



ESTUDIO DE LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE
CLAVE DEL DOCUMENTO: SGI-EST-01

HOJA No.	DE
1	9
TIPO: PÚBLICO	

LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE

FIRMAS

REVISÓ: IGNACIO GERARDO OTEIZA FERNÁNDEZ
DIRECTOR DE INNOVACIÓN, SUPERVISION Y PROYECTOS

MARCO TULIO SANDOVAL RODRÍGUEZ
SUBDIRECTOR GENERAL DE INFORMÁTICA

AUTORIZÓ: ADOLFO FELIPE BLANCO TATTO
DIRECTOR GENERAL



ESTUDIO DE LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE
CLAVE DEL DOCUMENTO: SGI-EST-01

HOJA No.	DE
2	9
TIPO: PÚBLICO	

LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE

ÍNDICE

SECCIÓN	DESCRIPCIÓN	PAG.
I	Investigación	3
II	Análisis de productos de Pronósticos	5
III	Matriz de periodicidad de los productos de Pronósticos	6
IV	Cuadrante de riesgo de ludopatía en productos de Pronósticos por venta a través de Internet y celular	7
V	Control de Cambios	9

LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE

I. INVESTIGACIÓN

La conducta de juego problemática o patológica se ha asociado con frecuencia a determinados tipos de juegos (Welte y colaboradores, 2004). Es decir, no todos los juegos serían adictivos en el mismo grado. Las máquinas recreativas con premio y de azar, tanto las tradicionales como las que tienen soporte de video, serían las que se situarían en primer lugar. El hecho de que sea el juego potencialmente más adictivo se asocia a una serie de características según Griffiths (1999):

Situacionales: actualmente es el juego de más fácil acceso.

Estructurales y Tecnológicas: El intervalo entre la jugada inicial y el resultado de la apuesta es muy breve; la frecuencia de oportunidades de juego es muy elevada; existe una asociación de estímulos sonoros y visuales, así como la falsa percepción conocida como el fenómeno del “Casi ganar” (near miss).


Muestra de ello es que la mayoría de los jugadores incluidos en programas de tratamiento profesional y en grupos de autoayuda, tanto en España como en países como Holanda y Alemania, son jugadores de máquinas recreativas (Becoña, 1999; Hand, 1995).

En relación con las preferencias de juego, existen diferencias significativas entre los jugadores patológicos de distintos países. En E.E.U.U., los tipos de juego más frecuentes son los bingos, las loterías (en todas sus variedades), las carreras de caballos, las apuestas deportivas y el casino

TIPO DE JUEGO	TIEMPO ENTRE APUESTAS	CONTINUIDAD
Máquinas	2.5 – 5 segundos	Continuo
Bingo	5 – 10 min	Continuo
Casino	1 – 2 min	Continuo
Apuestas deportivas	Semanal	Discontinuo
Carreras de caballos	5 – 20 min	Continuo
Cupones ONCE	1 día	Discontinuo
Lotería Nacional	2 – 5 días	Discontinuo

Artículo de Gambling Hispano

De acuerdo a un estudio realizado por la Sociedad Británica de Psicología, el problema de adicción al juego es diez veces más común entre aquellos que juegan online que entre los que sólo juegan a la manera tradicional.


	ESTUDIO DE LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE	
	HOJA No. 4	DE 9
	CLAVE DEL DOCUMENTO: SGI-EST-01	
TIPO: PÚBLICO		

LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE

Por otro lado, un análisis secundario de los resultados de la investigación llevada a cabo en el 2007, denominado British Gambling Prevalence Survey, dirigido por el Dr. Mark Griffiths, profesor de Estudios de juegos de azar en la Nottingham Trent University, utilizó los datos de la más reciente encuesta de prevalencia de juego para demostrar que **el nivel de problema de los juegos de azar entre los que habían utilizado Internet para jugar (el 5% de los encuestados), era diez veces mayor que entre los que no lo hicieron.**

El Prof. Griffiths señaló que **“los hallazgos de este estudio sugieren que el medio de Internet puede ser más propenso a contribuir a problemas con el juego que el gambling en entornos fuera de línea. Es evidente que las empresas de juegos tienen que reconocer que tendrán que proporcionar infraestructuras de responsabilidad social aún mejor en línea que fuera de línea para reducir al mínimo el daño a los jugadores con problemas”.**

