

# Manual de Juego Responsable

Ludopatía, conceptos  
fundamentales



juego  
responsable

codere



SOMOS UNA EMPRESA LÍDER EN ENTRETENIMIENTO CON PRESENCIA EN ARGENTINA, BRASIL, URUGUAY, COLOMBIA, MÉXICO, PANAMÁ, ESPAÑA E ITALIA.

### PROGRAMA DE JUEGO RESPONSABLE

#### “CUANDO EL JUEGO NO ES JUEGO”

es el nombre del Programa de Juego Responsable de Codere Argentina.



### CUANDO EL JUEGO NO ES JUEGO

*El concepto de “juego responsable” consiste en la elección racional de las opciones de juego de acuerdo con las circunstancias y características de cada persona que opte por este tipo de entretenimiento.*

*Esta iniciativa de la Compañía tiene por objeto expresar su compromiso para promover el Juego Responsable, mediante difusión de información al público en general, capacitación a todo nuestro personal y orientación a quien lo solicite.*

### OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE JUEGO RESPONSABLE

#### 1. DIFUNDIR

el concepto de juego responsable mediante material informativo-preventivo.



#### 2. CAPACITAR

a todo el personal en la problemática del juego compulsivo.



#### 3. ORIENTAR

informando y asesorando a quien lo solicite, con psicólogos especializados en nuestras Salas.



*El Programa de Juego Responsable cuenta con equipos de Orientadores (psicólogos especializados en ludopatía) presentes en nuestras salas de Lanús, Morón, La Plata y San Martín. Ellos, bajo un rol preventivo e informativo, brindan asesoramiento a jugadores, familiares y allegados.*



**Horarios y Sedes en nuestra web:**  
[programajuegoresponsable.com.ar/](http://programajuegoresponsable.com.ar/)



# EL JUEGO



## SUS INICIOS

Cuando el bebé comienza a jugar, se modifica su mundo, sus vínculos, sus aprendizajes se enriquecen. Juega a arrojar objetos para que alguien se los devuelva, juega a aparecer y desaparecer, la alegría cuando el otro lo encuentra, juega a las escondidas, a ser un personaje de ficción. Juega con disfraces, a armar escenas. Juega para divertirse.

Hablar de juego es hablar de reglas: hay cosas que se pueden hacer y cosas que no. En el juego no vale todo. El que juega, el que crea, el que inventa, el que puede meterse en su mundo de fantasía está jugando.

## CARACTERÍSTICAS GENERALES

Dentro de las reglas generales del “juego” podemos destacar que:

- Es un accionar libre, el jugador no puede estar obligado a hacerlo, sino el juego pierde su naturaleza de diversión atractiva.
- Se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados.
- Es incierto, porque su desarrollo no puede estar predeterminado.
- Sigue reglas propias y obligatorias. Reglas que son libremente aceptadas, por tanto, constituye un accionar reglamentado.
- Es ficticio, hay conciencia de “ser de otro modo”, distinto a la vida corriente en el “como si fuera cierto”, es decir se acompaña de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad, en comparación con la vida corriente.

# PROFUNDOS CAMBIOS A LA HORA DE JUGAR...



## • PASADO •

**Sociales:** Se jugaba con los demás y el juego respondía a necesidades u ofrecía posibilidades para sociabilizar.

**Alto umbral de acceso:** Para participar en determinados juegos se requería acceder a lugares específicos y delimitados, con la exclusión –por ejemplo- de menores.

**Rituales:** Jugar formaba parte de un ritual colectivo y a menudo era limitado y circunscripto a determinadas ocasiones. Por ejemplo, la tómbola, la lotería, etc.

**Lentitud:** Muchos juegos tenían la característica de tener rituales que los hacían “más lentos”.

**Complejidad:** Muchos juegos de apuestas presentaban elementos de complejidad y de agon (competición).

**Contextualización:** Los juegos (por ejemplo, de cartas) eran vinculados a tradiciones del territorio y las reglas se dictaban a menudo a lo largo de generaciones.

