

III JORNADAS  
ADICCIÓN AL JUEGO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS  
SITUACIÓN DEL JUEGO ON-LINE, CONDUCTAS ADICTIVAS  
Y TRATAMIENTO

III JARDUNALDIAK  
JOKOAREKIKO MENPEKOTASUN ETA TEKNOLOGIA BERRIAK  
ON-LINE JOKOEN EGOERA, MENPEKOTASUNA SORTZEN DUTEN JOKABIDEAK  
ETA HORIEN TRATAMENDUA

LIBRO DE PONENCIAS



ASOCIACIÓN ALAVESA  
DE JUGADORES EN  
REHABILITACIÓN  
ERREABILITAZIOAN DIREN  
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA

AZAROA 7 NOVIEMBRE  
PALACIO DE CONGRESOS EUROPA / EUROPA BILTZAR NAGUSI  
VITORIA-GASTEIZ

## LIBRO DE PONENCIAS

III JORNADAS SOBRE ADICCIÓN AL JUEGO Y A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS  
SITUACIÓN DEL JUEGO ON-LINE, CONDUCTAS ADICTIVAS Y SU TRATAMIENTO

Palacio de Congresos Europa. VITORIA-GASTEIZ - 6 y 7 de noviembre de 2008

ORGANIZA: ASAJER (Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación)

C/ General Álava Nº25 - 1º Dcha. - Vitoria-Gasteiz, (Álava), 01005

E-mail: [info@onlinezurekin.org](mailto:info@onlinezurekin.org) | Web: [www.onlinezurekin.org](http://www.onlinezurekin.org)

# Índice

01

## Conferencia: “Situación actual del Juego en Línea”

Don Francesc Canals (Director del Observatorio de Internet).

02

## Mesa redonda: Experiencia de las tres Asociaciones de la Comunidad Autónoma Vasca respecto al Juego Online:

### “Situación del Juego Online y su tratamiento”

Ekintza Aluviz (Vizcaya): Doña Rocío Fonseca (Psicóloga).

### “Experiencia de Ekintza Dasalud respecto al Juego Online”

Ekintza Dasalud (Guipuzkoa): Doña Beatriz Yubero (Psicóloga).

### “Juego en red. Las apuestas y los videojuegos, dos realidades diferentes en la era del ocio digital”

Asajer (Álava): Doña Ana Herrezuelo (Psicóloga).

03

## Conferencia: Juego en línea “Videojuegos”

Don Antonio Castaños (Psicólogo de Adicciones Tecnológicas y Coordinador de Vida Libre).

04

## Comunicaciones libres: “Servicio de Asesoramiento sobre uso y abuso de los Juegos de Azar, Videojuegos y las Nuevas Tecnologías”

Doña Natalia Gallego (Trabajadora Social de Asajer)

05

## Conferencia “Tratamiento del Juego Online en la Unidad de Juego Patológico de Bellvitge”

Doña Mónica Gómez Peña (Psicóloga Adjunta, Unidad de Juego Patológico del Hospital de Bellvitge).

06

## Mesa redonda: “Regulación del Juego Online”

### “Regulación del Juego Online”

Don Aitor Uriarte (Director del Departamento de Juegos y Espectáculos de Gobierno Vasco)

### “El sector del juego en España” Doña Laura Guillot.

Asociación Española de Apostadores por Internet(AEDAPI)

07

## Conclusiones

# Conferencia | 01

## Situación actual del Juego en Línea

Don Francesc Canals  
Director del Observatorio de Internet



Ponencia Juego en Internet



Francisco Canals Carreras

**LOS NUEVOS JUGADORES LLEVAN  
GUANTE VIRTUAL**

Radiografía del jugador y el sector ante el nuevo escenario on line.

6 NOVIEMBRE 2008

www.fcanals.com

Intervención Francesc CANALS 6NOV2008



**CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR DE  
JUEGOS Y APUESTAS EN LA RED**

- Principio de mutabilidad de las informaciones.
- La agilidad e inmediatez del medio.
- Anonimato preponderante en Internet.
- Accesibilidad.
- Ventaja tecnológica ante el jugador.
- El refugio y la intimidad ante la red.
- Factor oportunidad digital.
- El atractivo tecnológico.



6 NOVIEMBRE 2008

www.fcanals.com

Intervención F.Canals 6-nov-08



**DATOS ESTIMATIVOS DEL SECTOR**

- ENTRE 2.000 Y 2.500 CASINOS ON LINE OPERANDO EN INTERNET.
- 50.000 SITIOS WEB DEDICADOS AL SECTOR DE JUEGOS Y APUESTAS (DEPORTIVAS, RECREATIVAS, APUESTAS SOCIALES..)
- 3 MILLONES DE USUARIOS VISITARON ALGÚN SITIO WEB/CONTENIDO.
- EN ESPAÑA SE FACTURAN UNOS 300 MILLONES DE EUROS EN LOTERIAS, JUEGOS Y APUESTAS POR INTERNET..
- 200.000 PERSONAS EN ESPAÑA REALIZAN ALGUN TIPO DE APUESTA, JUEGO..

6 NOVIEMBRE 2008

Observatorio de Internet

Intervención Francesc Canals 6 / nov / 2008

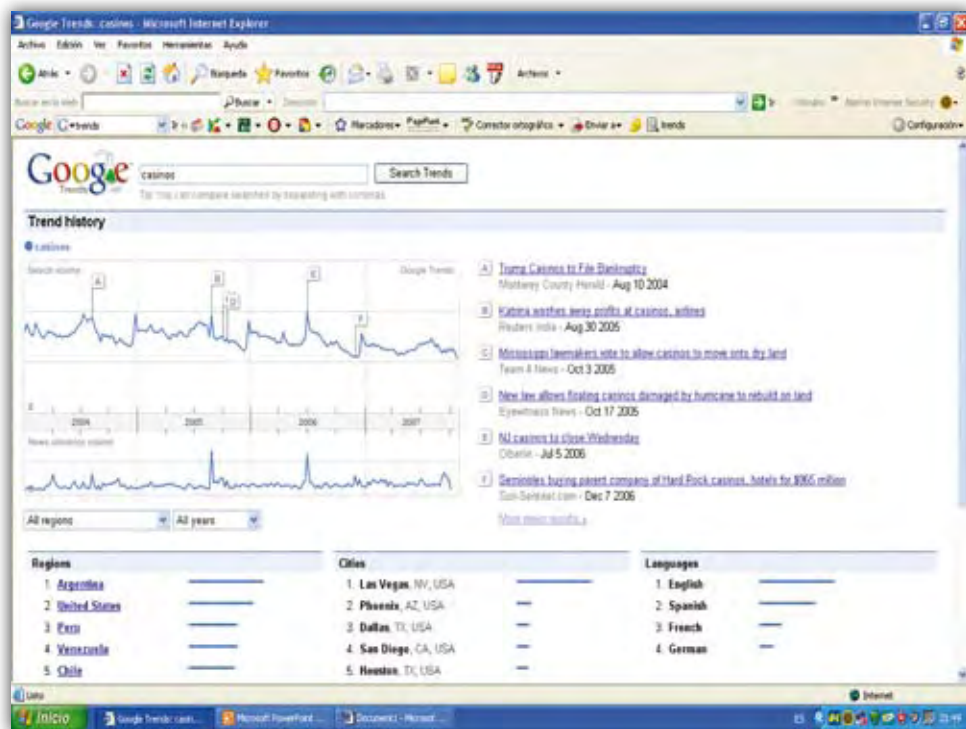
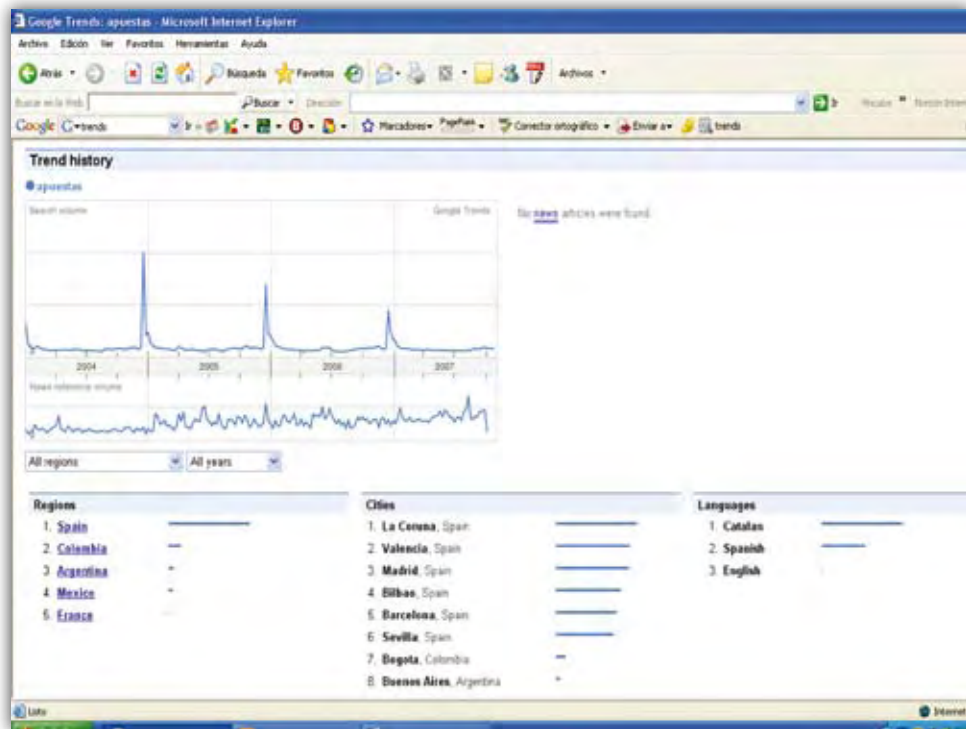


