

EL IMPACTO DEL JUEGO DE MAQUINAS TRAGAPERRAS LEGALES PARA NIÑOS SOBRE EL JUEGO Y EL JUEGO PATOLOGICO EN ADOLESCENTES: EL REINO UNIDO COMO UN CASO DE ESTUDIO

Sue Fisher¹
University of Plymouth

Resumen

El juego de máquinas tragaperras de frutas es legal para los niños en el Reino Unido. Esto ha resultado en juego comercial para la mayoría de los adolescentes. Algunos adolescentes experimentan problemas de juego que reflejan lo observado entre los jugadores patológicos adultos. Las implicaciones de esta legislación única son ampliamente discutidas.

PALABRAS CLAVE: *Juego patológico, máquinas tragaperras de frutas, adolescentes*

Abstract

Fruit machine gambling is legal for children in the U.K. This has resulted in commercial gambling by the majority of adolescents. Some adolescents experience gambling problems which mirror those observed among adult pathological gamblers. The implications of this unique legislation are fully discussed.

KEY WORDS: *Pathological gambling, fruit machines, adolescent*

El Reino Unido es de particular interés para los estudiosos del juego adolescente porque unilateralmente permite a los niños jugar (en máquinas de frutas)² dentro

¹ A la autora le gustaría agradecer al Profesor David Dunkerley sus comentarios a un primer borrador de este artículo.

Correspondencia: Sue Fisher, Ph.D., Faculty of Human Sciences, University of Plymouth, Plymouth, Devon PL4 8AA, Reino Unido.

Traducción realizada por M^º José Fuentes; revisión de Elisardo Becoña

² Las máquinas de frutas (*fruit machines, fruit slot machines*) son máquinas de azar en las que tras la introducción de una moneda hay que ir pulsando un botón para conseguir (hipotéticamente) detener en los tres compartimentos que tenemos delante el mismo tipo de fruta en cada uno de ellos. Si se consigue esto, se obtiene un premio en metálico. Es un tipo de las máquinas de azar con premio o máquinas tragaperras (Nota del coordinador).

del marco de la ley. Así, proporciona una única oportunidad para examinar el impacto de tal disponibilidad en el juego y juego patológico en adolescentes.

Disponibilidad

Las oportunidades para jugar a las máquinas tragaperras abundan en el Reino Unido. Es posible comprar comida o un billete para el cine, lavar la ropa, jugar al squash o a los bolos, cruzar un río en ferry y mientras tanto jugar en una máquina de frutas. Los niños se aprovechan de esas oportunidades, pero su lugar preferido de reunión son las galerías de juego (*amusement arcade*), diseñadas a propósito para el juego de máquinas de frutas y videojuegos (Graham, 1988; NHTPC, 1988). Las atracciones de las galerías de juego han sido descritas como «comodidad y calor», «perfil bajo de supervisión» y un «ambiente excitante» donde la gente joven puede «haraganear» o «encontrarse con amigos» (*Centre for Leisure Research, CLR*, 1990, p.73). (Para un informe etnográfico de la cultura de las galerías ver Fisher, 1992b.)

Investigación, opinión pública y política del gobierno

Un creciente conocimiento de los jugadores adolescentes y del juego patológico en el Reino Unido ha dado lugar a una plétora de estudios de investigación. Éstos han informado sin excepción que el juego de las máquinas de frutas ha llegado a ser una de las principales actividades de tiempo libre para la gente joven y que una minoría de chicos han llegado a ser jugadores «dependientes» y a cometer actos antisociales/delictivos para costear sus juegos. Se incluyen ejemplos en Ashdown (1987); Barham y Cormell (1987); Huff y Collinson (1987); Ide-Smith y Lea (1988); Spectrum Children's Trust (1988); National Housing and Town Planning Council (NHTPC) (1988); Griffiths (1990); Huxley y Carroll (1992) y Fisher (1992a). (Para una revisión de los estudios de juego en adolescentes ver Fisher, 1991.)