**Colección no inmediata:** La colección de las ganancias se hacía esperar.

**Manualidad:** Los Juegos se manipulaban. Pensemos en barajar las cartas, en lanzar los dados, en sortear.



## • PRESENTE •

**Solitarios:** los juegos modernos no son de suma cero (es decir, el dinero perdido por un jugador que lo gana otro), sino que se configuran como un partido de una persona contra una organización o una máquina.

**Bajo umbral de acceso:** Es y será cada vez más posible “encontrar” juegos en lugares donde también se va por otras razones y donde los controles son menos restrictivos.

**Consumo:** el juego pierde su valor y el sentido de un ritual y se “consume” en ocasiones variadas y elegidas por el sujeto.

**Rapidez:** la mayoría de los nuevos juegos de pausa.

**Posibilidad de seguir jugando indefinidamente:** con ciertos juegos, como los ofrecidos a través de internet, se puede jugar sin parar.

**Simpleza:** los juegos son cada vez más sencillos y caracterizados por la prevalencia de alea (azar).

**Globalización:** los juegos son cada vez más iguales. Y se han borrado locales y culturales.

**Colección inmediata:** la colección es inmediata y a veces virtual. Esto fomenta la posibilidad de seguir jugando.

**Tecnología:** se juega contra una máquina, un sitio web. La actividad física muchas veces corresponde y se limita a “clickear”.



# DIFERENTES

• TIPOS DE •

# JUEGOS



## LOS JUEGOS DE AZAR

Para una amplia mayoría de los apostadores, el juego es una actividad recreativa, una alternativa posible de entretenimiento y distracción que no tiene consecuencias adversas, por consiguiente, se la denomina Juego Saludable o Recreativo.

En cambio, existe una población de los jugadores que sí pueden tener problemas con su modo de jugar. Es esos casos, pueden surgir consecuencias adversas en quién lo practica y, algo más tarde, en su entorno más cercano (familia, trabajo, amigos). La condición básica para que esto ocurra es la pérdida de control o moderación tanto en monto económico como en el tiempo dedicado que alcanza a superar lo que esta persona podría llegar a afrontar.

Esta problemática se da en personas vulnerables o predispuestas por diferentes motivos (genéticos, de personalidad, psico-sociales y otros) a sufrir este problema. Es lo que se denomina actualmente Juego Inmoderado o Juego Compulsivo.

## JUEGO INMODERADO

Para personas vulnerables, el juego puede convertirse en un problema. El elemento esencial para que el juego se convierta en inmoderado es la pérdida de control ante esta actividad, que puede causar daño al jugador y/o a las personas de su entorno en muchos aspectos de su vida.

## ROGER CAILLOIS PROPONE CUATRO MODOS O TIPOS DE JUEGOS:

- 1 Juego de Competencia:** en donde la igualdad de oportunidades se crea artificialmente. Se trata de disputas en torno a un solo aspecto (resistencia, habilidad, fuerza, memoria, ingenio, etc.). Este tipo de juego supone un entrenamiento disciplinado, una dedicación importante y fundamentalmente la voluntad de vencer. Por ejemplo: el deporte, las competencias escolares.
- 2 Los Juegos de Azar:** los resultados no dependen del jugador sino del azar, que es el único responsable final. En este tipo de juego, se renuncia a la habilidad, quedando el resultado totalmente liberado al azar. Por ejemplo: la ruleta, el juego de la moneda (cara o cruz).
- 3 Los Juegos de Simulacro:** los jugadores adoptan personajes ilusorios o imaginarios; simulan ser otra cosa o persona de lo que son. Se juega a creer o a hacer creer a los demás que se es alguien distinto de sí mismo. El sujeto se disfraza o se despoja transitoriamente de su realidad para simular otra. Por ejemplo: las interpretaciones teatrales.
- 4 Los Juegos de Vértigo:** buscan escapar, por un instante, de la estabilidad de la percepción y colocan a la conciencia en un espacio de incertidumbre placentera. Por ejemplo: el tobogán, el subibaja, las hamacas, la montaña rusa.