**PRACTICAS Y DIVERSIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD ON LINE**

- Boletos y loterías.
- Los casinos on line.
- Apuestas deportivas en la red.
- Apuestas de carácter social.
- "Take the bit" y contenidos asociados.
- Link farmers y programas afiliates.

6 NOVIEMBRE 2008

# 01 Situación actual del Juego en Línea





www.fcanals.com

INTERVENCIÓN F.CANALS  
6NOV2008



DISTINTOS PROTAGONISTAS DEL DEL JUEGO ON LINE

- El ciudadano-jugador.
- Empresarios y plataformas empresariales de juegos y apuestas por Internet.
- Los prestadores del servicio.
- Perfiles de amenaza adquirida: "Take the bit"
- Motores de búsqueda en Internet
- Instituciones públicas..
- Sector asistencial, entidades de apoyo, etc..

6 NOVIEMBRE 2008

www.fcanals.com

6 noviembre 2008



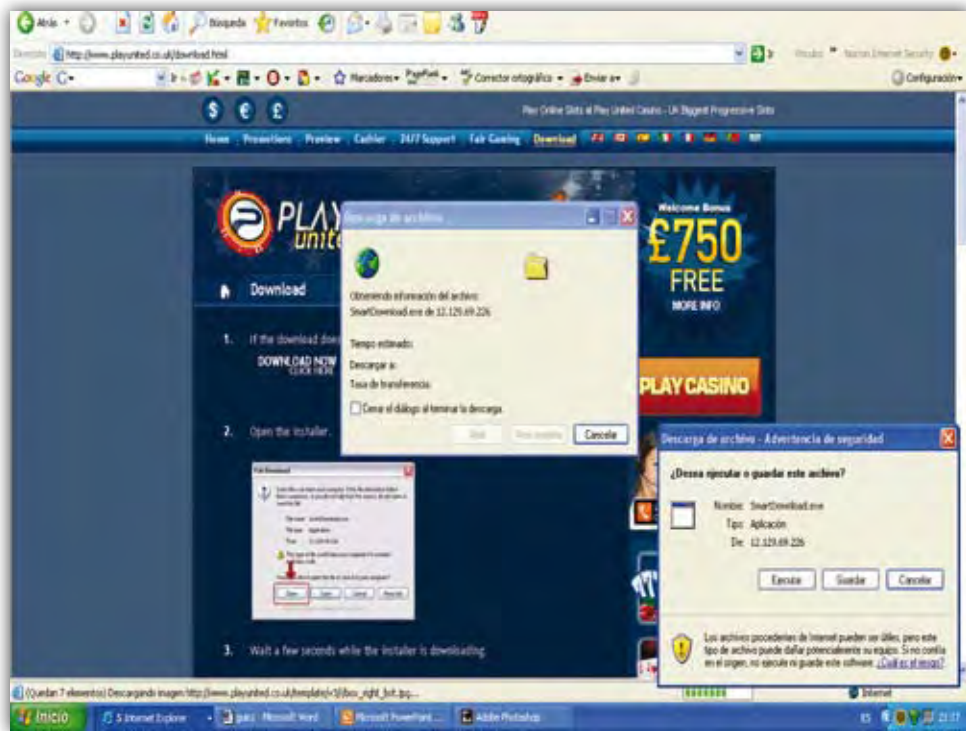
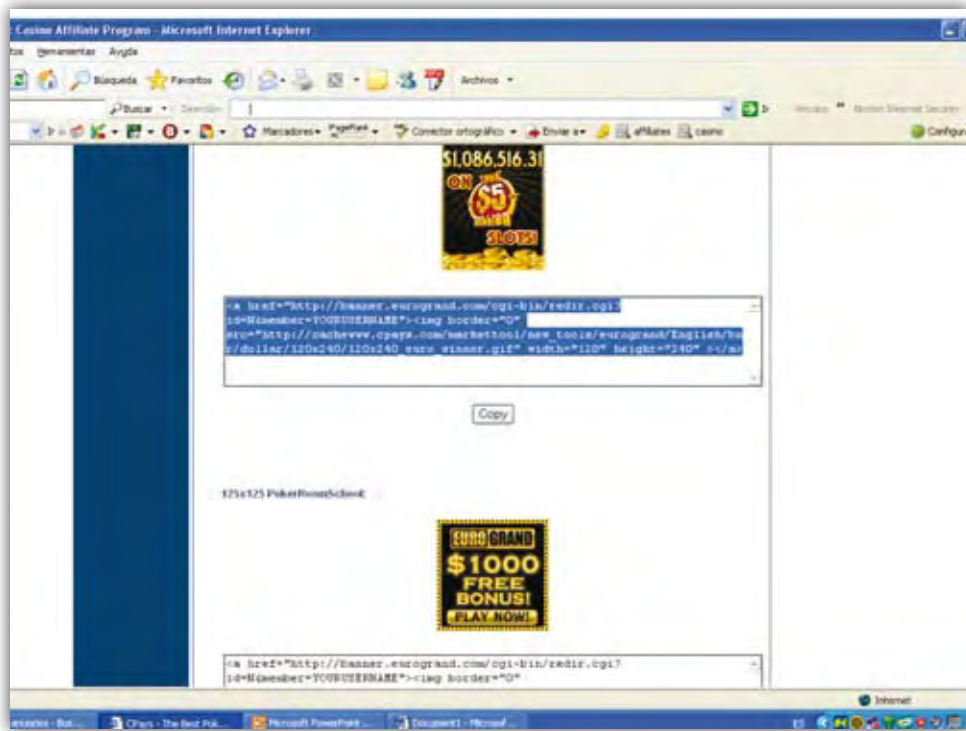
FRAUDE Y ENGAÑO EN JUEGOS Y APUESTAS ON LINE

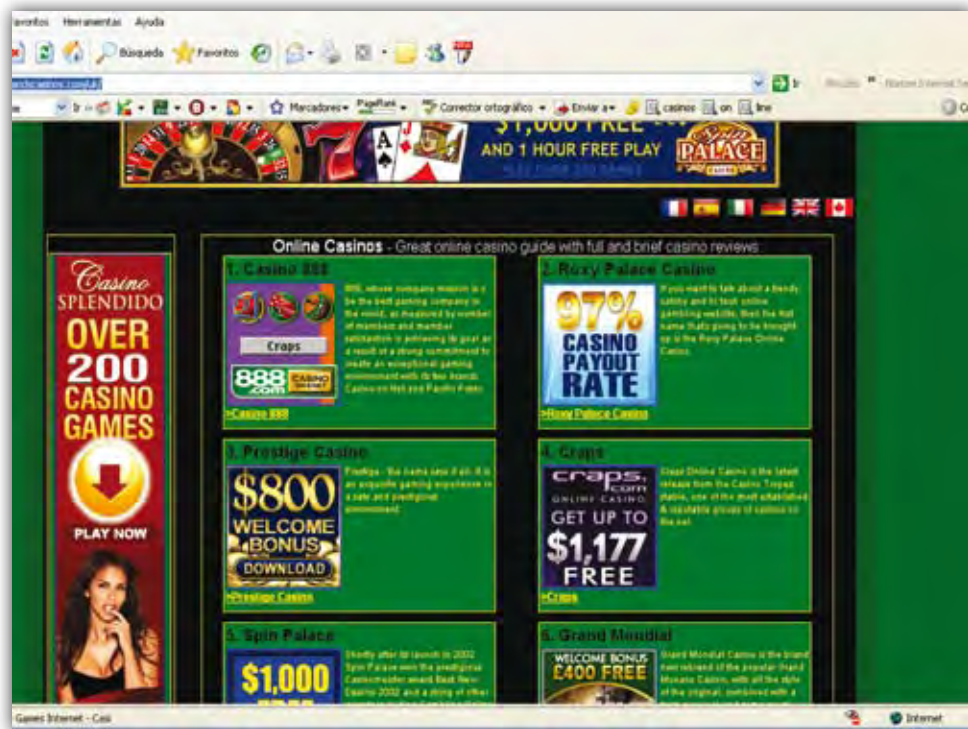
- MONITORIZACIÓN DE LA CONDUCTA DEL JUGADOR.
- Filtros, algoritmos y programas informáticos.
- Bonus y falsas condiciones.
- Letra pequeña del contrato y transmisión de responsabilidades legales.
- La extraterritorialidad y transnacionalidad.
- La dificultad para reclamar, distintos idiomas/ entornos legales/condiciones.