Los medios de comunicación han usado los resultados de estos estudios, además de sus propias investigaciones, para llamar la atención hacia la difícil situación de los niños que han llegado a ser «adictos a las máquinas de frutas». Los alegatos de la prensa han incluido intentos de asesinato, suicidio y prostitución de niños, además de robo y ausencia sin permiso de la escuela. Titulares como «Niños adictos roban para costearse el juego» (*The Daily Telegraph*, 5 de noviembre de 1991), «Niños de las máquinas de frutas se convierten al crimen» (*The Daily Express*, 5 de noviembre de 1991) y «Un codazo y una revolución y ellos estaban enganchados en la máquina» (*The Guardian*, 8 de enero de 1992) son típicos.

A pesar de la creciente preocupación pública, el gobierno del Reino Unido está poco dispuesto a conducir su legislación en la línea de la comunidad internacional de convertir el juego de las máquinas de frutas en ilegal para los menores. Desde el punto de vista del gobierno del Reino Unido parece ser que el juego patológico de máquinas de frutas en adolescentes es más un pánico moral que un hecho social. Se apoya en el punto de vista de la industria de las máquinas recreativas con pre-

mio de que el problema ha sido sacado fuera de su proporción, y que es más propiamente competencia del control paterno y de las autolimitaciones por parte de los dueños y directores de las galerías, que de la reforma legal.

La posición del gobierno del Reino Unido está basada en los hallazgos del controvertido *Home Office Study 101* (Graham, 1988). En él se pasó un cuestionario a una muestra de 1.946 estudiantes de edades comprendidas entre los 10 y los 16 años en Inglaterra y en el País de Gales, entrevistando a cuatro grupos de usuarios regulares y dos grupos de usuarios ocasionales o no usuarios. El estudio del Ministerio del Interior (*Home Office*) descartó virtualmente la noción de juego patológico en niños al indicar que:

«la escala del problema no se presenta para justificar su legislación. *Muy poca gente joven está en riesgo de llegar a ser dependiente de las máquinas de entretenimiento y no se ha encontrado evidencia de ninguna asociación entre la dependencia al juego de las máquinas de entretenimiento y la delincuencia.*» (Graham, 1988. p. iii) (las cursivas son nuestras).

Para una crítica de los aspectos metodológicos y analíticos del Home Office Study 101 ver Griffiths (1991) y Fisher (1991).

¿Pánico moral o hecho social?

La Tabla 1 muestra un resumen de los estudios indicando la proporción de los jugadores que jugaron en las máquinas de frutas al menos una vez a la semana. También muestra la proporción de jugadores que jugaron al menos tres o cuatro veces por semana y la proporción de jugadores que indicaron robar para costear el juego. Las estadísticas están sacadas directamente, como informaron los autores, o deducidas de otros datos proporcionados.

Las diferencias en los porcentajes de jugadores indicados en los diversos estudios reflejan diferencias en la localización y el método. Por ejemplo, algunas encuestas muestran un más alto promedio de prevalencia al incluir a los jugadores de videojuegos (ej. Leeds City Council, 1989), o al ser llevadas a cabo en centros turísticos costeros donde hay particularmente un mayor número de galerías (ej. Blackpool y Fylde, 1990). La encuesta del Ministerio del Interior (*Home Office*) (Graham, 1988), que mostró una más baja prevalencia que el promedio, es la única encuesta que no fue anónima. La media es de 54,2%.

El autor es consciente de que se debe tener cautela cuando se comparan datos de diferentes estudios y se usan diferentes métodos de investigación; no obstante, se ofrece un análisis tentativo. La Tabla 1 muestra que entre el 23% y el 41% de los jugadores jugaron al menos una vez a la semana. La proporción media es de un 31,5% de jugadores. La Tabla 1 también muestra que entre el 2% y el 16% de los jugadores indicaron jugar al menos 3-4 veces por semana. La media es del 6,6% de jugadores. Se encontró una fuerte correlación entre la frecuencia de juego y la cantidad de dinero gastado en una sesión típica (NHTPC, 1988; Spectrum Childrens' Trust, 1989; Huxley and Carroll, 1992).

Tabla 1.
Resumen de los estudios del Reino Unido que informan de la frecuencia de juego y robo para costear el juego de las máquinas de frutas.