A su vez, Griffiths añadió que **“también está la cuestión de cómo pueden ser ayudados los jugadores online con problemas. Investigaciones recientes sugieren que los jugadores online con problemas parecen preferir buscar ayuda en línea, por lo tanto ayuda en línea, orientación y tratamiento puede ser un posible progreso en la ayuda de aquellos que se sienten demasiado estigmatizados para buscar ayuda tradicional “cara a cara”, para afrontar sus problemas de juego”.**

	ESTUDIO DE LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE	
	HOJA No. 5	DE 9
	CLAVE DEL DOCUMENTO: SGI-EST-01	
TIPO: PÚBLICO		

LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE

II. ANALISIS DE PRODUCTOS DE PRONÓSTICOS

Con base a lo anterior, se clasificaron los productos de Pronósticos en un cuadrante; en donde se toman las dos variables más importantes para clasificar un juego como adictivo:

- ✓ La continuidad del juego y
- ✓ El intervalo entre la jugada inicial y el resultado de la apuesta

Considerando los sorteos y concursos que se encuentran a la venta

SORTEOS.- Pronósticos de números tomados de un conjunto.

- ❖ Melate y Revancha
- ❖ Chispazo y Chispazo Multiganador
- ❖ Tris Clásico y Tris Extra
- ❖ Gana Gato

LOTERÍA INSTANTANEA.- Sorteos de premiación inmediata. **(ráscale)**

- ❖ Una variedad de cerca de 30 diferentes “raspaditos”

CONCURSOS.- Pronósticos sobre resultados de competencias deportivas

- ❖ Progol
- ❖ Protouch



LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE

III. MATRÍZ DE PERIODICIDAD DE LOS PRODUCTOS DE PRONÓSTICOS

PRODUCTOS	DIA DE CELEBRACIÓN							RESULTADOS
	L	M	M	J	V	S	D	
SORTEOS								
Melate y Revancha			X				X	Después de celebrado el sorteo
Chispazo y Chispazo Multiganador	X	X	X	X	X	X	X	Después de celebrado el sorteo
Tris Clásico y Tris Extra*	X	X	X	X	X	X	X	Después de celebrado el sorteo
Gana Gato		X		X		X		Después de celebrado el sorteo
CONCURSOS								
Progol**							X	Después de celebrado el sorteo
Protouch***		X						Después de celebrado el sorteo
LOTERIA INSTANTANEA								
+ de treinta opciones								Inmediata, pero con un monto pequeño