6 NOVIEMBRE 2008

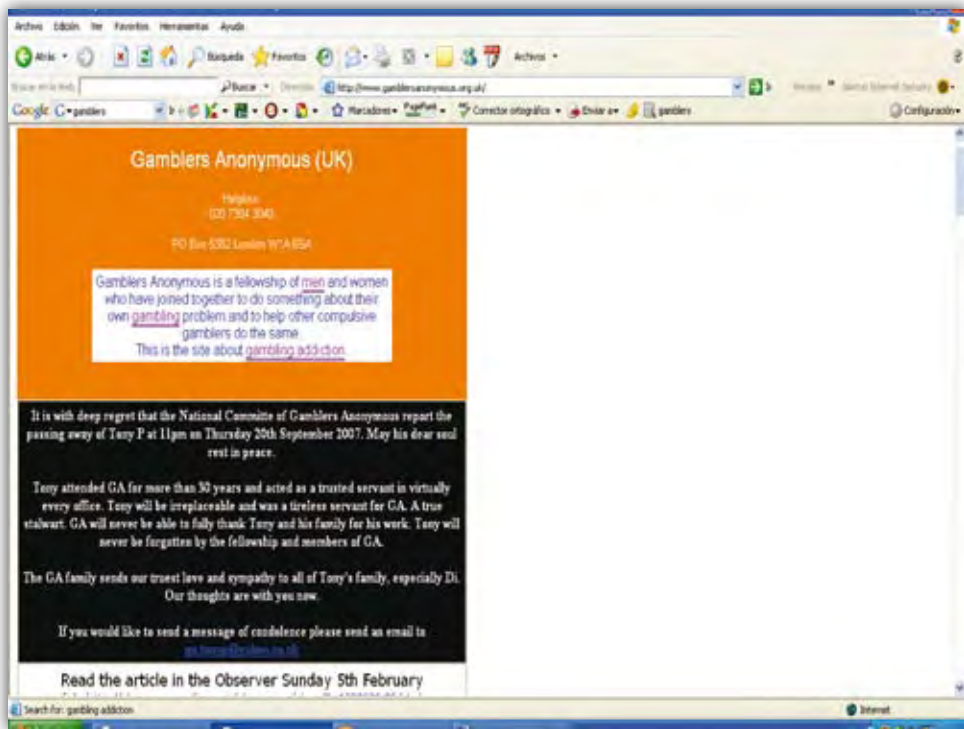


# 01 Situación actual del Juego en Línea





# 01 Situación actual del Juego en Línea



www.fcanals.com

6 noviembre 2008



**PROLIFERACIÓN DE CONTENIDOS JUEGOS Y APUESTAS EN CONTENIDOS PARALELOS**

- EMPRESAS DE AFILIACIÓN.
- PUBLICIDAD DE CASINOS EN SITIOS WEB DE CONTENIDO SEXUAL.
- JUEGOS Y APUESTAS EN SITIOS WEB DE JUEGOS PARA MENORES Y ADOLESCENTES.
- JUEGOS Y APUESTAS EN AUTOMOCIÓN, TICKETING, FIESTAS Y ESPECTÁCULOS.
- JUEGOS Y APUESTAS EN LA BÚSQUEDA DE CONTENIDOS TURÍSTICOS, OCIO Y VIAJES.