# TIPOS DE JUGADORES



## JUGADOR SOCIAL O RECREATIVO

Es el que juega para entretenerse, por diversión o para acompañar a sus allegados. Tiene control sobre su manera de jugar, ya sea en tiempo o cantidad de dinero apostado.

## JUGADOR PROBLEMA

Tiene una conducta de juego frecuente, con un gasto de dinero que excede sus posibilidades. Esto puede ocasionarle problemas, pero no llega a ser tan grave como el juego patológico.

## JUGADOR PATOLÓGICO O LUDÓPATA

Se caracteriza por una pérdida de control en su manera de jugar. Presenta dependencia emocional hacia el juego y un deterioro manifiesto en el funcionamiento de su vida. Aumenta la frecuencia y monto de las apuestas. Sus pensamientos de deseos de jugar aumentan durante el día sobre todo si pierde. Todo esto se ve fortalecido por dos características de pensamientos: (1) un optimismo desmedido (“esta jugada es la mía, seguro que en esta mano gano”) y (2) una creencia supersticiosa (utilización de cábalas, usar una prenda de vestir, acompañarse de amuletos).

*Lo que diferencia a un jugador recreativo de un jugador patológico es este último supone que puede controlar el resultado de sus apuestas. Esto, implica que el jugador patológico desconoce los principios del azar. Y cree erróneamente que puede llegar a controlar los resultados adoptando diferentes estrategias basadas en su supuesta habilidad.*



PENSAMIENTO

# MÁGICO



El pensamiento mágico, se podría definir cómo:

**La Creencia del sujeto de poder influir en el curso de los acontecimientos a través de su propio pensamiento prescindiendo de las leyes de causa y efecto comúnmente aceptadas.**

Este tipo de pensamiento inscribe las relaciones causales en una forma de lógica alternativa en que a menudo no se distingue entre causalidad y correlación entre hechos. Un ejemplo típico de pensamiento mágico se encuentra diariamente en contextos que no son necesariamente patológicos.

De hecho, el pensamiento mágico forma parte de nuestra naturaleza humana desde la antigüedad y cumple un papel originalmente funcional y adaptativo en la existencia del individuo.

En la edad adulta, el pensamiento mágico se puede encontrar en la vida de cada día. En general en situaciones connotadas emotivamente y en presencia de una expectativa relativa al éxito incierto e imprevisible de un acontecimiento. En ese caso, conferir al pensamiento y a determinados comportamientos (rituales de un poder creativo y determinante sobre la realidad). Cumple la función de disminuir la tensión y aliviar la ansiedad generadas por la incertidumbre del resultado.

En el juego patológico, las distorsiones cognitivas y el pensamiento mágico son elementos peculiares y característicos, esencialmente nuevos respecto a las otras adicciones. La convicción que progresivamente aflora y se consolida en el jugador patológico al establecerse el proceso adictivo es la ilusión de poder dominar el azar y dirigir la suerte a su propia ventaja a través de gestos, rituales y comportamientos supersticiosos puestos en actos en asociación con la conducta de juego.

Otra forma de pensamiento típico en los jugadores patológicos consiste en atribuir un significado especial a sus propias sensaciones en calidad de “presentimientos” de ganancias próximas. A menudo, ellos refieren tener la “sensación de que van a ganar” y que “ese es el día afortunado”, muchas veces sin que esta sensación tenga objeto ni se apoye en ganancias inmediatamente anteriores. En otros casos, la sensación se despierta a partir de intuiciones generadas por datos reales interpretados de forma distorsionada.



Asimismo, pronunciar fórmulas mágicas o ir a jugar siempre en los mismos horarios o sitios o elegir las mismas máquinas o mesas son todas manifestaciones de pensamiento mágico relacionado con el momento de jugar o los momentos inmediatamente precedentes.

En los jugadores patológicos, existen también formas de pensamiento mágico que se manifiesta –sobre todo - después de una pérdida importante. Surge, entonces, la interpretación mágica que los resultados negativos del juego pueden tener una connotación punitiva. Por ejemplo: “el destino me castigó”; “este lugar está maldito”; “la persona que me dio cambio me trajo mala suerte”; etc.



