

<sup>43</sup> *Ibidem*, p. 77.

de juegos de apuestas, encontró en siete de ellas un aumento importante en los expedientes sobre bancarrotas.<sup>44</sup>

En algunos estados de la unión americana se tienen estimaciones sobre las dimensiones del problema y son altas: en Minnesota hay más de mil casos anuales de bancarrotas que son resultado de pérdidas en los juegos;<sup>45</sup> en Iowa 19% de las bancarrotas (relacionadas con el llamado “capítulo 13” de la ley) se refieren a deudas relacionadas con juegos de apuestas; y de los 12 condados de Iowa que tienen las tasas más altas de bancarrotas, nueve tienen instalaciones de juego en ellos o en condados inmediatamente adyacentes.<sup>46</sup>

Pero como con otros efectos que se que se atribuyen a los casinos, en el tema de los casinos y el endeudamiento excesivo, hay conclusiones encontradas sobre el impacto exacto de los juegos de apuestas y los casinos en las bancarrotas personales.<sup>47</sup>

El Departamento del Tesoro de Estados Unidos, por ejemplo, concluyó en 1999 que hay poca evidencia que muestre que las bancarrotas se hallan incrementado luego de que los casinos abrieron.<sup>48</sup> En el mismo sentido, otros autores reconocen que aunque los jugadores problemáticos y patológicos tienen mayor probabilidad de declararse en bancarrota, no encontraron un efecto de los casinos, estadísticamente significativo, en las mediciones de las bancarrotas. Por ello no pudieron concluir de la estadística

<sup>44</sup> Un funcionario de crédito de Iowa explicó que a fines de los años ochenta sólo 2 o 3% de los casos atendían problemas de crédito a causa de juegos de apuestas y cuando declaró, esa cantidad se había elevado a 15%. National Gambling Impact Study Commission, *op. cit.*, nota 41, cap. 7, p. 15; Nichols, Mark W. *et al.*, “Casino Gambling and Bankruptcy in New US Casino Jurisdictions”, *Journal of Socio-Economics*, 2000, p. 29.

<sup>45</sup> Simon, Paul, *Congressional Record Online*, 15 de abril de 1996.

<sup>46</sup> National Gambling Impact Study Commission, *op. cit.*, nota 41, cap. 7, p. 16.

<sup>47</sup> Evans, William N. y Topoleski, Julie H., *The Social and Economic Impact of Native American Casinos*, Cambridge, Working Paper 9198, National Bureau of Economic Research, septiembre de 2002, p. 35.

<sup>48</sup> *Idem.*

oficial, que las tasas de bancarrota sean más altas en los condados con casinos.<sup>49</sup>

Sin embargo, existe un trabajo conducido por la firma SMR Research Corporation en 1998, sobre la relación positiva entre juegos de apuestas y bancarrotas,<sup>50</sup> en el que se dice que se han abierto expedientes de bancarrota a 20% de los apostadores compulsivos como resultado de sus pérdidas en apuestas.<sup>51</sup> También Goss y Morse<sup>52</sup> hicieron en Estados Unidos un estudio para estimar los impactos de los casinos en las tasas de quiebras en los años noventa, comparando los condados con casinos y los condados sin casinos, controlando otras variables como los ingresos de la unidad económica familiar, el tamaño y la densidad de la población, y encontraron que entre 1990 y 1999 los condados que legalizaron los casinos tuvieron una tasa de bancarrotas individuales más de 100% más alta que en los condados que se mantuvieron sin casinos. Contrastantemente, los condados con casinos experimentaron una tasa de quiebras de negocios 35.4% menor que la de los condados que no los tenían.

### *C. Descuido de responsabilidades laborales y escolares*

Los jugadores compulsivos se preocupan y estresan mucho tratando siempre de recuperarse de sus agobiantes deudas; por ello pierden la atención, incurren en retrasos y ausentismo laboral, tienen roces con sus jefes y compañeros de trabajo; su rendimiento laboral o escolar es bajo. El cuadro 5 concentra resultados de estudios que muestran que los jugadores adictos son en una proporción apreciable poco cumplidos con sus deberes laborales y escolares.

<sup>49</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 4, pp. X y 70.

<sup>50</sup> Evans, William N. y Topolevsky, Julie H., *op. cit.*, nota 47, p. 35.

<sup>51</sup> Grinols, Earl L., *op. cit.*, nota 18, p. 140.

<sup>52</sup> Goss, Ernie y Morse, Edward, *The Impact of Casino Gambling on Bankruptcy Rates: a County Level Analysis*, 2004, en [http://www.ncalg.org/Library/Studies%20and%20White%20/Papers/Bankruptcy/casino\\_bankruptcy031204.pdf](http://www.ncalg.org/Library/Studies%20and%20White%20/Papers/Bankruptcy/casino_bankruptcy031204.pdf)

Cuadro 5. Tasas de prevalencia de pérdida de tiempo laboral o escolar en jugadores adictos

<i>Fuente del estudio</i>	<i>Porcentajes</i>
Dickerson (1991), citado por ACM (1998: 12)	9.0
Dickerson, Baron, Hong y Cottrell (1996), citado por Productivity Commission (1999: 7.39)	54.5
Ladouceur, Boisvert, Pepin, Loranger y Sylvain (1994), citado por Productivity Commission (1999: 7.39)	14
Productivity Commission (1999: 25)	50
Productivity Commission (1999: 7.1)	19

FUENTE: Elaboración propia.