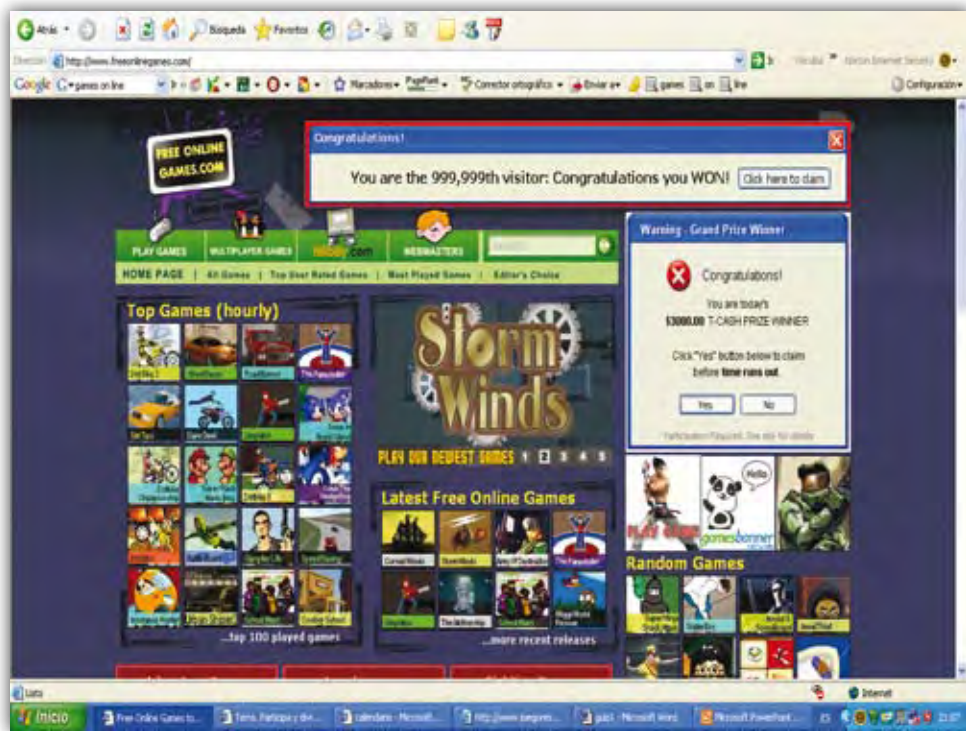
6 NOVIEMBRE 2008

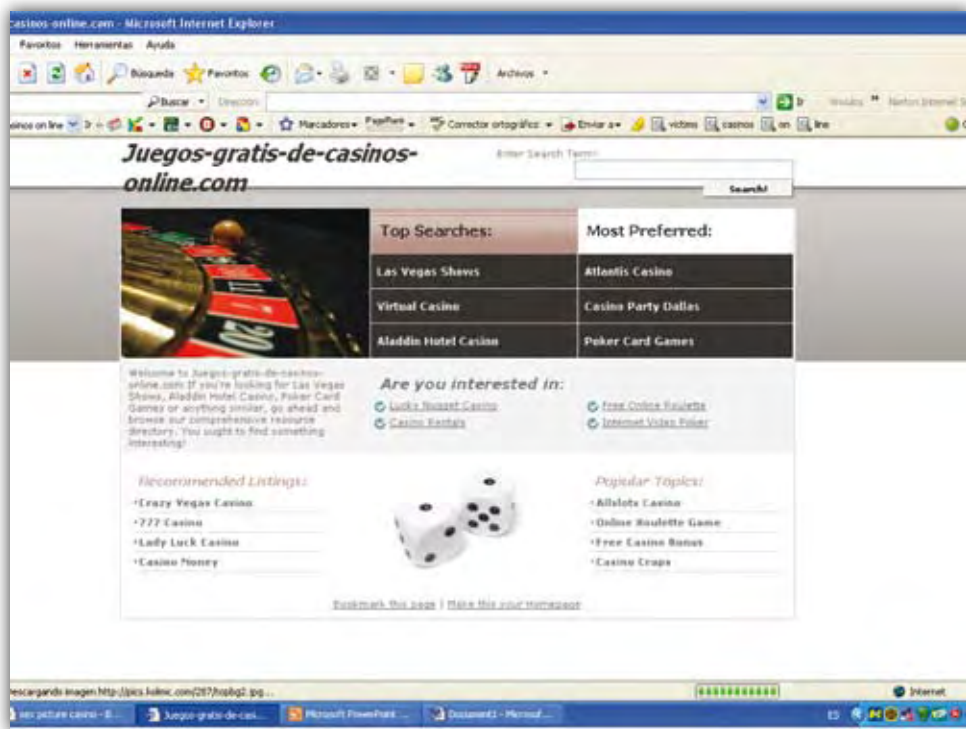
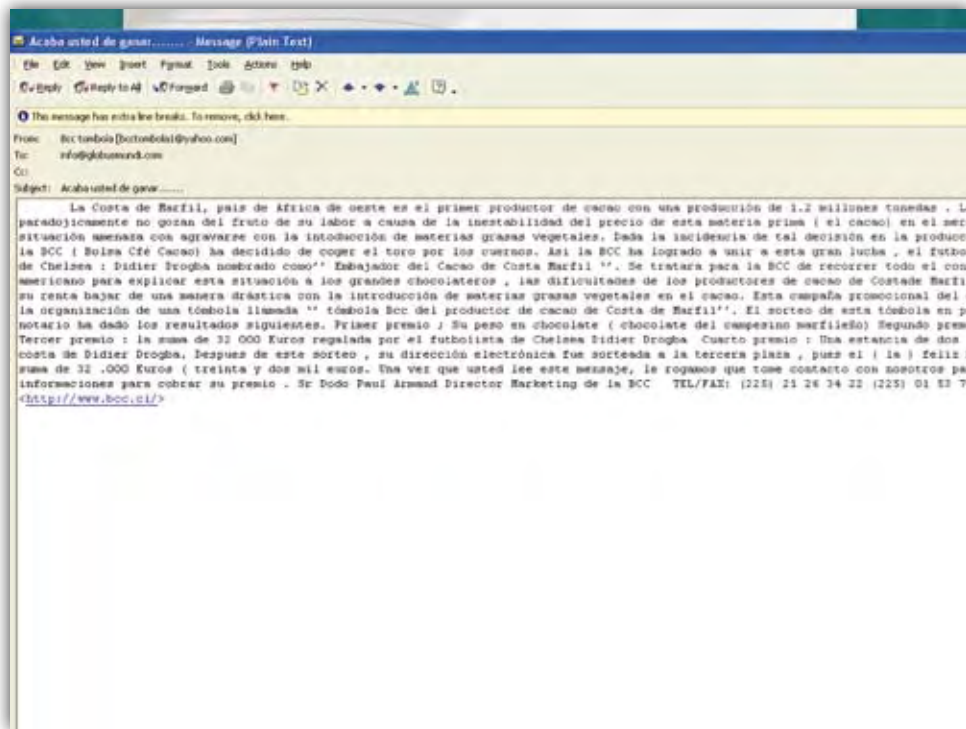






# 01 Situación actual del Juego en Línea





# Mesa Redonda | 02

## Experiencia de las tres Asociaciones de la Comunidad Autónoma Vasca respecto al Juego Online

### Situación del Juego Online y su tratamiento

Ekintza Aluviz (Vizcaya): Doña Rocío Fonseca (Psicóloga)

### Experiencia de Ekintza Dasalud respecto al Juego Online

Ekintza Dasalud (Guipuzkoa): Doña Beatriz Yubero (Psicóloga)

### Juego en red. Las apuestas y los videojuegos, dos realidades diferentes en la era del ocio digital

Asajer (Álava): Doña Ana Herrezuelo (Psicóloga)

## Situación del Juego Online y su tratamiento

En primer lugar decir que es grato para mí asistir en representación de Ekintza-Aluviz a esta convocatoria. Agradecer vuestra invitación para exponer nuestra experiencia en esta nueva vertiente actual sobre el juego y agradecer también la oportunidad del enriquecimiento con vuestras aportaciones, puesta en común y ayuda.

1. Visión desde EKINTZA ALUVIZ (Ayuda a ludópatas de Vizcaya).
2. Nuevas tecnologías nuevas adicciones.
3. Incidencia y prevalencia de de este problema en la sociedad actual.
4. Diferencias y puntos en común con las adicciones a los juegos de azar tradicionales.
5. Patologías y dobles diagnósticos, ¿antes o después?
6. Aprendizaje social entre pares.
7. Diferencias contextuales entre uso y abuso.
8. Diferencias en el inicio de tratamiento. Entrevista motivacional.(EM).
9. Apuesta BIOPSIICOSOCIAL, interrelación centro, individuo, familia, psicólogo y psiquiatra.
10. ¿Integración en grupos homogéneos o heterogéneos?
11. Dificultad en el seguimiento longitudinal.

En los últimos 2-3 años, hemos venido observando unas diferencias sustanciales en los usuarios que acuden al centro, una gran afluencia de personas inmigrantes y una disminución de la edad de inicio en el juego además de un cambio en el acceso y lugar (ahora no solo en los bares y salones de juego), sino desde el ordenador para apuestas de dinero. Y además la demanda creciente de la adicción al juego de rol y video juegos, online.

Las nuevas tecnologías han propiciado nuevos métodos de apuestas de dinero, con unas pérdidas mayores con una más amplia oferta, carreras de caballos, ruletas juegos de casino en general y la impunidad y la privacidad que da el juego online. Además ya no es necesario jugar dinero, también pueden cambiar de personalidad y jugar al rol abandonando su realidad, creando una vida y una forma relacional nueva convirtiendo al jugador en un autista social que puede pasar incluso hasta 8 o más horas delante de la pantalla de su ordenador creando un estado confusional en su mente, su propia realidad o la que ha llegado a crear durante esas horas.

Todo esto produce los mismos problemas que el juego de azar en general, pérdida de relaciones familiares, aislamiento social, estados disfuncionales de sueño, pérdida de apetito y malas calificaciones escolares en el caso de los jóvenes.

Los padres y los adolescentes reclaman ayuda ante esta nueva situación. Este es el momento en el que el adolescente está experimentando y buscando para encontrar una identidad y un rol socialmente aceptables, por lo que el juego online le puede hacer llevar una vida real totalmente disfuncional en un momento tan crítico de formación y maduración.

Por otra parte están los adultos que desde el juego online tienen unas graves pérdidas de dinero en un tiempo mucho menor que antes con el juego de azar tradicional. Todos sabemos que desde que un jugador comienza a jugar hasta que acude a pedir ayuda pasan hasta 10 -12



## Situación del Juego Online y su tratamiento

años, esto no ocurre con las nuevas tecnologías, las pérdidas son mayores y más rápidas, con lo que la petición de ayuda es más temprana.

Además el acceso es mucho más fácil y anónimo. Creemos que las diferencias del juego online y los juegos de azar tradicionales serían, una mayor pérdida de dinero en un tiempo menor, una mayor accesibilidad, una edad en su mayoría menor y un menor tiempo de demora entre la adicción y la demanda de ayuda.

Las patologías observadas son, depresión, tabaquismo, alcohol aislamiento social y familiar y comorbilidad con trastornos de la personalidad con mayor prevalencia de border -line.

Los jóvenes y adolescentes se relacionan con sus iguales a través de los nuevos métodos de comunicación lo que a priori es un avance puede ser un problema cognoscitivo, emocional y social.

Lo que puede ser un nuevo método de comunicación se convierte en un aprendizaje social entre pares y el juego online una norma conductual que sin control adquiere los síntomas de una adicción.

Las diferencias entre uso y abuso serían la pérdida de control sobre el tiempo de juego, la ansiedad por volver a jugar, el aislamiento social y familiar.....

Las diferencias del adicto al juego online con el jugador tradicional ha introducido cambios en la asociación y nos hemos planteado si la inclusión en los grupos de ludopatía ya formados sería un beneficio para ellos o quizá incluso una iatrogenia para el grupo llamémosle tradicional del centro de EKINTZA-ALUVIZ.

Hemos llegado a la conclusión que las diferencias enriquecen y las igualdades hacen fuerte a un grupo, que el aprendizaje vicario es beneficioso y el modelo de cómo no me gustaría ser tan exitoso, como el de pertenencia al grupo.

Como complemento a la terapia grupal con modelo cognitivo conductual, el usuario del centro, que no paciente, puesto que tiene una intervención activa en el control de su adicción al juego. Recibe en terapia individual con un estilo terapéutico empático y de apoyo, centrado en la persona, un tratamiento basado en la entrevista motivacional (E M), que centrado en la persona es directivo y favorece la preparación para el cambio, ayudando al sujeto a explorar y resolver su ambivalencia.