# ADICCIONES

La Adicción es un impulso incontrolable dirigida hacia un objeto determinado, que se repite con un intervalo no demasiado prolongado.

## TIPOS DE ADICCIONES

- **Adicción Química:** cuando este impulso está dirigido hacia/ante una sustancia.
- **Adicción Comportamental:** cuando este impulso se dirige a una conducta/ comportamiento

### CON SUSTANCIA

*Alcohol  
Tabaco  
Marihuana  
Cocaína  
Otras*

### SIN SUSTANCIA

*Juegos de azar  
Compras  
Internet  
Videojuegos  
Celular*

La Organización Mundial de la Salud (OMS), en la década del 70, convoca a un grupo de expertos quienes como conclusión destacan cuatro (4) síntomas fundamentales en las adicciones:

- Obligación en la conducta
- Pérdida del control con respecto a esta
- Deseo obsesivo
- Signos de abstinencia si no logra consumirla o si la abandona voluntariamente

# LUDOPATÍA Y ADICCIÓN

La característica esencial del Juego Patológico (Ludopatía) reside en su condición como comportamiento de juego descontrolado, persistente y recurrente, que altera la vida personal, familiar o profesional.

**El problema no radica en el juego de azar, sino en a persona vulnerable que se vincula a ellos y termina padeciendo este trastorno.**



**Codere Argentina**, a través de su **programa de Juego Responsable**, trabaja para generar un puente entre las personas que puedan tener una relación problemática con la actividad del juego y la Red de Centros de Asistencia y Prevención al Juego Compulsivo de la Provincia de Buenos Aires, donde se ofrecen tratamientos de forma gratuita y confidencial.

# AUTOEXCLUSIÓN

*La “Autoexclusión” es: una alternativa disponible para los apostadores inmoderados que les permite no ser admitidos en los establecimientos de juego cuando se dan cuenta (por si mismos o consejo de terceros) que su manera de jugar se ha tornado peligrosa o descontrolada.*

## **Solicitud de Autoexclusión(\*)**

El Programa de Autoexclusión de Salas de Juegos de Azar del Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires (IPLyC), tiene como objetivo impedir la entrada a las salas de juego a aquellas personas que lo soliciten voluntariamente. La participación en este programa implica el llenado de un formulario con datos personales en cualquiera de los Centros de Asistencia y Prevención de la Provincia de Buenos Aires.

En el centro se proporciona y confecciona el formulario de autoexclusión con la documentación requerida.

A saber: fotocopia de DNI y 2 fotos carnet actuales, más el acompañamiento de un testigo mayor de edad. El testigo, se le otorga un consentimiento informado expedido por profesionales del Programa. Con dicha documentación completa, el interesado deberá entregar el formulario en cualquiera de las Salas de Juego de la provincia de Buenos Aires.

En los casos de las localidades que cuentan con un Centro Asistencial cercano, será la Sala de Juego quien –mediante personal instruído- complete adjuntando un certificado de un profesional idóneo.

*Fuente: IPLyC | Instituto Provincial de Lotería y Casinos.*

*\*NORMAS CITADAS: D1170/1992: LA 1992-B-2484*

*\*RESOLUCIÓN 417/2006 – Instituto Provincial de Lotería y Casinos*

*\*Juegos de Azar: Programa de Autoexclusión de Salas de Juego de Azar. Aprobación*



**Lotería de  
la Provincia**

Entretenimiento para vos. Beneficios para todos.

Durante el proceso, se le brindará información sobre el Programa de Prevención y Asistencia al Juego Compulsivo.

Las Salas de Juego son responsables de impedir el acceso a aquellas personas que hayan completado fehacientemente este registro, que administra el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires, y remite periódicamente a las Salas.

La empresa responsable de realizar la autoexclusión, comprometiéndose nada más que a colaborar en la ayuda que el apostador problema solicita.

Dicha ayuda consistirá en recordarle, en caso que intente ingresar al establecimiento, que él mismo ha solicitado ser excluido y que dispone de un teléfono para avisar a algún familiar ó allegado.