Es decir, los jugadores adictos pierden el tiempo productivo en un rango de cifras que van del 9 al 55% de los jugadores adictos.

Esto, como se decía, junto a la baja en la productividad, la dispersión, el incumplimiento y el ausentismo, según lo muestra el cuadro 6, culmina muchas veces con el despido del trabajador y el desempleo.

Cuadro 6. Tasas de prevalencia de jugadores adictos despedidos de sus trabajos

<i>Fuente del estudio</i>	<i>Porcentajes</i>
Jackson <i>et al.</i> (1999), citado por Productivity Commission (1999)	20
Dickerson (1991), citado por ACM (1998: 12)	20
Dickerson, Baron, Hong y Cottrell (1996), citado por Productivity Commission (1999: 7.39)	22.7
Lesieur (1998), citado por Gerstein <i>et al.</i> (1999b: 43)	21 a 36
Ladouceur (1994), citado por ACM (1998: 12)	36
Ladouceur, Boisvert, Pepin, Loranger y Sylvain (1994), citado por Productivity Commission (1999: 7.39)	66
ACM (1998: 15)	40
Productivity Commission (1999: tabla 6.2, 6.27)	18.3

NOTA: se excluyeron los datos que no eran comparables.

FUENTE: Elaboración propia.

Es decir, suprimiendo las cifras extremas surgidas de algunos de los trabajos citados, se considera adecuado el rango que va del 20 al 40% de jugadores patológicos que pierden sus empleos a causa de su adicción al juego.

Ya sin trabajo, el desempleado pasa a depender, en los países desarrollados, de la beneficencia o un seguro de desempleo que le paga la sociedad.

*D. Tienen problemas familiares: separación, violencia, abandono de menores*

Como se anotó, los jugadores adictos entran en conflictos con sus cónyuges, hijos, padres y amigos. Es fácil comprender que los más cercanos a los jugadores les reclamen el dispendio de los recursos económicos familiares,<sup>53</sup> el alejamiento del círculo familiar y el cuadro general de sus conductas. Con frecuencia los reclamos se convierten en discusiones y peleas, de modo que muchas de esas crisis familiares concluyen en rupturas, separaciones y divorcios. Así, se encontró que la mayoría de los jugadores problema reportaron experimentar retrocesos financieros, estrés y problemas familiares.<sup>54</sup>

El apostar compulsivamente introduce un elevado nivel de tensión y estrés en las familias, que culmina seguido en divorcio y otras manifestaciones de desarmonía familiar.<sup>55</sup> El cuadro 7 concentra los resultados de distintos trabajos sobre el problema

<sup>53</sup> Los jugadores patológicos no pueden mantener a sus familias. Horvath, Violet E. y Pierce, Robert L., "Pathological Gambling and child Neglect: a Cause for Concern", en Marotta, Jeffrey *et al.*, *The Downside: Problem and Pathological Gambling*, Reno, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, University of Nevada, 2002.

<sup>54</sup> Smith, Garry *et al.*, "A Qualitative Study of 'At Large' Problem Gamblers", en Marotta, Jeffrey *et al.*, *op. cit.*, nota anterior, p. 346.

<sup>55</sup> National Gambling Impact Study Commission, *op. cit.*, nota 41, cap. 7, p. 26.

de la ruptura de relaciones de pareja entre los jugadores patológicos, a causa del juego.

Cuadro 7. Tasas de prevalencia de divorcio o separación en jugadores adictos

<i>Fuente del estudio</i>	<i>Porcentajes</i>
ACM (1998: 15)	22
National Gambling Impact Study Commission (1999: cap. 7: 26)	18
National Gambling Impact Study Commission (1999: cap. 7: 26)	10
Lesieur (1998), citado por Gerstein <i>et al.</i> (1999a)	de 26 a 30

NOTA: se excluyeron los datos que no eran exactamente comparables.

FUENTE: Elaboración propia.

Por otra parte, la violencia doméstica aparece como un asunto que también debe tomarse en cuenta, pues en seis de diez comunidades estudiadas se había visto un incremento de estas conductas. También algunas personas de esas seis comunidades observaron incrementos en el abandono infantil, atribuyendo esto a que los padres dejan a sus hijos en casa o en los estacionamientos de los casinos mientras están jugando.<sup>56</sup>

Otra forma de descuido de estos padres apostadores se produce perdiendo dinero, con lo que no pueden luego solventar los gastos de comida, renta y otros. Lorenz *et al.*,<sup>57</sup> apoyados en investigaciones de Lesieur (de 1984 y 1987) y de ellos mismos, concluyen que para obtener dinero con el fin de financiar sus juegos, los jugadores patológicos someten a la familia y los miembros de la comunidad a una prolongada victimización. Esto se da a través de usarlos como apoyo y manipularlos luego para obtener el control del dinero. Se estima que cada jugador patológico afecta de 10 a 17 individuos, incluyendo el cónyuge, los

<sup>56</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 4, p. 78.