En el tratamiento de las adicciones la persona tiene la ambivalencia de querer cambiar o no.

Se le ayuda a mejorar su autoeficacia para el cambio.

Basado en la teoría de la auto percepción, que afirma que las personas tienden a comprometerse con lo que ellos mismos defienden (Bem1972).

No obstante desde EKINTZA se apuesta por la interrelación, grupo, individuo, familia y psiquia-

## Situación del Juego Online y su tratamiento

tra, como medio de ayuda al usuario (ludópata), solo un entorno que apuesta y cree en el cambio de la persona favorece y estimula este cambio.

No obstante la carencia de estudios longitudinales del problema del juego online hace que en cierta medida nos movamos en el campo de la hipótesis, y promover y motivar estas reuniones hace que compartamos y obtengamos un aprendizaje en diversos campos de las nuevas adicciones.

Ante esta nueva demanda del problema del juego y adicción nuevas tecnologías, juego on line chats, nuevos métodos, nuevas adicciones y una banda de edad más temprana, se hace necesario un nuevo planteamiento en el tratamiento desde las asociaciones de ludópatas y más necesaria la prevención primaria con información desde los centros escolares.

Hago hincapié en esto, dado que entre los presentes hay miembros de instituciones que no dudo tomarán conciencia del problema ya que las asociaciones aquí presentes intervenimos en la prevención terciaria una vez que el problema ha surgido, el individuo en particular y la sociedad en general se merecen yo diría, **tienen derecho a una intervención primaria.**

Muchas gracias.

## Experiencia de Ekintza Dasalud respecto al Juego Online

## INTERNET

- Internet nace a principios de los años 70, en plena Guerra Fría.
- Internet puede definirse como una red de redes de ordenadores que comparten datos y recursos a nivel mundial.
- Por el abaratamiento en los costes de conexión, las mejoras tecnológicas y la llegada masiva de los ordenadores personales a los hogares, colegios, universidades,.. se ha convertido no sólo en una herramienta de trabajo sino en instrumento de ocio.
- Internet es un instrumento de comunicación, de trabajo, de ocio, de información, de compra – venta,.. que puede suponer un cambio en la forma de situarse de las personas ante la realidad.
- Actividades positivas que generan muchas ventajas. Mejora en la calidad de vida.
- Como ocurre también en el caso de otras conductas placenteras algunas personas vulnerables pueden quedar atrapadas en la “telaraña electrónica”.

## ADICCIÓN A INTERNET

- La adicción a internet supone una pauta de uso anómala (unos tiempos de conexión anormalmente altos) de forma permanente, que va más allá, por tanto, de la reacción normal en muchos nuevos usuarios.
- La capacidad adictiva de internet deriva de:
  - Una difusión cada vez más generalizada.
  - Su presencia en los lugares más significativos para una persona (hogar, centro de trabajo o de estudios, los sitios de ocio,..).
  - Su bajo coste.
  - Sus inmensas posibilidades de relación sin exigir prácticamente nada a cambio.
- La adicción a internet puede ser secundaria a otros trastornos. Por ello, es importante destacar que el abuso de la red puede ser debido a que detrás esté presente algún otro trastorno.
- Personas con otras adicciones, como puede ser el juego, el sexo o las compras o personas con parafilias (pedofilia, voyeurismo,..).
- Es en estos casos donde la adicción no es a internet sino que el uso de la red está condicionada por otro tipo de adicción.

## REFUERZOS Y MECANISMOS DE LA ADICCIÓN A INTERNET

- Aplicaciones adictivas.
- Apoyo social.
- Creación de personalidad ficticia.
- Personalidades reveladas.

## Experiencia de Ekintza Dasalud respecto al Juego Online

## VULNERABILIDAD PSICOLÓGICA

- Déficits de personalidad. Introversión acusada, baja autoestima y nivel alto de búsqueda de sensaciones.
- Déficits de relaciones interpersonales. Timidez y fobia social.
- Déficits cognitivos. Fantasía descontrolada, atención dispersa y tendencia a la distraibilidad.
- Alteraciones patológicas. Adicciones químicas o psicológicas presentes o pasadas como la depresión.

## ELEMENTOS DIAGNÓSTICOS

- La dependencia psicológica incluye:
  - El deseo, ansia o pulsión irresistible (craving).
  - La polarización o focalización atencional, la modificación del estado de ánimo (sensación creciente de tensión que precede inmediatamente el inicio de la conducta.
  - Placer o alivio o incluso euforia mientras se realiza la conducta; agitación o irritabilidad si no es posible realizar la conducta).
  - La incapacidad de control e impotencia.
  - Las consecuencias negativas
- Los efectos perjudiciales tienen que ser graves y alterar tanto el ámbito intrapersonal como el interpersonal. Los síntomas, durante un período de tiempo continuado.

## EL JUEGO ON LINE

- Las adicciones a internet secundarias forman parte de la adicción conductual que las provoca y no son auténticas adicciones tecnológicas.
- Comprenden la adicción al sexo, al trabajo, a las compras, a jugar en la bolsa y el juego patológico (casinos, apuestas deportivas virtuales,...).
- En este caso internet actúa como proveedor de conductas reforzantes que son las que realmente tienen capacidad de producir adicción. Internet sería un canal por el que se expresa la adicción primaria.
- Nueva vía para acceder al juego y la están utilizando personas que no se atreven a acudir a un casino o «ponerse delante de una máquina tragaperras».
- Difícil de controlar, licencia fiscal y residencia en paraísos fiscales.
- Todavía existe bastante desconocimiento de este tema.
- Consideración de ser un simple hobby del que puede prescindir en cualquier momento.
- No se ve sometido a la vergüenza de ser expulsado de una sala de juegos o casino ni a la irrupción imprevista de su esposa, hijo o madre en el centro para reclamarle su conducta
- El daño psicológico para el adicto es igual o mayor que el que sufre un ludópata de calle.
- La gran mayoría suelen presentar un formato inofensivo en el que ni siquiera se juega dinero. Una vez que el usuario se 'engancha' es cuando se le ofrece la posibilidad de pasar a las apuestas reales.



## Experiencia de Ekintza Dasalud respecto al Juego Online

- Indefensión que sufren los menores en este tipo de páginas, ya que la gran mayoría evitan comprobar la edad del jugador mientras tengan una cuenta bancaria segura.
- El perfil de los casos atendidos en Ekintza Dasalud desde el año 2003:
  - Media de dos pacientes al año de personas que juegan por internet
  - Hombres, no ha acudido ninguna mujer. Adolescentes.
  - Clase media social – alta.
  - Utilizan internet como herramienta de trabajo y como hobby.
  - Alta motivación para el cambio porque son conscientes de las consecuencias económicas, personales y familiares. Esto no ocurre cuando son jóvenes ya que independientemente del juego no perciben el problema (rol, conquista,).
  - Buena integración dentro de su comunidad y manteniendo su red social.
- El perfil de los casos atendidos en Ekintza Dasalud desde el año 2003:
  - Tres altas terapéuticas.
  - Tres abandonos.
  - Dos en tratamiento.
  - Dos rechazos del tratamiento (no comienzan el tratamiento).
  - Dentro de la Asociación se les considera como ludópatas, en las estadísticas anuales se dividen por el juego al que presentan dependencia.
- Tratamiento:
  - Individualizado.
    - Control estimular.
    - Exposición con prevención de respuesta.
    - Prevención de recaídas.
  - Grupal. Acuden a tratamiento al igual que otras personas afectadas por el problemas del juego.
  - Grupos de padres. Durante el año pasado se realizó un grupo de padres con hijos con problemas de juegos (rol, estrategia,...) por la red. Buenos resultados a la hora de poner límites y mantenerse en lo impuesto.

## NECESIDADES JUEGO ON LINE

- Necesidad de controlar la publicidad del juego en internet y este tipo de páginas, además de la publicidad que hacen este tipo de empresas.
- Necesidad de leyes que regulen este tipo de juegos.
- Tratamientos específicos para estas personas en la medida en que se vayan realizando más estudios sobre el juego on-line.
- Prevención del abuso de internet y aprendizaje del uso responsable de la red.

Juego en red. Las apuestas y los videojuegos, dos realidades diferentes en la era del ocio digital

## TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TICS)

- VIDEOJUEGOS
- INTERNET
- MÓVILES

## ADICCIONES TECNOLÓGICAS ( GRIFFITHS- 1997 )

- Se definen como adicciones no químicas que involucran la interacción hombre-máquina. Pueden ser pasivas como p.e. la televisión o activas como los juegos de Pc o Internet.

