

Boletín Criminológico



Instituto Andaluz Interuniversitario
de Criminología

Directora: Elisa García España
Coordinadora: Susana García Ruiz
Publicado por la Sección de Málaga del IAIC
Edificio Institutos de Investigación, Universidad
de Málaga. Campus de Teatinos, 29071 MALAGA
Tel: (95) 213 23 25 - Fax: (95) 213 22 42
Depósito legal: MA 857/1996 ISSN: 1137-2427
www.uma.es/estudios/propias/criminologia

Los autores de este boletín realizaron, como alumnos del Título de Experto en Criminología en Málaga, un trabajo sobre las conexiones existentes entre la ludopatía y la delincuencia. La interesante propuesta alternativa de política criminal con la que culminó la memoria de este estudio es merecedora, según nuestro parecer, de ser dada a conocer a través de este nuevo número del Boletín Criminológico. Como comprobará el lector, se ha conseguido aunar un profundo conocimiento de la realidad psicosocial del ludópata con consideraciones jurídicas. El habitual tratamiento jurisprudencial de esta adicción como atenuante analógica ha llevado a este grupo de expertos, a partir de su conocimiento de la realidad, a realizar una propuesta encaminada a garantizar el principio de seguridad jurídica en el marco de las circunstancias modificativas de la responsabilidad penal. A continuación se expone un resumen de todo ello.

LUDOPATÍA Y DELINCUENCIA

CONCEPTO Y ETIOLOGÍA DEL JUEGO

El juego puede definirse como una actividad placentera que facilita la adquisición de habilidades de desarrollo personal; posibilita la socialización, el aprendizaje de distintas conductas y roles, el desarrollo de la creatividad y la exteriorización de las emociones.

Existen dos clases de conductas asociadas a todo tipo de juego: el juego como pasatiempo en sí mismo y el juego como procedimiento de arriesgar algún bien y la posibilidad de obtener alguna ganancia. Es éste último el que ha facilitado la aparición de conductas problemáticas asociadas, siendo objeto de preocupación social.

Podemos distinguir varios perfiles de jugadores:

-Jugador social: juega por entretenimiento o en el campo de una relación social.

-Jugador problema o jugador en progresión adictiva: su forma de jugar

constituye un riesgo, bien por el número y tipo de juegos, bien por su frecuencia y/o el dinero que gasta en ellos.

-Jugador patológico: se trata de un jugador inmerso en un proceso adictivo dependiente presentando conductas de juego descontrolado que responden a las siguientes pautas: frecuencia de juego y/o inversión en tiempo y en dinero extraordinariamente altas, pensamientos recurrentes y deseo compulsivo de jugar, sobre todo cuando ha perdido.

A la proliferación de esta problemática ha contribuido la legalización del juego en nuestro país mediante el Real Decreto-Ley 16/1977 de 24 de febrero.

La etiología del juego patológico, de naturaleza multidimensional, responde a una interacción compleja entre determinantes ambientales, cognitivos, conductuales y emocionales.

Para que un individuo se convierta en jugador patológico hay

Silvia Fernández Mateo
Nuria Más Gorrochategui
Fº Javier González Casanova
Isabel Ariza Planchuelo

un importante fenómeno de distorsiones cognitivas, de diferencias individuales en la búsqueda de sensaciones y en patrones de activación entre jugadores, que puede estar relacionados con la extensión de su participación en el juego, de modo que, probablemente, estos factores jueguen algún papel en la vulnerabilidad global de un individuo para el desarrollo de una ludopatía.

Ladoucer afirma que el ludópata no es un psicópata, su comportamiento no tiene un fin antisocial, todo lo contrario. Así mismo, el juego produce un fuerte poder adictivo, dada la inmediatez del premio, y es una respuesta aprendida a ciertos programas de reforzamiento irregulares, siendo tanto el dinero como la activación fisiológica los principales reforzadores.

METODOLOGÍA

El estudio de campo se ha realizado con los datos obtenidos en la Asociación Malagueña de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AMALAJER).

La metodología del estudio se ha dividido en varias fases:

1. Fase de entrevistas con informantes claves: En un primer momento se mantuvieron entrevistas con informantes claves de la Asociación (miembros socios y técnicos) para hacerles partícipes de la hipótesis de partida, así como para informarles de lo que se entiende operativamente por actos delictivos para financiar el juego o pagar deudas (según criterios del SOGS).

Se evalúa si sus conocimientos sobre comisión de hechos delictivos (delitos o faltas) por miembros en tratamiento apuntaban en la misma dirección de nuestra hipótesis y con qué intensidad se estimaba la ocurrencia de actos delictivos entre los socios que la autoinformaban.