<i>Investigadores</i>	<i>Total del tamaño de la muestra</i>	<i>% de jugadores</i>	<i>Edad de los encuestados</i>	<i>Jugadores que jugaron al menos una vez a la semana %</i>	<i>Jugadores que jugaron al menos 3-4 veces a la semana %</i>	<i>Jugadores que informaron robar %</i>
Ashdown (1987)	67	70	11-16	23	4	escasa
Barham y Cornell (1987)	329	51	11-16	37	3	5
NHTPC (1988)	9.752	60	13-16	24	5	6
Graham (1988)	1.946	13	10-16	23	2	escasa evidencia
Leeds Polytechnic (1989)	576	39	11-16	no indicado	no indicado	10
Leeds City Council (1989)	1.339	72 (mf y vj)	9-18	41	no indicado	4
Blackpool y Fylde (1990)	2.704	83 (mf y vj)	13-16	34	5	7
Huxley y Carroll (1992)	1.332	40	11-12 14-15	40	16	12
Fisher (1992)	467	60	11-16	30	11	11

mf = máquinas de frutas; vj = videojuegos.

La Tabla 1 revela que las encuestas más recientes presentan una proporción más alta de adolescentes que juegan al menos una vez a la semana y al menos 3-4 veces a la semana. Desde 1990 la proporción media de jugadores jóvenes que presentan juego de máquinas de frutas al menos una vez a la semana aumenta de un 31,5% a un 34,6%. Del mismo modo, la proporción media de jóvenes jugadores que presentan juego al menos 3-4 veces a la semana aumenta de un 6,6% a un 10,6%. Fisher (1992a) presenta una prevalencia de juego patológico entre jóvenes jugadores de máquinas de frutas del 9% (el 5,7% de los niños encuestados). Una posible explicación para semejante aumento apunta a la creciente disponibilidad y accesibilidad de las máquinas de frutas para los niños en el Reino Unido (Moran, 1987; CLR, 1990).

Los investigadores en el Reino Unido también han indicado una variedad de conductas antisociales e ilegales relacionadas con el juego de máquinas de frutas en adolescentes, las cuales han sido consideradas y sintomáticas de dependencia. La gente joven puede faltar al colegio para jugar a las máquinas de frutas (NHTPC, 1988; Rands y Hooper, 1990; Huxley y Carroll, 1992). También pueden pedir dinero prestado, vender sus posesiones y utilizar el dinero asignado para otros usos tales como el dinero para la comida del colegio (Spectrum Childrens' Trust, 1988; NHTPC, 1988; Huxley y Carroll, 1992). Uno de los encuestados de Fisher describió cómo obtuvo dinero de este modo:

«Acostumbraba a ahorrarlo (*el dinero para la comida del colegio*) y no comía. Entonces al final de la semana tenía sobre 4 libras e iba y pasaba un buen tiempo en las galerías. Nunca solía comer, siempre estaba hambriento.»

«Una vez vendí mi carnet del ferrocarril. Hacía sólo tres meses que lo había dejado y de nuevo jugé. Valía sobre siete libras; así lo vendí a este chiquillo.» (Fisher, 1992b)

Cuando tales fuentes de obtención de fondos se han agotado y el deseo de jugar permanece insatisfecho, los jóvenes jugadores roban (NHTPC, 1988; Griffiths, 1990; Huxley y Carroll, 1992). La Tabla 1 muestra que entre el 4% y el 12% de los encuestados en los estudios indicaron robar para costearse el juego de las máquinas de frutas; el rango de prevalencia una vez más refleja diferencias en la muestra y el método. La media es del 7,8%.

Una demostración más específica de la conexión entre la dependencia a las máquinas de frutas y la conducta antisocial y delictiva la proporciona la comparación de Fisher (1992a) de jugadores sociales jóvenes y jugadores patológicos. En este estudio los jugadores patológicos fueron distinguidos por el DSM-IV-J (J= juvenil), basado en los criterios propuestos por el DSM-IV de juego patológico. Era significativamente más probable que los jugadores patológicos tomaran dinero prestado, vendiesen sus posesiones, hiciesen novillos y robasen para costearse el juego de las máquinas de frutas, que los jugadores sociales. La Tabla 2 resume los resultados.

Como en los adultos, las conductas ilegales son frecuentemente ocultadas por otros miembros de la familia. De cualquier modo, algunos casos inevitablemente llaman la atención de la policía y están sujetos a la ley, a la mayor angustia que ello acarrea:

Tabla 2.