**RECORDEMOS QUE LA AUTOEXCLUSIÓN ES UNA MEDIDA MÁS DE AYUDA PARA SU TRATAMIENTO Y/O REHABILITACIÓN Y NO UNA SOLUCIÓN POR SÍ MISMA.**

## JUEGO RESPONSABLE

Desde la perspectiva institucional, entendemos por Juego Responsable al conjunto de principios y prácticas que se comprometen a adoptar las empresas, los gobiernos a través de los organismos reguladores con el objeto de prevenir y atenuar los efectos no deseados que puede provocar la participación desordenada en los Juegos de Azar.

Desde la perspectiva del jugador, el concepto de Juego Responsable intenta designar una forma de juego controlada, segura, protegida y divertida, con fines recreativos y de integración social.

## SOLICITUD DE AUTOEXCLUSIÓN

## INICIO DE TRÁMITE ON LINE



### Tener en cuenta:

El trámite es de carácter personal. No se puede completar en nombre de terceros.

Para completarlo, se deberán acercar de manera presencial al Centro de Prevención y Asistencia al Juego Compulsivo, o a la Sala de Juego más cercana.

Podes iniciar tu trámite de manera digital, gratuita y confidencial.

<http://www.loteria.gba.gov.ar/510>

1

Hacé clic en el botón "iniciar trámite on line"

2

Completá el formulario con tus datos y presioná el botón **enviar**

3

**Acercate** con tu DNI al Centro de Prevención y Asistencia al Juego Compulsivo o Sala de Juego más cercana.





Si conocés a alguien que pueda tener una relación problemática con el juego, informate y asesorate:



Visitando el Sitio Web:  
<https://www.gba.gob.ar/ludopatia>



Llamando a línea gratuita y confidencial del Gobierno de la provincia de Buenos Aires:  
**0800-444-4000**  
(Lunes a Viernes de 9:00 a 20:00)



## Recurriendo a los Centros Asistenciales

Instituto de Lotería y Casinos (IPLyC) y del Ministerio de Salud de la provincia de Buenos Aires donde podrás encontrar contención de Psicólogos Especializados en Ludopatía.



1

**Pergamino**  
Estrada 1939  
(02477) 41-4554

2

**Vicente Lopez**  
Dr Nicolás Repetto 4237  
(011) 4836-0320

3

**Morón**  
Mendoza 372  
(011) 4483-6173

4

**Avellaneda**  
Av. Mitre 2071  
(011) 4265-0080

5

**La Plata**  
Diagonal 74 n°1627  
(011) 427-1657

6

**Olavarría**  
Hornos 2992  
(02284) 440-102

7

**Tandil**  
Colombia 620  
(0249) 443-1836

8

**Mar del Plata**  
9 de Julio 3475, planta alta.  
(0223)4761241

9

**Necochea**  
Calle 56 n° 3159  
(02262) 42-0085

10

**Bahía Blanca**  
Casanova 37  
(0291) 452-6781



### Sistema presencial de Orientadores en nuestras Salas.

Codere cuenta con psicólogos especializados en ludopatía. Ellos sabrán asesorarte de forma gratuita y confidencial sobre tratamientos o para tramitar la autoexclusión. Consultanos a través del correo electrónico:  
[arg.juegoresponsable@codere.com](mailto:arg.juegoresponsable@codere.com)



**Codere Argentina**, a través de su **programa de Juego Responsable**, trabaja para generar un puente entre las personas que puedan tener una relación problemática con la actividad del juego y la Red de Centros de Asistencia y Prevención al Juego Compulsivo de la Provincia de Buenos Aires, donde se ofrecen tratamientos de forma gratuita y confidencial.



**codere**

CODERE ARGENTINA  
Av. Del Libertador 1068 - Piso 9  
C1112ABN - Buenos Aires, CABA  
Tel: 54 11 5031-7500 / 4800-1000  
[www.codere.com.ar](http://www.codere.com.ar)

 /BingosCodere