## CRITERIOS DIAGNÓSTICOS

- INCAPACIDAD DE CONTROL
- DEPENDENCIA PSICOLÓGICA
- OBSESIÓN
- MODIFICACION DEL ESTADO DE ANIMO
- CONSECUENCIAS ADVERSAS

## CÓMO SE CLASIFICAN

Varias teorías.

- Algunas se basan en los criterios para Juego Patológico en el DSM-IV
- Otras se han adaptado de las utilizadas para evaluar otras adicciones, como p.e. a las sustancias

## ADICCION A VIDEOJUEGOS

- Se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de la persona y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.
- Las posibles SEÑALES DE ALARMA:
  1. El joven parece estar absorto al jugar, sin atender cuando le llaman.
  2. Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.
  3. No aparta la vista de la televisión o pantalla.
  4. Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba.
  5. Trastornos del sueño.
  6. Mayor distanciamiento de la familia y amigos
  7. Problemas con los estudios
  8. No respeta de ninguna manera los horarios estipulados.

Juego en red. Las apuestas y los videojuegos, dos realidades diferentes en la era del ocio digital

## SÍNDROME DE ADICCIÓN A INTERNET

Tiempo anormalmente alto que pasan determinadas personas conectadas a la red de redes, aisladas de su entorno y desatendiendo obligaciones familiares, sociales y laborales o escolares.

## ADICCIÓN A INTERNET

### SEÑALES DE PELIGRO

- Preocupación por la red.
- Necesidad de usar internet por periodos de tiempo cada vez mayores.
- Esfuerzos sin éxito por controlar, reducir o frenar el uso de internet.
- Intranquilidad, malhumor, depresión, irritabilidad al intentar reducir su uso de internet.
- No respetar el límite del tiempo de conexión.
- Pérdida o abandono de alguna relación importante, trabajo o estudios, actividad debido a internet.
- Mentir a las personas del entorno con el fin de ocultar la afición de la red.
- Utilizar internet como una forma de escapar de problemas o aliviar estados de ánimo negativos.

## TIPOS DE ADICCIÓN EN INTERNET ( 5 TIPOS )

- ADICCIÓN CIBERSEXUAL - Adicción a los chat para adultos o a la pornografía digital.
- ADICCIÓN A LAS CIBERRRELACIONES - Dependencia a las amistades hechas en el ciberespacio. En algunos casos, tales relaciones sustituyen a las existentes con amigos de la vida real e incluso con la familia.
- APUESTAS EN LINEA, SUBASTAS Y COMERCIO ELECTRÓNICO
- ACCESO EXCESIVO A LA INFORMACIÓN - Dependencia a la navegación en la web.
- ADICCIÓN AL ORDENADOR - Juegos informáticos.

## JUEGO ONLINE

- JUEGO DE APUESTAS A TRAVÉS DE LA RED
- VIDEOJUEGOS  
MUDS-MMORPGS.- Permiten jugar a miles de jugadores e introducirse en un mundo virtual de forma simultánea e interactuar entre ellos. son juegos en los que se crea un personaje que va aumentando conforme va ganando puntos.

Juego en red. Las apuestas y los videojuegos, dos realidades diferentes en la era del ocio digital

## DATOS

- AEDAPI- En España hay 130.000 usuarios que apuestan online y jugaron un total de 650 millones de euros ( 2007 ). Estiman que en el 2008 haya un crecimiento del 84% respecto al 2007: 200.000 personas jugaran aproximadamente 1.200 millones de euros.
- Según FEJAR- En 2008 se va a alcanzar la cifra de 3000 millones de euros jugados en la red, una cifra muy superior a los 600 millones que se jugaron el año pasado.
- La Industria Española de Medios de Comunicación, Ocio y Entretenimiento crecerá una media anual de 7,9% entre 2008 y 2012. Se prevé que crezca un 16,5% anual la televisión de pago, un 15,7% los casinos y el juego online y un 12,8% internet.

## QUE ES EL JUEGO PATOLÓGICO

- Preocupación por el juego.
- Necesidad de jugar cantidades cada vez mayores de dinero.
- Fracasos reiterados en el intento de dejar de jugar.
- El juego se utiliza como recurso para escapar de los problemas o para aliviar el desánimo, la tristeza.
- Después de perder dinero se vuelve otro día para intentar recuperarlo.
- Mentiras, engaños (familia, terapeuta, otras personas).
- Actos ilegales como falsificación, fraude, robo,...
- Se arriesgan o se llegan a perder relaciones interpersonales importantes, el trabajo, los estudios,...
- Se confía en que los demás den dinero para "aliviar" la situación económica derivada del juego.

## CASOS PRÁCTICOS

### CASO IMANOL-APUESTAS ONLINE

- 43 años. casado desde hace 15 años y 1 hija de 10 años.
- Estudios de bachiller superior.
- Operario.
- Juega desde hace muchos años a lotería, once, quiniela, primitiva, quiniela, euromillón y porras.
- Juega desde hace 2 años a apuestas deportivas por internet ( miapuesta.com ).
- Frecuencia diaria y gasto de 200 euros/día.
- Deudas: 18.000 euros- petición de créditos fáciles.
- Presion familiar para reconocer el problema.
- Toma conciencia del problema e inicio de tratamiento.
- Problemas de pareja: comunicación, desconfianza...
- Posibles causas: le diagnostican a su mujer fibromialgia hace 2 años.



## Juego en red. Las apuestas y los videojuegos, dos realidades diferentes en la era del ocio digital

### CASO IÑAKI-VIDEOJUEGOS ONLINE

- 15 años. vive con su madre y 1 hermana de 4 años. tiene otra hermana de 24 años que vive independizada. sus padres están separados.
- Estudiante. lleva 2 años sin acudir al colegio.
- Empieza a jugar a los 8 años. hace 3 años empieza a acudir a la ciber y a faltar a clase para ir a jugar.
- Juega a juegos de red. en concreto a warcraft y a counter strike.
- Hace 1 año su comportamiento con el juego empeora: juega 14 horas seguidas. solo se mueve para ir de la cama al ordenador y viceversa.
- Abandono personal ( problemas de circulación, peso de 92 kg, descontrol horarios de sueño y comida ), social ( no sale de casa ) y recreativo ( no realiza ninguna actividad excepto la del ordenador ), estudios ( lleva 2 años sin acudir al colegio ).
- No acepta las medidas de control por parte de la familia ( madre )
- Ataques de ira cuando se le intenta quitar el ordenador- ha llegado a maltratar a su madre por esta razón.
- No reconoce la existencia del problema ni acepta acudir a ningún sitio.
- Posibles causas: falta de acuerdo entre sus padres en la educación, problema de límites, padre ausente ( problemas de alcohol que no reconoce ), problemas emocionales ante la separación de sus padres.

### COMPARATIVA ENTRE CASOS

#### APUESTAS ONLINE

- Factor económico es determinante.
- No se relaciona con otros jugadores/as
- Toma de conciencia del problema
- Acepta el tratamiento
- Continúa con sus actividades habituales ( trabajo, familia )
- Entorno familiar estable
- Papel de la familia crucial.
- Edad- nos encontramos con una persona adulta
- Cargas familiares
- Sale de casa.
- Consumo de alcohol y tabaco

#### VIDEOJUEGOS ONLINE

- No hay incentivos económicos
- Se relaciona con otros jugadores y este es su mundo relacional.
- No hay conciencia del problema.
- No acepta las pautas de tratamiento
- Abandona sus actividades habituales ( estudios, aficiones, familia )
- Entorno familiar no estable
- Papel de la familia obstaculiza
- Edad- nos encontramos con un adolescente.
- No responsabilidades ni cargas familiares.
- No sale de casa
- No consumo de sustancias.

# Conferencia | 03

## Juego en línea “Videojuegos”

Don Antonio Castaños  
Psicólogo de Adicciones Tecnológicas y Coordinador de Vida Libre

# 03 Juego en línea “Videojuegos”

## MOTIVACIONES

- Diversión.
- Accesibilidad, Comodidad, disponibilidad, economía.
- Posibilidad de jugar en red, con amigos o conocer personas afines.
- Vivir una aventura estimulante, identificación con el personaje.
- Destacar en la habilidad.
- Influyen en la auto-valoración por el reconocimiento de otros jugadores.
- Reto permanente, desafío creciente.
- Intensos y rápidos.
- Estar al día.
- Compromiso con el grupo.