Actos antisociales/ilegales para costear el juego: jugadores patológicos comparados con jugadores sociales.

	<i>Jugadores Sociales</i> (n=254)		<i>Jugadores Patológicos</i> (n=26)		<i>p</i> <
	%	n/N	%	n/N	
Pedir dinero prestado	32,8	82/250	80,8	21/26	0,000
Vender posesiones	0,8	2/255	30,8	8/26	0,000
Gastar el dinero del bono de la comida del colegio	8,7	22/254	38,5	10/26	0,000
Robar a la familia	7,1	18/253	46,2	12/26	0,000
Robar fuera de la familia	0,4	1/254	11,5	3/26	0,002
Hacer novillos	0,4	1/254	7,7	2/26	0,023

«No permitamos ser engañados por el hecho de que como resultado de los así llamados actos insignificantes se cometa un acto criminal y el niño sea entonces procesado como un criminal» (Yeomans, 1989, p. 6).

«Ni hechos ni figuras pueden esperar hacer justicia al trauma familiar, el estrés de los niños se complica, o el agravio o la frustración de personas o unidades colectivas» (Yeomans, 1989, p. 2).

La evidencia informal proporciona una guía a la angustia particular causada a los padres de los jóvenes jugadores patológicos. Ashdowns estudia el caso de una alumna jugadora ilustrando el dilema encarado por una madre:

«Sally cogió 80 libras del bolso de su madre para seguir su obsesión. Sally está bajo la supervisión de una asistente social por un robo a una tienda por diversión, para aumentar los fondos para jugar una noche en las máquinas. Su madre se arriesgó a no decirle nada a la asistente social sobre el robo de las 80 libras por temor de que Sally fuese devuelta al tribunal y a las posibles consecuencias.» (Ashdown, 1987, p. 1)

Discusión

Según la investigación existente, entre el 50% y el 60% de los adolescentes en el Reino Unido juegan a las máquinas de frutas y aproximadamente un 7% de éstos pueden jugar al menos 3 ó 4 veces a la semana. Tanto Lesieur y Klein (1987) como Fisher (1992a) encuentran que la frecuencia de juego está positivamente correlacionada con el juego patológico en niños y en gente joven.

Los estudios han demostrado que la conducta de los adolescentes con problemas de juego lo reflejan de adultos. Los adultos que juegan patológicamente tropiezan generalmente con dificultades financieras y recurren al crimen para mantener su juego (Custer, 1982; Lesieur, 1979). Cuando los jugadores adoles-

centes de máquinas de frutas acaban sus fuentes legítimas de dinero, pueden pedir dinero prestado, usar dinero reservado para otros propósitos, vender sus posesiones y robar para jugar. Alrededor de un 8% de los jóvenes jugadores de máquinas de frutas en el Reino Unido pueden robar para costearse el juego en las mismas. Como con los adultos, los actos de robo raras veces implican violencia o a personas desconocidas para ellos (González *et al.*, 1992). Los robos a la familia son más probables que los robos fuera de casa (Huxley y Carroll, 1992; Fisher, 1992a).

Los adolescentes también (ilegalmente) faltan a clase para jugar a las máquinas tragaperras, arriesgando así su educación. Tanto en las escuelas superiores de Nueva Jersey como de Quebec, el juego patológico estaba asociado con faltas a clase y bajas calificaciones (Lesieur y Klein, 1987; Ladouceur y Mireault, 1988).

Los jugadores patológicos adultos tienen altas tasas de depresión, estrés vital y privación (Linde, Pope y Jonas, 1986; Taber, McCormick y Ramírez, 1987; Glassman, 1990). Fisher (1992b) ha mostrado que algunos jóvenes jugadores patológicos de máquinas de frutas juegan para escapar de irresistibles problemas en sus vidas. Tales factores subyacentes necesitan ser tenidos en cuenta al idear programas de consejo para jóvenes jugadores problema. (Lesieur *et al.* [1991] hacen una recomendación similar con respecto a los estudiantes universitarios.)