Dado que la información apunta hacia nuestra hipótesis se pasa a la segunda fase:

2. Fase de recogida de datos: los datos recogidos se obtuvieron a través del estudio de 150 expedientes de sujetos en tratamiento pertenecientes a AMALAJER. La muestra de análisis se ha centrado en 24 casos, cuyos sujetos han reconocido haber realizado algún tipo de conducta ilícita para poder mantener su conducta de juego o afrontar las deudas contraídas por las continuas pérdidas (ver gráfico I). Además, se realizaron entrevistas a algunos familiares de jugadores y con diversos profesionales que allí trabajan.

El estudio de casos se hizo a través de la revisión documental de: autoinformes (respuestas al SOGS), entrevistas directas a ludópatas, entrevistas con los terapeutas (psicólogos y terapeutas de autoayuda).

3. Fase entrevistas directas: se realizan a miembros de la Junta directiva, profesionales (psicóloga y trabajadora social), y pacientes.

EVOLUCIÓN DEL JUEGO PATOLÓGICO

El sujeto se convierte en ludópatas en el transcurso de un proceso (Custer y Milt 1985) que puede pasar por las siguientes fases: ganancias, pérdidas, desesperación y abandono.

El juego patológico, aún definido formalmente como un problema del control de los impulsos, es considerado cada vez más por los expertos como un trastorno adictivo (Moran, 1970; Miller, 1980; Oxford, 1985; Echeburúa, 1993; etc) y ofrece el paradigma perfecto para el estudio de la adicción, ya que muestra la compulsión en su estado puro, libre de sustancias químicas. Perteneciente a la categoría de adicción no tóxica, pero igual de efectiva en su capacidad de alterar el sistema nervioso y establecer el circuito de la dependencia, siendo, por tanto, su síndrome de abstinencia puramente psicológico y no físico. Los síntomas más importantes del síndrome de abstinencia, según resultados de los estudios de Rosenthal (1989) y de Wray y Dickerson (1992), son: agresividad, agitación, depresión, irritabilidad, inquietud, escasa concentración y pensamientos obsesivos, escalofríos, sudores, calambres, trastornos, gastrointestinales, etc.

A partir de consideraciones sanitarias, el DSM IV, Manual Diagnóstico y estadístico de los Trastornos Mentales elaborado por la Asociación Americana de Psiquiatría, la CIE 10 (Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización Mundial de la Salud), el SOGS (South Oaks Gambling Survey, Lesieur, 1992), que es el instrumento más utilizado para la evaluación y el diagnóstico de juego patológico, así como el Inventario de Pensamientos sobre el juego de Echeburúa y Báez (1992) incluyen todos ellos la comisión de delitos como diagnóstico del juego. Es el conocimiento de este dato lo que nos

plantea la posibilidad de recoger información sobre la tasa de delincuencia en ludópatas de Málaga.

INVESTIGACIONES ANTERIORES EN ESPAÑA

Los datos aportados por investigaciones anteriores son significativos:

- El Ministerio del Interior en un estudio realizado en 1992 señalaba que el 1% de la población era adicta al juego.

- Irurita en 1996 señalaba que el 1,8% de la población andaluza se situaba en la categoría de jugadores patológicos.

- En Málaga en un estudio realizado por la Asociación de Ludópatas AMALAJER en el 2001 se pone de manifiesto que el 1,6% de la población son jugadores dependientes o patológicos, mientras que el 4,2% de la población se sitúa en la categoría de jugadores problema o jugadores en progresión adictiva.

ESTUDIO DE CAMPO

El objeto de nuestro estudio ha sido la Asociación de Ludopatía AMALAJER. Esta asociación sin ánimo de lucro nace en Málaga en el mes de septiembre de 1989 como iniciativa conjunta de personas afectadas por problemas, tanto psicológicos como familiares y sociales, derivados de su adicción a los juegos de azar, y de un grupo de profesionales de la psicología.

Es una asociación de autoayuda y ayuda mutua, integrada como recurso sociosanitario en la red asistencial de la Junta de Andalucía (IASAM) a través de un convenio con la Administración Pública (Plan Nacional sobre Drogas) siguiendo las directivas del Comisionado para la Droga.

La hipótesis de partida es, por tanto, que la comisión de delitos por los ludópatas durante su implicación en el juego patológico es consecuencia y a su vez síntoma diagnóstico

del trastorno que padecen, y que sus facultades volitivas y cognitivas se encuentran afectadas por tal padecimiento.