<sup>57</sup> Lorenz, Valerie C. *et al.*, *Final Report of the Maryland Task Force on Gambling Addiction*, Baltimore, Maryland Department of Health and Mental Hygiene, Alcohol and Drug Abuse Administration, 1990.

hijos, los amigos, la familia extensa, el empleador, los compañeros de trabajo, los clientes y pacientes, los consumidores, los acreedores y las agencias de seguros.<sup>58</sup>

*E. Tienen otras adicciones: tabaco, alcohol, otras drogas*

Como se adelantó antes, la literatura especializada sostiene que muchos jugadores compulsivos sufren además de la adicción al juego, problemas de dependencia respecto del alcohol y/o las drogas. Con frecuencia, las personas que tienen una de estas adicciones, también sufren las otras.<sup>59</sup>

Según una revisión de 60 estudios publicados, el trastorno que con más frecuencia se asocia con la ludopatía es una elevada tasa de consumo de alcohol y/u otras drogas. Algunos autores encuentran una prevalencia del 10 al 15%, aunque otras investigaciones señalan tasas más elevadas, llegando hasta un 40-50% de abuso de alcohol o de otra sustancia psicoactiva en algunas muestras de ludópatas. También existe un índice elevado (42%) de tabaquismo asociado a la ludopatía.<sup>60</sup>

Cuadro 8. Prevalencia de adictos al juego y al alcohol

<i>Fuente del estudio</i>	<i>Porcentaje de codependientes</i>
ACM (1998:15)	23
Dickerson <i>et al.</i> (1996a), citado por Productivity Commission (1999:7.25)	20
Gerstein <i>et al.</i> (1999)	5.8
Ibáñez (2001), Meixueiro (s/f)	40 a 50
Ladis (1998), citado por Productivity Commission (1999:7.25)	7.7

<sup>58</sup> Lesieur, 1984, citado por Lorenz *et al.*, cit., nota anterior.

<sup>59</sup> Gerstein, Dean *et al.*, *op. cit.*, nota 4, p. 79.

<sup>60</sup> Ibáñez Cuadrado, Ángela, *La ludopatía, una nueva enfermedad*, Masson, 2001.

Lesieur y Blume (1987), citado por Productivity Commission (1999: 7.27)	12
Llinares, Santos, Camacho, Albiach, y Palau (2003)	39.9
Lorenz, Politzer y Yaffee (1990)	50.8.
NRC (1999: 3.15)	23.5
Rudd (1999), citado por Hsu, Cathy H. (ed.) (1999: 211).	58
Smith, Garry <i>et al.</i> (2002), citado por Marotta <i>et al.</i> (2002: 349)	60
Wallisch (2002), citado por Marotta <i>et al.</i> (2002: 285)	29
Wallisch (2002), citado por Marotta <i>et al.</i> (2002: 285)	49

FUENTE: Elaboración propia.

### Cuadro 9. Prevalencia de adictos al juego y las drogas

<i>Fuente del estudio</i>	<i>Porcentaje de codependientes</i>
Ibáñez (1997).	42 (tabaco)
Black y Moyer (1998), citado por Productivity Commission (1999: 7.27)	64
Meyer y Stadler (2002), citado por Marotta (2002: 248)	18
Gerstein et al. (1999), citado por Productivity Commission (1999:7.27)	5.8
Ladis (1998), citado por Productivity Commission (1999: 7.25)	8.9
Lesieur (1994), citado por Productivity Commission (1999: 7.27)	9 a 15
Lorenz, Politzer y Yaffee (1990)	26.7
National Gambling Impact Study Commission (1999: 4.11)	25 a 63
NRC (1999: 3.15)	11.9
Relationships Australia Queensland (sub. 62), citado por Productivity Commission (1999: 7.27)	16.5
Rudd (1999), citado por Hsu, Cathy H. (ed.) (1999: 211).	26.7

Wallisch (1996) y Feigelman, Wallisch y Lesieur (1998), citados por Productivity Commission (1999: 7.27)	25
Wallisch (2002), citado por Marotta <i>et al.</i> (2002: 285)	7
Wallisch (2002), citado por Marotta <i>et al.</i> (2002: 285)	49
Yaffee (1990), citado por Rudd (1999: 211)	26.7

FUENTE: Elaboración propia.

De los cuadros anteriores se desprende que son rangos razonables de medida de la codependencia entre el juego patológico y el alcohol, entre 12 y 30%; y entre el juego patológico y las drogas, entre 9 y 27%.