Los estudios de jugadores adultos han mostrado que el alcohol y otros problemas de drogas frecuentemente coexisten con el juego patológico (Linden *et al.*, 1986; Lesieur, 1988; Shwarz y Lindner, 1992). Tanto el estudio con estudiantes universitarios de Lesieur *et al.* (1991) como el estudio con niños de la escuela superior de Jacob (1987), encontraron que el juego compulsivo estaba asociado con el uso de sustancias adictivas. Se requieren nuevas investigaciones para examinar la posibilidad de múltiples adicciones entre los jugadores adolescentes.

Se ha demostrado que el juego patológico en adultos es disfuncional para las relaciones familiares (Lesieur, 1984; Lorenz y Shuttleworth, 1983). La evidencia informal desde el Reino Unido indica el enorme malestar emocional que el juego patológico en adolescentes causa a jugadores y a padres. Se requieren además investigaciones sistemáticas para examinar los efectos del juego de adolescentes sobre los padres, los hermanos y otras relaciones familiares más amplias.

Los adolescentes bien pueden demostrar ser particularmente susceptibles al juego patológico. Estudios con estudiantes de la escuela superior en EEUU han encontrado consistentemente tasas de juego problemático que son más altas que las de la población adulta. Se ha sugerido que alguna de esta gente joven madurará alejándose de los problemas de juego (Lesieur *et al.*, 1991); sin embargo, otros no lo harán y los estudios de investigación retrospectivos han demostrado que la mayoría de los jugadores patológicos varones empiezan a jugar en su adolescencia (Livingston, 1974; Custer, 1982). Claramente se requieren nuevas investigaciones sobre la prevalencia del juego y del juego patológico entre los jóvenes.

Se ha estimado que los niños y la gente joven dan actualmente cuenta de alrededor de uno de cada cuatro de todos los nuevos miembros de Jugadores Anónimos del Reino Unido (Moody, 1990, p. 109). La mayoría de los encuestados del Reino Unido que han hecho recomendaciones políticas han exigido limitaciones de

la edad legal basados en la evidencia de la adicción. Es de incumbencia de las autoridades del Reino Unido tomar seria nota a causa del creciente problema nacional del juego adolescente. Mientras tanto, pese al profundo malestar emocional de un número cada vez mayor de jugadores jóvenes de máquinas de frutas y sus familiares, el Reino Unido proporciona un campo particularmente fértil para investigar el juego entre los jóvenes.

Referencias

- Arcuri, A., Lester, D. y Smith, F. (1985). Shaping adolescent behavior. *Adolescence*, 20, 935-938.
- Ashdown, J. (1987). *Young people and gaming machines*. Dawlish Youth Office, Devon. Special Report.
- Barham, B. y Cormell, M. (1987). *Teenage use of amusement arcades in Bognor Regis*. Bognor Regis WSIHE.
- Blackpool/Fylde youth Community Service (1990). *A research study on young people and gambling in Blackpool*. Blackpool: Author.
- Centre for Leisure Research (1990). *Playing the machines: A study of leisure behaviour*. Edimburgo: Author.
- Custer, R. L. (1982). An overview of compulsive gambling. En P. A. Carone, S. F. Yoles, S. N. Kieffer y L. Krinsky (comps.), *Addictive disorders update: alcoholism, drug abuse, gambling*. (pp. 107-124). Nueva York: Human Sciences Press.
- Devereux, E. C. (1968). Gambling. En D. L. Sills (comp.), *International Encyclopaedia of the Social Sciences*, 6, 53-62.
- Fisher, S. E. (1991). Governmental response to juvenile fruit machine gambling in the U.K.: where do we go from here? *Journal of Gambling Studies*, 7, 217-247.
- Fisher, S. E. (1992). Measuring pathological gambling in children: the case of fruit machines in the U.K. *Journal of Gambling Studies*, 8, 263-285.
- Fisher, S. E. (1992). The pull of the fruit machine: a sociological typology of young players. *Sociological Review*, 41, 444-472.
- Glassman, W. E. (1990). *Female pathological gamblers: early trauma and depression*. Ph.D. dissertation, The Professional School of Psychology, San Francisco.
- González Ibáñez, A., Mercadé, P. V., Aymami Sanroma, N. y Pastor Cordero, C. (1992). Clinical and behavioral evaluation of pathological gambling in Barcelona, Spain. *Journal of Gambling Studies*, 8, 299-310.
- Graham, J. (1988). *Amusement machines, dependency and delinquency*. Home Office Research Study 101. Londres: H.M.S.O.
- Griffiths, M. D. (1990). The acquisition, development and maintenance of fruit machine gambling in adolescence. *Journal of Gambling Studies*, 6, 193-204.
- Griffiths, M. D. (1991). An analysis of «amusement machines dependency and delinquency» (Home Office Research Study 101). *Journal of Gambling Studies*, 7, 79-86.
- Huff, G. y Collinson, F. (1987). Young offenders, gambling and video playing. *British Journal of Criminology*, 27, 401-410.
- Huxley, J. y Carroll, D. (1992). A survey of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 8, 167-179.
- Ide-Smith, S. y Lea, S. E. G. (1988). Gambling in young adolescents. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 110-119.
- Jacobs, D. F. (1987, agosto). Effects on children of parental excesses in gambling. *Comunicación presentada en el Seventh International Conference on Gambling and Risk Taking*, Reno, Nevada.