## ARGUMENTOS A FAVOR

- Es un modo ideal de aprendizaje: por el reto y desafío que implica que potenciaría la capacidad de superación y constancia
- Desarrollan la fantasía y estimulan la curiosidad.
- Estimulan la concentración, la atención y la memoria. (tratamiento del déficit de atención con hiperactividad)
- Favorecen la coordinación visual-manual y los reflejos.
- Conducen a un aumento de la auto-estima: Proporcionan sentido del dominio y control.
- Favorecen la comunicación y las relaciones interpersonales con los iguales.
- Pueden incrementar la tolerancia a la frustración.
- Poseen aplicaciones creativas y pro sociales en algunas disciplinas: rehabilitación física, educación, etc.
- Reducen la posibilidad de otras conductas problemáticas.
- Sirven como preparación al mundo de la informática.

## ARGUMENTOS EN CONTRA

La mayoría de los investigadores del tema coinciden en cinco factores negativos:

- Pueden producir un aumento, a corto plazo, de la conducta agresiva.
- Los valores y pautas de comportamiento que transmiten son en algunos casos antisociales.
- Pueden inhibir otras actividades cognitivas y sociales como el estudio y otros juegos.
- Pueden inhibir conductas sociales constructivas.
- Interrumpen la convivencia familiar.
- Pueden interrumpir o deformar un desarrollo bio-psico-social saludable.
- Pueden producir adicción.

## Controversia sobre el decaimiento de los video-juegos (Estallo).

Frecuencia de edición de los video-juegos de éxito.

En los videojuegos en red el rival a superar es otro ser humano.

## POTENCIAL ADICTIVO

- Accesibilidad y disponibilidad.
- Integración con sus iguales.
- Comodidad.
- Aceptación, presión, compromiso y estatus social.
- Realismo y calidad de imágenes, sonido y gráficos.
- Posibilidad de conversar con jugadores de todo el mundo en juegos online.
- Nivel de participación y manipulación. –
- Inmediatez del resultado.
- Rapidez de respuesta y activación.
- Estímulos asociados.
- Refuerzo intermitente de razón variable.
- Economía de la actividad.

Además de los comunes a las tecnologías citadas, los diseñadores y fabricantes manejan dos conceptos:

- “jugabilidad”
- “enganchabilidad”

## ¿QUE AÑADEN LOS JUEGOS EN RED AL POTENCIAL ADICTIVO?

- El ciclo de recompensas. niveles, habilidades, armas, dinero, etc.
- La sociabilidad. compromisos como conectarse a una determinada hora, no abandonar a un amigo durante una misión o dirigir un clan si se es líder.
- La gratificación. Pertenecer a uno de estos mundos puede hacerte sentir que formas parte de algo grande y maravilloso, incluso más agradable que la vida “real.”
- La inversión. La cantidad de tiempo utilizada en estos juegos hace que abandonar el personaje sea similar a dejar una obra en la que se ha invertido un gran tiempo y esfuerzo.

## VIDEOJUEGOS ONLINE

Nick Yee, diferencia entre:

- videojuegos online (MMO o Multiplayer Massive Online games) y
- videojuegos de rol online (MMORPG o Multiplayer Massive Online Role Playing Game), siendo estos últimos una subdivisión de los primeros.



## EFFECTOS NEGATIVOS DEL USO DESADAPTATIVO

- Límite temporal.
- Aumento gradual de la intensidad de los síntomas.
- incapacidad de interrumpir la actividad.
- Excusas.
- Conflicto con familiares.
- Miente
- Se alteran los hábitos de estudio, alimentación aspecto personal horas de sueño.
- Satisfacción y Evasión.
- Se siente una intensa intimidad.
- Reducción del rendimiento escolar.
- Culpa.
- Soledad y reducción de bienestar psicológico.
- Se limitan las formas de diversión y reducen las relaciones sociales.

## CRITERIOS PARA EL DIAGNÓSTICO DEL VIDEO ADICTO

La mayoría de autores coinciden, además, en los siguientes criterios:

- Consecuencias negativas importantes para el jugador en el área familiar, académica, social... etc.
- El juego ocupa de manera excesiva e intensa el pensamiento y proyectos.
- Alto nivel de excitación y tensión mientras juega.
- Necesidad de aumentar la dificultad para conseguir la excitación deseada.(tolerancia)
- Intranquilidad o irritabilidad cuando no puede jugar.(abstinencia)
- Intentos infructuosos y reiterados de auto-control del juego, tanto para no comenzar como para terminar.
- Gasto excesivo del dinero disponible y, en ocasiones, obtenerlo de otros o quitarlo.
- Relación excesiva por elementos asociados (revistas, programas de T.V., etc.).
- Es un referente, excluyente, de auto-valoración, auto-estima y auto-competencia.
- Ensimismamiento.

La adicción no se basa en el número de horas que se juega, sino en cómo estas horas afectan a la vida del sujeto.

## VIDEOJUEGOS, MENORES Y RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES

Estudio realizado por PROTEGELES y CIVÉRTICE con el DEFENSOR DEL MENOR

- 13 de Diciembre de 2005.
- El Coordinador del Estudio: GUILLERMO CANOVAS (Presidente de PROTEGELES)
- centros escolares, de 5º y 6º de Primaria, E.S.O. y Bachillerato.

- 4.000 encuestas entre menores de 10 a 17 años, de ambos sexos.
- La prevalencia de los videojuegos disminuye con la edad.
- 78% de alumnos de 5º y 6º de Primaria, 52% entre los alumnos de Bachillerato.

#### DEDICACIÓN DURANTE LOS DÍAS LECTIVOS:

- 9% dedica entre 1 y 2 horas
- 7% más de 3 horas
- fines de semana más de 2 horas diarias 23%.
- 52% juega solo,

#### DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO: VIDEOJUEGOS, FAMILIA, AMIGOS Y ESTUDIO

- me quitan tiempo de estudio : 28%
- estar con mi familia : 21%
- estar con mis amigos : 15%

Los menores reconocen jugar con videojuegos en los que:

- 57% se daña, tortura o mata a personas.
- 20% daña, tortura o mata a niños, ancianos o embarazadas.
- 15% violencia hacia las mujeres.
- 15% los personajes consumen drogas.
- 33% de los menores reconoce jugar con videojuegos clasificados para mayores de 18 años,
- 15% desconoce la clasificación de los juegos que utiliza.
- 38% de los menores reconoce que si sus padres conocieran el contenido de algunos de sus videojuegos no les dejarían jugar con ellos.

Nivel de utilización de GTA SAN ANDREAS (para mayores de 18 años):

- 46% de los menores encuestados reconoce haber jugado con dicho videojuego.
- 18% afirma hacerlo con frecuencia).

Adicción a los videojuegos: Relación inversa a la edad de inicio: a más precocidad más firme, con los años, la dependencia de los mismos (Griffits, 1998).

### EDUCAR PARA PREVENIR

Los padres tenemos obligación legal y moral de velar por la protección y bienestar de los menores.

- ¿Cuándo iniciar la educación en tecnologías?: Cuando comiencen a mostrar curiosidad por ellas o en cuanto deba utilizarlas en las tareas escolares.
- ¿Con que actitud?: Desde el ejemplo, autoridad moderada, afecto y diálogo.
- ¿Con que objetivo? Facilitar una autonomía progresiva que se incrementará en función de la edad y de la responsabilidad que se vaya adquiriendo más que de las demandas del niño.

# 03 Juego en línea “Videojuegos”

## OBJETIVO GENERAL

- Proveer a madres y padres de los recursos y pautas, necesarias y eficaces, para educar en el uso adecuado, exento de riesgos, de las tecnologías más habitualmente utilizadas por niños/as y preadolescentes, previniendo así su uso desadaptativos, abuso o adicción.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aportar a madres y padres de chicos y chicas de primaria y secundaria, en términos asequibles,
  - La detección de síntomas que les permitan situar a sus hijos/as en el uso, uso desadaptativo, abuso y adicción.
  - Las pautas y estrategias educativas aplicables en el entorno familiar para un uso adecuado de dichos aparatos.
  - La importancia del uso de padres, madres y hermanos/as mayores, como modelos.
  - Los recursos informáticos y terapéuticos especializados existentes al respecto.

## CONTENIDOS

- Utilidades y repercusiones de las TICO,s sobre niños/as y adolescentes.
- ¿Por qué son adictivas las TICO,s
- Cómo diferenciar uso desadaptativo, abuso y adicción a las TICO,s.
- Comportamientos problemáticos provocados por la adicción a las TICO,s.
- Cuales son los comportamientos que indican que están en riesgo.
- Medidas educativas utilizables para el buen uso de las tecnologías citadas.
- Técnicas y estrategias en el hogar para prevenir la aparición del trastorno.
- Como ser un buen modelo en el uso de las TICO,s para nuestros hijos/as.
- ¿Dónde, quien y como trata terapéuticamente la adicción a las TICO,s

## RECOMENDACIONES PADRES

- No hay que prohibirlos. (Excepto por contenidos)
- Pactar un horario de uso.
- Favorecer y compartir con el menor actividades de ocio..
- Utilizar los videojuegos: como un medio de aprendizaje, de diversión, de socialización, nunca como un fin en sí mismo.
- Ubicación en lugar común de la casa.
- Hacer del videojuego una actividad social, evitando el aislamiento del jugador.
- Jugar de vez en cuando con ellos.
- Asesoramiento e intervención en la compra del videojuego.
- El ordenador, los juegos y consolas, son de casa no del niño.