#### *F. Sufren problemas de salud: depresión, ideación suicida y suicidio*

Como se ha mencionado, en la medida en que su adicción se agudiza, un alto número de los jugadores adictos sufre de nerviosismo, irritabilidad, trastornos de sueño y depresión. Conectado a ello, en una proporción muy alta, estas personas comienzan a pensar en suicidarse, y de la ideación suicida, muchos pasan a otra etapa en la que intentan hacerlo; en algunos casos lo cometen. Así, Lesieur<sup>61</sup> concluyó que los jugadores problemáticos y patológicos tienen tasas más altas de suicidios que el público en general.<sup>62</sup> El cuadro 10 concentra la información proveniente de estudios sobre este problema.

<sup>61</sup> Lesieur, Henry R., "Costs and Treatment of Pathological Gambling", *Annals of the American Academy of Political and Social Sciences*, marzo de 1998, p. 556.

<sup>62</sup> Citado por Grinols, Earl L., y Mustard, David B., "Business p"Profitability vs. Social Profitability: Evaluating the Social Contribution of Industries with Casino Externalities, the Case of the Casino Industry", *Managerial and Decision Economics*, 2001, p. 32.

**Cuadro 10. Tasas de prevalencia de intentos de suicidio  
en jugadores adictos**

<i>Fuente del estudio</i>	<i>Porcentaje</i>
Productivity Commission (1999: 7.14)	10
Gerdelan (s/f), citado por Productivity Commission (1999: 6.7)	34.2
Custer & Custer (1987), citado por Lorenz, Politzer y Yaffee (1990)	25
Frank, Lester y Wexler (1991), citado por Horvath y Pierce (2002: 399)	13
Lorenz y Shuttlesworth (1983), citado por Horvath y Pierce 2002: 397)	12
The Mental Health Foundation of Australia, citado por Productivity Commission (1999: 7.16)	22
Moran (1969), citado por Productivity Commission (1999: 7.17)	20
Schwarz y Lindner (1992), citado por Productivity Commission (1999: 7.17)	31
McCormick, Russo, Ramírez y Taber (1984), citado por Productivity Commission (1999: 7.17)	12
Bland, Newman, Orn y Stebelsky (1993), citado por Productivity Commission (1999: 7.17)	13.3
Ladouceur, Dube y Bujold (1994), citado por Productivity Commission (1999: 7.17)	26.8
Horodecki (1992), citado por Productivity Commission (1999: 7.17)	8
Sullivan (1994), citado por Productivity Commission (1999:7.17)	4
Lesieur (1998) citado por Productivity Commission (1999: 7.17)	18

NOTA: Se excluyeron los datos que no eran comparables.

FUENTE: Elaboración propia.

En conclusión, la proporción de jugadores adictos que intenta el suicidio oscila, eliminando las cifras extremas, en un rango que va del 12 al 27%.

### G. Cometen delitos

Se había dicho que la relación entre los casinos y el delito a través de los jugadores compulsivos es uno de los más importantes impactos de los casinos.

Sucede que cuando han sido agotadas sus fuentes de financiamiento, una fase más en la trayectoria del jugador compulsivo es la de realizar actividades ilegales para pagar sus cuantiosas y apremiantes deudas o para conseguir más dinero y seguir apostando, siempre con la esperanza de “recuperarse”. Por ello es muy común que el jugador compulsivo cometa delitos y termine preso en una cárcel.

Existen muchos estudios que abordan el problema y en general hay un gran consenso en que los jugadores compulsivos incurren con gran frecuencia en conductas delictivas,<sup>63</sup> pero la medición de las dimensiones de esta conducta no es fácil. El hecho central es que el jugador problema o patológico, cuando acaba sus recursos suele delinquir para pagar sus deudas o seguir apostando.

Pero impresiona la gran cantidad de jugadores compulsivos que llegan a delinquir; Blaszczyński,<sup>64</sup> investigador muy reconocido del tema ha dicho: “sabemos que, gruesamente, el 60% de la gente con problemas de juegos de apuestas participa en actos criminales”, y lo confirma Valerie Lorenz, directora ejecutiva del National Center for Pathological Gambling de Estados Unidos: “virtualmente, todas las investigaciones muestran que, por lo menos, el 65% de la población de jugadores compulsivos estudiada admite estar involucrada en actividades criminales”.<sup>65</sup>

<sup>63</sup> Meyer, Gerhard y Michael A. Stadler, “Criminal Behavior Associated with Pathological Gambling”, en Marotta, Jeffrey *et. al.*, *The Downside: Problem and Pathological Gambling*, Reno, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, University of Nevada, 2002.

<sup>64</sup> Blaszczyński, Alex, *op. cit.*, nota 25.

<sup>65</sup> Citada por Goodman, Robert, *op. cit.*, nota 10, p. 50.

Se discute, sin embargo, el problema de distinguir entre los delinquentes que participan en juegos de apuestas y los jugadores problemáticos y patológicos, sin carrera delictiva previa pero que se inician en la delincuencia a causa de su manera de jugar. Estos últimos son los que interesan para este estudio. El cuadro 11 muestra un conjunto de resultados de estudios especializados que se han ocupado de la conducta criminal de los jugadores adictos.