La relación de juego y delincuencia ha sido objeto de estudio con anterioridad a nuestro trabajo. Así Ciarrochi y Richardson (1989) concluyeron que el 40% de los jugadores patológicos habían sido detenidos por delitos, el 19% había estado encarcelado, el 20% estaba pendiente de acusaciones penales y el 31% pendiente de acusaciones civiles.

Los datos de detenciones policiales realizadas durante el año 2001 en España por comisión de delitos se eleva a 126.337, así mismo los datos de población censada en nuestro país en el mismo año es de 41.116.842 ciudadanos, lo que nos da que el 0,31% de la población cometió algún acto delictivo durante dicho año.

Si comparamos estos datos con la muestra de población de nuestro estudio, en el que el 16% reconoce haber cometido algún tipo de hecho delictivo, podríamos deducir que la ludopatía es un factor de riesgo en la comisión de dichos actos. Pero estos datos solo pueden ser usados a nivel descriptivo y orientativo y no como conclusión, ya que tal deducción es simplista y no del todo cierta: Los datos no son comparables, ya que la referencia policial es a los detenidos y no a los hechos delictivos cometidos, mientras que en el estudio que hemos realizado los datos hacen referencia a la confesión voluntaria de los sujetos ante los profesionales y otros miembros de la asociación AMALAJER, y no al número de detenciones policiales practicadas a estos sujetos.

Tenemos la absoluta certeza de que entre los ludópatas en tratamiento en la Asociación deben de existir algunos más que han cometido algún tipo de hecho delictivo pero que, al no haber sido detectado, no con-

fiesan haberlos realizado.

Así mismo, no todos los delitos cometidos entre la población general son detectados ni sus responsables detenidos, ni en todas las detenciones que se producen se termina demostrando la comisión por parte del sujeto detenido del hecho delictivo que se le imputa.

Somos conscientes que el estudio tiene un sesgo importante al no haber contado con una muestra de control de población no ludópata, y haber realizado esta comparación con los datos policiales de detenciones. Además la muestra se ha elegido entre los usuarios de una asociación de tratamiento y rehabilitación de ludopatía y no del colectivo de jugadores.

VARIABLES ESTUDIADAS

Entramos ahora a analizar las distintas variables objeto de estudio:

a)Sexo. En nuestro estudio nos encontramos que hay una mayoría de sujetos varones frente a mujeres que realizan conductas delictivas para financiar el juego patológico (23 hombres frente a 1 mujer). Ello puede deberse a varios factores: que exista un mayor porcentaje de hombres que juegan, que sean los hombres los que buscan más ayuda terapéutica, que al ser la conducta delictiva y de juego más recriminada socialmente en las mujeres éstas son menos propensas a confesar dichas con-

ductas.

b)Edad. La media de edad en cuanto a la incidencia de comisión de delitos para financiar el juego patológico en nuestro estudio se da en torno a los 46 años, siendo el intervalo de edad de 50 a 60 años donde se sitúa el 41,66% de los casos.

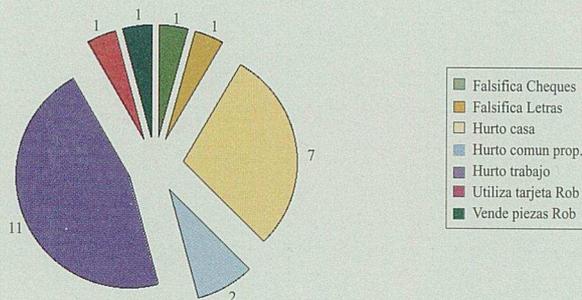
c)Estado civil. De los 24 casos analizados, el 79,17% son casados y con hijos, el 8,33% separados y el 8,33% solteros. En la gran mayoría de los casos los sujetos tienen familia de apoyo, lo que resulta de gran importancia en el tratamiento; parte de esa ayuda se centra en controlar sus gastos y las pequeñas cantidades de libre disposición.

d)Estatus laboral. En nuestro estudio nos encontramos que el estatus laboral de los jugadores patológicos que manifiestan haber cometido algún delito es de medio a medio-bajo. Hay que tener en cuenta que ello puede ser debido a que los jugadores patológicos de estatus medio-alto y alto necesitan delinquir menos para financiar el juego y/o también que a la hora de iniciar un tratamiento estos jugadores no se dirijan a la asociación y busquen por su cuenta profesionales privados.

Un dato a destacar son las profesiones tan diferentes que nos hemos encontrado: carpinteros, funcionarios, profesores, vendedores de lotería, camioneros...

e)Tipo de conductas delictivas. La tendencia a la transgresión de la norma es una de las consecuencias del juego patológico y, como hemos di-

GRAFICO I: DELITOS COMETIDOS POR LUDÓPATAS



cho, uno de los criterios diagnósticos de esta adicción según el DSM IV.