- Jacobs, D. F. (1989). Illegal and undocumented: a review of teenage gambling and the plight of children of problem gamblers in America. En H. J. Shaffer, S. Stein, B. Gambino y T. N. Cummings (comps.), *Compulsive gambling: theory, research and practice* (pp. 249-252). Massachusetts/ Toronto: Lexington Books.
- Kallick, M., Suits, D., Dielman, T. y Hybels, J. (1979). *A survey of gambling attitudes and behaviour*. Ann Arbor, MI: Institute for Social Research.
- Ladouceur, R. y Mireault (1988). Gambling behaviors among high school students in the Quebec area. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 3-12.
- Leeds Polytechnic (1989). Cited in J. Long, *Playing the machine: amusement arcade ethics*. *Leisure Management*, 9, 65-66.
- Lesieur, H. R. (1979). The compulsive gamblers spiral of options and involvement. *Psychiatry: Journal for the Study of Interpersonal Processes*, 42, 79-87.
- Lesieur, H. R. (1984). *The chase: Career of the compulsive gambler*. Cambridge, MA: Schenkman Books.
- Lesieur, H. R. y Klein, R. (1987). Pathological gambling among high school students. *Addictive Behavior*, 12, 129-135.
- Lesieur, H. R. (1988). The female pathological gambler. En W. R. Eadington (comp.), *Gambling research: proceedings of the seventh international conference on gambling and risk taking*, vol. 5 (pp. 230-258). Nevada: Bureau of Business and Economic Research, University of Nevada, Reno.
- Lesieur, H. R., Cross, J., Frank, M., Welch, M., White, C., Rubenstein, G., Moseley, K. y Mark, M. (1991). Gambling and pathological gambling among university students. *Addictive Behaviors*, 16, 517-527.
- Linde, R. D., Pope, H. G. y Jonas, J. M. (1986). Pathological gambling and major affective disorder: preliminary findings. *Journal of Clinical Psychiatry*, 47, 201-203.
- Livingston, J. (1974). *Compulsive gamblers: Observations on action and abstinence*. Nueva York: Harper Row.
- Lorenz, V. C. y Shuttleworth, D. E. (1983). The impact of pathological gambling on the spouse of the gambler. *Journal of Community Psychology*, 11, 67-76.
- Moody, G. (1990). *Quit compulsive gambling*. Northampton: Thorsons.
- Moran, E. (1987). *Gambling among schoolchildren: the impact of the fruit machine*. National Council on Gambling, Special Report.
- National Housing and Town Planning Council (1988). *The use of arcades and gambling machines: a national survey*. Londres: Author.
- Rands, J. y Hooper, M. (1990). *Survey of young peoples' use of slot machines within the Sedgemoor District in conjunction with Somerset Youth Association*. Somerset: Author.
- Schwartz, J.D. y Lindner, A. (1992). Inpatient treatment of male pathological gamblers in Germany. *Journal of Gambling Studies*, 8, 93-109.
- Spectrum Children's Trust (1988). *Slot machine playing in children*. Taunton: Author.
- Taber, J.I., McCormick, R.A. y Ramirez, L.R. (1987). The prevalence and impact of major stressors among pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 146, 1618-1619.
- Yeomans, T. (1989). *Adolescent Gambling Survey*, Plymouth. Devon and Cornwall Constabulary. Plymouth: Author.