Cuadro 11. Tasa de prevalencia de jugadores adictos que incurren en conductas delictivas

<i>Fuente del estudio</i>	<i>Grupo estudiado</i>	<i>Porcentajes</i>
Agencia estatal de planeación de Minnesota, citada por Goodman (1996: 49 y 50)	Minnesota, Estados Unidos.	Cerca de 60% de los jugadores patológicos se involucran en crímenes para financiar su adicción. 10% de ellos va a la cárcel.
<i>American Insurance Institution</i> , según referencia de Goodman (1996: 50)		La <i>American Insurance Institution</i> estimó que 40% de los crímenes de cuello blanco tienen su origen en los juegos de apuestas.
McCorkle, Richard C. (2004)	Estudio de conducta de juego y crimen en arrestados en Las Vegas y Des Moines.	Casi un tercio de los arrestados identificados como jugadores patológicos admitieron haber cometido robo con violencia en el año anterior. Aproximadamente 13% habían asaltado a alguien por dinero. Los jugadores patológicos tenían mucha más probabilidad de haber vendido drogas que los otros presos.

Blaszczynski y McConaghy (1994), citado por la Productivity Commission (1999: 7. 61).	Estudio en New South Wales en 1994	59% de los jugadores problemáticos admitieron haber cometido al menos un crimen relacionado con el juego.
Gerstein <i>et al.</i> (1999a: 48).		Más de 20% de los jugadores patológicos habían estado encarcelados (contra 6% de la población en general).
Jackson <i>et al.</i> (1997), citado por la Productivity Commission (1999: 7.59).	1,452 clientes de agencias especializadas en problemas de juego en Victoria, Australia.	Cerca del 30% admitió haber cometido actos ilegales para financiar sus hábitos de juego.
Jackson <i>et al.</i> (1999), citado por la Productivity Commission (1999: 7.59).	Clientes que se atienden de problemas de juego en Victoria, Australia.	En un estudio posterior al antes reseñado (que comprende 1997 y 1998), el porcentaje fue de 20%.
Lesieur (1998) "Costs and Treatment of Pathological Gambling".	184 miembros de Jugadores Anónimos.	56% admitió haber robado para financiar sus juegos de apuestas. El promedio robado fue 60,700; la media 500; el total: 11.2 millones de dólares.
Lesieur (1998), citado por Grinols 2004: 168).	400 socios de Jugadores Anónimos.	57% admitió que en alguna ocasión había robado para financiar su afición a los juegos. El total robado ascendía a 30 millones de dólares.
Looney (1997), citado por Rudd (1999), "Social impacts of Atlantic City Casino gaming", en Hsu, C., <i>Legalized Casino Gambling in the United States. The Economic and Social Impact.</i>	25,000 presos del sistema penitenciario de Nueva Jersey, Estados Unidos.	Entre 20 y 30% de esos presos "pueden ser" jugadores compulsivos.

Lorenz, Politzer y Yaffee (1990), Final Report of the Maryland Task Force on Gambling Addiction.	Grupo de Jugadores Anónimos.	80.2% cometió ofensas civiles para apostar; 61.5% admitió haber cometido actos ilegales; 37% robó dinero; alrededor de 33% firmó cheques sin fondos; 25% falsificó documentos; 3.3% robó en domicilios.
Meyer y Stadler, "Criminal Behaviour Associated with Pathological Gambling" (2002).	Alemania: 300 jugadores patológicos en tratamiento y 274 jugadores muy y poco frecuentes.	89.3% admitió haber cometido algún crimen en su vida; 53% admitió haber cometido algún crimen en los últimos 12 meses, 35% aceptó haber tenido problemas con la policía al menos en una ocasión y 28.3% ha sido encarcelado por lo menos una vez.
National Gambling Impact Study Commission, <i>Final report</i> , 1999.	Estudio para el gobierno de Estados Unidos.	21.4% de los jugadores patológicos habían sido encarcelados en alguna ocasión.
Productivity Commission (1999: 7.62).	Australia: Encuesta Nacional Sobre Juego realizada por la Productivity Commission.	25% de jugadores con "problemas severos" reportó haber cometido alguna actividad ilegal durante su vida como jugador. Otro 10% con problemas menos severos, admitió haber cometido un delito.
Productivity Commission (1999: 7.61).	Australia: Encuesta de Clientes de Agencias de Ayuda Especializada realizada por la Productivity Commission.	44% de los clientes reportó haber estado involucrado en alguna actividad ilegal relacionada con el juego. De estos, 16% fue procesado por cargos relacionados con el juego y 6% fue encarcelado.

FUENTE: Elaboración propia.