La conducta antisocial que con mayor frecuencia se ha dado en nuestro estudio es el hurto, tanto en el propio domicilio como en el puesto de trabajo y en algún caso en la comunidad de propietarios, siendo este el delito cometido por el 87% de los sujetos estudiados. Otros delitos detectados son la venta de objetos robados, falsificación de letras de cambio o cheques, y robo y utilización de tarjetas de créditos, en menor proporción.

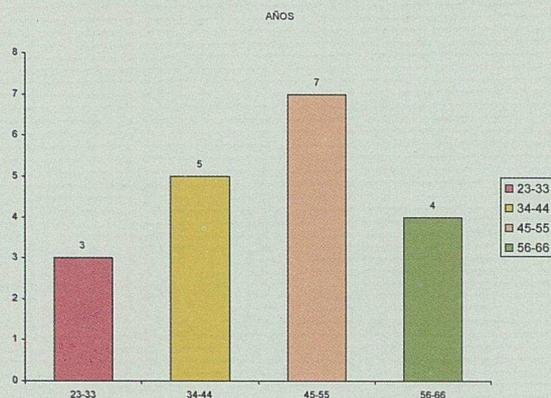
CONSIDERACIONES JURÍDICAS DE LA LUDOPATÍA

Se analizan ahora las posibilidades que el marco penal actual ofrece para considerar la ludopatía como una circunstancia modificativa de la responsabilidad criminal.

La Jurisprudencia de la Sala de lo Penal del Tribunal Supremo, (sentencias de 3 de enero de 1990, 29 de abril de 1991, 21 de septiembre de 1993, 18 de febrero de 1994 y 26 de febrero de 1997 entre otras), ha estudiado la capacidad de culpabilidad del ludópata, otorgando a la ludopatía la categoría de entidad nosológica que se presenta dentro de una conducta más general de incapacidad de controlar los impulsos, que normalmente no afecta al discernimiento sino a la voluntad del individuo. Este se encuentra con incapacidad de resistir la tentación de jugar, lo cual implica una dependencia psicológica y de conducta, constituida por un impulso irresistible que rebasa los sentimientos, las normas éticas, sociales, familiares, y las disponibilidades económicas. Puede conducir a conductas delictivas cuando se agotan las fuentes de obtener dinero.

Considera la ludopatía como una neurosis de adicción al juego, que sería un modo particular de reaccionar, de manera anormal, es decir,

GRÁFICO II: EDAD LUDÓPATAS



patológicamente, ante determinadas situaciones vitales. Dicha Sala estima, en este sentido, que el procedimiento actual a la hora de valorar cada caso concreto pasa, de manera obligada, por la libre apreciación de la prueba, donde el informe pericial no tiene la consideración de prueba tasada ni fehaciente sino que, más bien, son opiniones técnicas emitidas por un perito que contienen la evaluación y grado de afectación de la patología, antecedentes y complicaciones con otras patologías en su caso, así como la influencia de ésta en el intelecto y en la voluntad del individuo en relación con la perpetración del hecho que se le imputa.

Hasta el momento, la aceptación de la ludopatía por parte de los órganos jurisdiccionales se ha realiza-

do mediante su admisión como circunstancia análoga a las atenuantes y eximentes del anterior y vigente Código Penal, aunque de una forma demasiado dependiente del juez o tribunal sentenciador, por lo que la libre apreciación (a partir del examen de pericias, testimonios y el propio procesado) por parte de estos podría poner en peligro el principio de seguridad jurídica, tan importante e indispensable en nuestro ordenamiento.

Nuestra propuesta es que, en atención a los datos psicológicos y jurisprudenciales anteriores, se incluya la ludopatía entre las circunstancias modificativas de la responsabilidad criminal, eliminándose así la inseguridad jurídica que se produce al apreciar esta adicción mediante el uso de la analogía.

CONCLUSIONES

El juego patológico hoy día aun se encuentra definido formalmente como un trastorno de control de los impulsos, aunque es cada vez más considerado por los expertos como un trastorno adictivo, adicción no tóxica pero de igual efectividad a la hora de incidir sobre el sistema nervioso, estableciéndose una gran dependencia con su consiguiente síndrome de abstinencia, puramente psicológico y no físico.

La aceptación de la ludopatía como una adicción en lugar de un trastorno de control de los impulsos en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM IV) de la Asociación Americana de Psiquiatría y en la Clasificación Internacional de Enfermedades, (CIE 10) de la Organización Mundial de la Salud, sería el paso definitivo que avalaría nuestra propuesta en materia de política criminal, consistente en la consideración de la ludopatía como una circunstancia específica de modificación de la responsabilidad criminal.