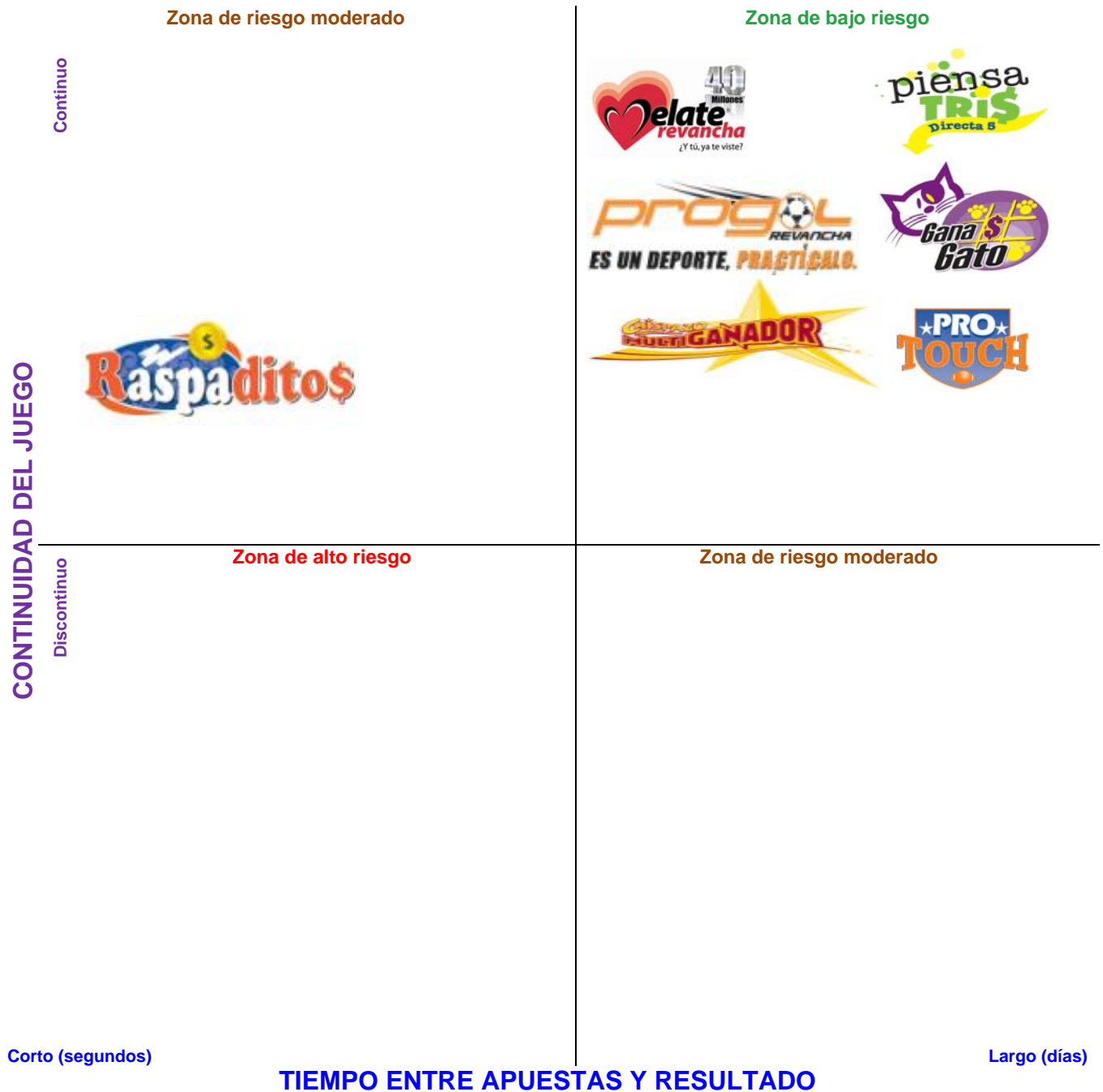
*Sorteo diario, dos veces por semana

**Generalmente se juega el día domingo, depende de la quiniela

*** Por lo regular se juega el día martes, depende de la programación deportiva

LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE

IV. CUADRANTE DE RIESGO DE LUDOPATÍA EN PRODUCTOS DE PRONÓSTICOS



	ESTUDIO DE LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE		HOJA No.	DE
	CLAVE DEL DOCUMENTO: SGI-EST-01		8	9
	TIPO: PÚBLICO			

LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE

En los últimos cuatro años, hemos incursionado en nuevos canales de ventas de acceso en este momento solo para Melate a través de medios electrónicos como telefonía celular, cajeros e Internet, no se podía dejar pasar la oportunidad de ir cimentando el futuro de la organización, dadas las tendencias de crecimiento exponencial que está mostrando este tipo de comercio a nivel internacional.

Pero el análisis del entorno mostro que países que ya incursionaron en este tipo de comercio desde hace varios años, presentan un problema grave: La ludopatía, por lo que Pronósticos tomo las medidas pertinentes que le permiten prevenir este tipo de problemas, entre las que se pueden mencionar:

1. Tope en el monto de la apuesta,

- a. En sorteos instantáneos se estipula un monto de premiación, de manera que no se incite a la apuesta de fuertes cantidades. También se limita el tiraje y la distribución entre agentes, para controlar el monto máximo de apuesta.
- b. En sorteos electrónicos, el sistema identifica el número monto de participaciones desde una misma computadora a través de su IP, lo cual permite bloquear las apuestas al alcanzar un monto máximo de \$5,000.00.



ESTUDIO DE LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE
CLAVE DEL DOCUMENTO: SGI-EST-01

HOJA No.	DE
9	9
TIPO: PÚBLICO	

LUDOPATÍA O JUEGO RESPONSABLE

X. CONTROL DE CAMBIOS

REVISIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO	FECHA
00	Creación	Mayo 2009