Comparando los porcentajes que se refieren a conceptos similares y haciendo un promedio, se tiene el cuadro 12 conclusivo:

Cuadro 12. Tasa de prevalencia de jugadores adictos que incurren en conductas delictivas

<i>Fuente del estudio</i>	<i>Porcentaje</i>
Agencia estatal de planeación de Minnesota (citada por Goodman 1996)	60
Blaszczynski y McConaghy (1994)	59
Jackson <i>et al.</i> (1997), citado por Productivity Commission (1999: 7.59)	30
Jackson <i>et al.</i> (1999), citado por Productivity Commission (1999: 7.59)	20
Lesieur (1998)	56
Lesieur (1998)	57
Lorenz, Politzer y Yaffee (1990)	61.5
Meyer y Stadler (2002)	89.3
Productivity Commission (1999)	35
Productivity Commission (1999)	44

NOTA: Se excluyeron los datos que no eran comparables.

FUENTE: Elaboración propia.

Como se observa, suprimidas las cifras extremas, un rango razonable de los jugadores adictos que incurren en conductas criminales va del 44 al 60 por ciento.

#### *H. Perfil sociocultural del ludópata*

Diferentes estudios e investigaciones hechas en distintos países han esbozado el perfil socioeconómico y cultural de los jugadores adictos; así, se tiene que en general se les describe como individuos con las siguientes características: son en su gran mayoría hombres jóvenes de entre 18 y 30 años; suelen vivir solos; su nivel educativo es más bien medio-bajo; son desempleados o tienen malos empleos y perciben ingresos reducidos. Tam-

bién, como se vio, se ha vinculado al jugador compulsivo con la adición al alcohol y/o a las drogas, y, desde otro ángulo, se ha hallado que muchos de ellos son migrantes o forman parte de minorías étnicas. Otras características que se han constatado son éstas: suelen tener antecedentes de problemas de salud mental y con frecuencia son hijos de padres que también son jugadores y/o adictos al alcohol o las drogas. En general los ludópatas parecen sufrir una situación de desajuste, inadaptación o desubicación social.

#### IV. CONCLUSIONES

La gran mayoría de la gente se divierte y disfruta, sin mayores consecuencias, de los juegos de azar con apuestas, pero hay un número no despreciable de personas que desarrollan tendencias compulsivas —patológicas— a seguir apostando, aunque pierdan cantidades que no pueden pagar. Esta conducta incontrolable les crea muy graves problemas económicos, familiares, de salud y en una proporción muy alta, después de arruinar a sus familias y afectar a los involucrados en sus redes de relaciones, para continuar jugando o pagar sus múltiples deudas, cometen delitos. Rehabilitar a estas personas es muy difícil y muy caro.

Cuando se evalúan las ventajas y desventajas, así como los costos y beneficios que trae consigo la instalación de casinos, de ninguna manera debe omitirse la consideración de estos impactos sociales negativos.

#### V. BIBLIOGRAFÍA

ADELAIDE CENTRAL MISSION INC., ACM, *Minimising the Harm Caused by Gambling*, Australia, Submission to the Inquiry into Gambling Conducted by the Productivity Commission, 1998.

ADAM ROSE AND ASSOCIATES, *The Regional Economic Impacts of Casino Gambling: Assessment of the Literature and Esta-*

- blishment of a Research Agenda*, prepared for National Gambling Impact Study Commission, noviembre de 1998.
- ALBANESE, Jay, "The Effect of Casino Gambling On Crime", *Federal Probation*, 1985.
- , "Casino Gambling and Crime", en REITH, Gerda, *Gambling. Who Wins? Who Loses?*, Nueva York, Prometheus Books, 2003.
- BLASZCZYNSKI, Alex, "Subtypes of Problem Gamblers", *Journal of Gambling Issues*, 15 de diciembre de 2005.
- BRIDGES F., Stephen y C. BENNETT, Williamson, "Legalized Gambling and Crime in Canada", *Psychological Reports*, 2004.
- BYBEE, Shanon, "History, Development, and Legislation of Las Vegas Casino Gaming", en HSU, Cathy H. C., *Legalized casino gambling in the United States. The Economic and Social Impact*, Binghamton, The Haworth Hospitality Press, 1999.
- CASTRO RODRÍGUEZ, J., *Estudio de la proporción de jugadores patológicos en un grupo de menores, mediante el South Oaks Gambling Screen. El problema de los falsos positivos*, 1999, consultado el 15 de junio de 2006 en [www.psiquiatria.com/psicologia/vol3num1/artic\\_3.htm](http://www.psiquiatria.com/psicologia/vol3num1/artic_3.htm)
- CHANG, S., "Impact of the Casinos on Crime: the Case of Biloxi, Mississippi", *Journal of Criminal Justice*, 1996.
- COLLINS, Peter D., *Gambling and the Public Interest*, Westport, Praeger Publishers, 2003.
- COMAN, D. y SCARPITT, F., "Crime in Atlantic City: do Casinos Make a Difference?", *Deviant Behaviour*, 1991.
- DAVIES, Richard, "Casinos, Crime and the Costs of Criminal Justice", en VON HERRMANN, Denise, *Resorting To Casinos: The Mississippi Gambling Industry*, Jackson, The University Press of Mississippi, 2006.
- DEREVENSKY, Jeffrey L. *et al.*, "A Development Perspective of Gambling Behavior in Children and Adolescents", en MAROTTA, Jeffrey *et al.*, *The Downside: Problem and Pathological Gambling*, Reno, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, University of Nevada, 2002.

- , “Documento sobre estudios de jóvenes ludópatas en Estados Unidos, Canadá, Nueva Zelanda, Australia y Europa”, consultado el 1o. de junio de 2006 en [www.responsiblegambling.org/articles/NewslinkWinter19981999.pdf](http://www.responsiblegambling.org/articles/NewslinkWinter19981999.pdf)
- EVANS, William N. y TOPOLESKI, Julie H., *The Social and Economic Impact of Native American Casinos*, Cambridge, Working Paper 1998, National Bureau of Economic Research, septiembre de 2002.
- FARELL, Ronald A. y CASE, Carol, *The Black Book and the Mob. The untold Story of the Control of Nevada's Casinos*, Madison, The University of Wisconsin Press, 1995.
- FRIEDMAN, Joseph *et al.*, “Casino Gambling as a ‘Growth Pole’ and its Effect on Crime”, *Journal of Regional Science*, 29 de noviembre de 1989.
- “Gambling Review Body”, *Gambling Review Report*, Norwich, Present to Parliament by the Secretary of State for Culture, Media and Sport, CM 5286, 2001.
- GERSTEIN, Dean *et al.*, *Gambling Impact and Behavior Study. Report to the National Gambling Impact Study Commission*, National Opinion Research Center de la Universidad de Chicago, Gemini Research, The Lewin Group y Christiansen, Cummings Associates, 1999a.
- , *Analysis of the Casino Survey. Report to the National Gambling Impact Study Commission*, National Opinion Research Center at the University of Chicago, 1999b.
- GIACOPASSI, David y STITT, Grant, “Assessing the Impact of Casino Gambling on Crime in Mississippi”, *American Journal of Justice*, vol. 18, núm. 1, marzo de 1994.
- GOODMAN, Robert, *The Luck Business. The Devastating Consequences and Broken Promises of America's Gambling Explosion*, Nueva York, Free Press Paperbacks, 1996.
- GOSS, Ernie y MORSE, Edward, *The Impact of Casino Gambling on Bankruptcy Rates: a County Level Analysis*, 2004, en [http://www.ncalg.org/Library/Studies%20and%20White%20/Papers/Bankruptcy/casino\\_bankruptcy031204.pdf](http://www.ncalg.org/Library/Studies%20and%20White%20/Papers/Bankruptcy/casino_bankruptcy031204.pdf)

- GRINOLS, Earl L., *Gambling in America. Costs and Benefits*, Cambridge, Cambridge University Press, 2004.
- y MUSTARD, David B., *Measuring Industry Externalities: the Curious Case of Casinos and Crime*, 2004a, en [www.cba.uiuc.edu/grinols](http://www.cba.uiuc.edu/grinols)
- , “Business Profitability vs. Social Profitability: Evaluating the Social Contribution of Industries with Casino Externalities, the Case of the Casino Industry”, *Managerial and Decision Economics*, 2001.
- GUPTA, Rina y DEREVENSKY, Jeffrey L., “The Relationship between Gambling and Video Playing Behaviors in Children and Adolescents”, *Journal of Gambling Studies*, 1996, vol. 12.
- HAKIM, Simon y BUCK, Andrew, “Do Casinos enhance Crime?”, *Criminal Justice*, vol. 17, núm. 5, 1989.
- HORVATH, Violet E. y PIERCE Robert L., “Pathological Gambling and child neglect: a cause for Concern”, en MAROTTA, Jeffrey *et al.*, *The Downside: Problem and Pathological Gambling*, Reno, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, University of Nevada, 2002.
- HSU, Cathy H. C. (ed.), *Legalized Casino Gambling in the United States. The Economic and Social Impact*, Binghamton, The Haworth Hospitality Press, 1999.
- IBÁÑEZ CUADRADO, Ángela, *La ludopatía, una nueva enfermedad*, Masson, 2001.
- LESIEUR, Henry R., “Costs and Treatment of Pathological Gambling”, *Annals of the American Academy of Political and Social Sciences*, marzo de 1998.
- y BLUME, S., “The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers”, *Journal of Gambling Behavior*, 1998.
- LIGTHELM, A. A. (comp.), *Socio-Economic Impact of Legalized Gambling in South Africa. A Study Commissioned by the National Gambling Board*, sin lugar, marzo de 2005.
- LLINARES, M. *et al.*, *Variables psicológicas y adictivas en una muestra de jugadores patológicos*, 2003, edición electrónica,

- consultada el 31 de mayo de 2006, en [www.um.es/analesps/v19/v191/07-19\\_1.pdf](http://www.um.es/analesps/v19/v191/07-19_1.pdf)
- LO SHIU, Hing, "Casino Politics, organized crime and the post-colonial state in Macao", *Journal of Contemporary China*, vol. 14, núm. 43, mayo de 2005.
- LORENZ, Valerie C. *et al.*, *Final Report of the Maryland Task Force on Gambling Addiction*, Baltimore, Maryland Department of Health and Mental Hygiene, Alcohol and Drug Abuse Administration, 1990.
- MAROTTA, Jeffrey *et al.* (eds.), *The Downside: Problem and Pathological Gambling*, Reno, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, University of Nevada, 2002.
- MCCORKLE, Richard C., "Gambling and Crime Among Arrestees: Exploring the Link", *National Criminal Justice*, núm. 7, 2004.
- MEIXUEIRO, Gustavo, "Los casinos y el crimen: la experiencia en los Estados Unidos", edición electrónica consultada el 16 de junio de 2006, en [www.cddhcu.gob.mx/cesop/boletines/no4/3.pdf](http://www.cddhcu.gob.mx/cesop/boletines/no4/3.pdf)
- MEYER, Gerhard y STADLER, Michael A., "Criminal Behavior Associated with Pathological Gambling", en MAROTTA, Jeffrey *et al.*, *The Downside: Problem and Pathological Gambling*, Reno, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, University of Nevada, 2002.
- MOUFAKKIR, Omar, "An Assessment of Crime Volume Following Casino Gaming Development in the City of Detroit", *UNLV Gaming Research & Review Journal*, issue 1, 2005, vol. 9.
- MUÑOZ-MOLINA, Yaromir, "Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007", *Revista Salud Pública*, Bogotá, vol. 10, núm. 1, enero-febrero de 2008.
- NATIONAL GAMBLING IMPACT STUDY COMMISSION (NGISC), *Final Report*, 1999, en <http://www.ngisc.com>
- NATIONAL RESEARCH COUNCIL (NRC), *Pathological Gambling. A Critical Review*, Report of the National Research Council, 1999.

- NICHOLS, Mark W. *et al.*, "Casino Gambling and Bankruptcy in New US Casino Jurisdictions", *Journal of Socio-Economics*, 2000.
- PRODUCTIVITY COMMISSION (PC), *Australia's Gambling Industries*, Canberra, Report 10, Commonwealth Government, AusInfo, 1999.
- PIERCE, Patrick A. y MILLER, Donald E., *Gambling Politics. State Government and the Business of Betting*, Boulder, Lynne Rienner Publishers, 2004.
- RUDD, Denis P., "Social impacts of Atlantic City Casino Gaming", en HSU, Cathy H. (ed.), *Legalized Casino Gaming in the United States. The Economic and Social Impact*, Nueva York, The Haworth Hospitality Press, 1999.
- SCOTT, Julie E., "Everything's Bubbling, but we don't know what the Ingredients are – Casino Politics and Policy in the Periphery", *Journal Of Gambling Issues* [antes *The Electronic Journal of Gambling Issues*], mayo de 2001, núm. 4.
- SIMON, Paul, *Congressional Record Online*, 15 de abril de 1996.
- SMITH, Garry *et al.*, "A Qualitative Study of 'At Large' Problem Gamblers", en MAROTTA, Jeffrey *et al.*, *The Downside: Problem and Pathological Gambling*, Reno, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, University of Nevada, 2002.
- STERNLIEB, George y HUGHES, James W., *The Atlantic City Gamble*, Cambridge, Harvard University Press, 1983.
- STITT, Grant *et al.*, "Does the Presence of Casinos Increase Crime? – An Examination of Casino and Control Jurisdictions", *Crime & Delinquency*, vol. 49, núm. 2, abril de 2003.
- STOKOWSKI, A. Patricia, "Crime Patterns and Gaming Development in rural Colorado", *Journal of Travel Research*, vol. 34, núm. 3, 1996.
- , "Social Impacts of Riverboat and Land-Based Non-Native American Casino Gaming", en HSU, Cathy H. (ed.), *Legalized Casino Gaming in the United States. The Economic*

- and Social Impact*, Nueva York, The Hawthorth Hospitality Press, 1999.
- THOMPSON, W. N. *et al.*, "Casino and Crime in Wisconsin: What's the Connection?", *Wisconsin Policy Research Institute Report*, 1996.
- VOLBERG, Rachel A., "Fifteen years of Problem Gambling Prevalence Research: What do we know? Where do we go?", *Journal of Gambling Issues*, 10 de febrero de 2004.
- WALKER C., Terry, *The 2005 Casino and Gaming Market Research Handbook*, Atlanta, Terry C. Walker Consulting Inc., 2005.
- WALLISCH, Lynn, *Gambling in Texas: 1995 Survey of Adult and Adolescent Gambling behaviour*, Austin, Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse, 1996.
- , "Gambling in Texas Before and After the Lottery: Information from the Texas Gambling Surveys of Adults and Adolescents and the Gambling Telephone Hotline", en MAROTTA, Jeffrey *et al.*, *The Downside: Problem and Pathological Gambling*, Reno, Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, University of Nevada, 2002.
- WILSON, J., "Riverboat Gambling and Crime in Indiana: an Empirical Investigation", *Crime and Delinquency*, 2001.