- Comparta, observe y eduque.
- Vd. es su modelo.
- Comente con sus hijos/as aspectos relativos a los riesgos.
- Valore si es un modo de evadir u ocultar problemas.
- ¿Se alteran?
- El sistema pegi.
- Ojo con los intercambios de juegos.
- Siempre tras el cumplimiento de tareas
- Evite la utilización rutinaria.
- Si falla la comunicación.
- El móvil tiene todas las prestaciones de un ordenador por lo que todas las recomendaciones anteriores le son aplicables.

### Ludopatía: adicción a los videojuegos como circunstancia atenuante en delito de hacking

- 21-02-2006
- Procedimiento Abreviado 332/05 SENTENCIA Núm. 42/06
- En BADAJOZ, a quince de febrero de dos mil seis.
- Los empleados de Wanadoo manifestaron que el intruso amenazó con comunicar a otros los fallos de seguridad del sistema si no le volvían a abrir su cuenta.
- R. J. B. cumple los criterios establecidos en. DSM IV para el diagnostico de adicción a videojuegos; produciendo dicha adicción una merma importante de su capacidad volitiva.
- El acusado reconoce dedicar unas 12 horas diarias a su adicción.

### Wall Street Journal en su blog de salud inclusión de adicción a vídeo-juegos en el DSM IV

Mohamed K. Khan, Jefe del Consejo de Ciencia y Salud Pública, solicita su inclusión, a partir del estudio que ha realizado sobre los “efectos emocionales y de conducta de los videojuegos”, y en base al potencial adictivo de los mismos.

#### Dificultades de inclusión en el D.S.M. IV

- Motivos por los que la American Medical Association no ha considerado estas “adicciones” como un trastorno:
- podría servir para estigmatizar comportamientos que no son aceptados socialmente.
- Nick Yee señala que media semanal de tiempo empleado en los MMORPGs es de 21 horas.
- En el caso de la televisión es de 28 (en Estados Unidos).
- El juego patológico no está clasificado como adicción.
- Inconvenientes: criterios, fluctuación, continuidad.
- Acuerdo de los profesionales. (criterios estables).



# Comunicaciones Libres | 04

Servicio de Asesoramiento sobre uso y abuso de los Juegos de Azar, Videojuegos y las Nuevas Tecnologías

Doña Natalia Gallego  
Trabajadora Social de Asajer

## EL JUEGO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS/AS JÓVENES

- Aumento de las consultas relacionadas con situaciones de abuso en jóvenes.
- En los escasos estudios existentes, se constata que la tasa de incidencia en jóvenes es mayor que en población adulta; está en torno al 3%.
- Hay un predominio de la presencia de la ludopatía en las consultas relacionadas con los/as jóvenes, pero empiezan a surgir demandas de ayuda en problemas derivados con los videojuegos, chat, líneas eróticas, etc.
- La OMS señala que una de cada cuatro personas sufre trastornos relacionados con las nuevas tecnologías. En España, en un estudio realizado por psiquiatras se establece que entre el 6 y 9% de los usuarios a internet podrían haber desarrollado un proceso adictivo.
- La edad de inicio está disminuyendo. Actualmente se empieza a jugar hacia los 11 años y con 8 años es habitual utilizar el móvil
- Los videojuegos suponen un gasto importante y superan las ventas obtenidas en el cine, dvd... El 59% de los jóvenes entre 14 y 18 años juega con asiduidad.
- Según estudios realizados en la Comunidad de Madrid (2004-2005) relacionados con el uso de internet, videojuegos y móviles por menores: un 37% de internautas habituales reconoce tener necesidad de conectarse con frecuencia, un 38% desarrolla reacciones adversas al verse obligados a prescindir del móvil, un 14% afirma estar enganchado a algún videojuego
- Existen varios factores que hacen a los/as jóvenes más vulnerables para abusar del tiempo a dedicar a estas actividades (aburrimiento, consumismo, presión social, soledad...).

## ON LINE ZUREKIN



- Servicio de Asesoramiento que se pone en marcha en el año 2003.
- Jóvenes menores de 30 años
- Abuso y/o Dependencia a Videojuegos, Juegos de Azar, Nuevas Tecnologías (Móvil, Internet)

## OBJETIVOS

- Informar, concienciar y formar a Profesores/as y Educadores/as, Orientadores/as, Padres y Madres, Familia en general y a los propios jóvenes sobre los juegos de azar, videojuegos, internet, su uso y los riesgos que puede conllevar el abuso de los mismos.

- Ofertar Asesoramiento a los ámbitos escolar, familiar y social, así como al colectivo de jóvenes, ante posibles situaciones de abuso y ante las dudas que pueden surgir respecto al uso del juego y las nuevas tecnologías.

## ACCIONES

- Desarrollo de Estudios e Investigaciones que informen sobre la situación actual de los jóvenes respecto al juego y las nuevas tecnologías
- Puesta en marcha de actividades dirigidas a jóvenes tanto a nivel informativo, preventivo como asistencial.
- Diseño de Materiales dirigidos a Educadores/as, Familiares y Adolescentes/Jóvenes que faciliten el abordaje de estas dependencias
- Atención telefónica y personal de cualquier consulta relacionada con este tipo de abuso por profesionales especializados.
- Desarrollo de Campañas de Concienciación.
- Elaborar un Plan de Prevención sobre Adicción al Juego y Nuevas tecnologías a desarrollar en el ámbito educativo.
- Crear una web para asesoramiento on line.

## PROGRAMAS

- PROGRAMA DE ASESORAMIENTO EN LA ESCUELA.- ON LINE ESKOLA
- PROGRAMA DE ASESORAMIENTO A LA FAMILIA.- ON LINE FAMILIA
- PROGRAMA DE ASESORAMIENTO A ADOLESCENTES Y JÓVENES.- ON LINE GAZTEAK

## ON LINE ESKOLA



- Informar y sensibilizar al profesorado sobre el papel que desempeñan en la educación y prevención del uso abusivo del juego y las nuevas tecnologías, proporcionándole técnicas y recursos para ello.
- Dotar al profesorado de conocimientos acerca de los juegos de azar, videojuegos, internet, móviles.
- Conocimiento de ideas básicas sobre la prevención y tratamiento de este tipo de adicciones
- Facilitación de medios y recursos al profesorado para que aborden estos problemas en el aula.
- Aprender a detectar precozmente la existencia de algun/a alumno/a con situaciones de abuso en este tipo de conductas.

## ON LINE FAMILIA



## ASESORAMIENTO A PADRES/MADRES A NIVEL PREVENTIVO Y EDUCATIVO

- Información referente al juego y las nuevas tecnologías.
- Actitud ante este tipo de conductas para evitar situaciones de abuso en sus hijos/as.
- Comportamiento para un uso sano y racional

## ASESORAMIENTO A LA FAMILIA DE ADOLESCENTES DE ADOLESCENTES Y JÓVENES CON UNA SITUACION DE ABUSO Y/O DEPENDENCIA.

- Información sobre el uso adecuado de estas conductas y el abuso y/o dependencia.
- Actitud y comportamiento de la familia adecuado en relación con el problema.
- Medidas para afrontamiento problema y su resolución.

## ON LINE GAZTEAK



## ASESORAMIENTO DESDE UNA VERTIENTE EDUCATIVA

- Información y concienciación de los riesgos del juego y las nuevas tecnologías en situaciones de abuso
- Pautas de un uso adecuado
- Informar acerca de los factores de riesgo en jóvenes.

## ASESORAMIENTO DESDE UNA VERTIENTE ASISTENCIAL.

- Ofrecer un espacio anónimo para hacer cualquier consulta relacionada con la dependencia a videojuegos, juegos de azar y las nuevas tecnologías y su tratamiento.
- Asesoramiento personalizado respecto a cómo abordar estas adicciones.

## CARACTERÍSTICAS DEL SERVICIO

- ASESORAMIENTO A CARGO DE UN EQUIPO PROFESIONAL FORMADO POR 3 PSICÓLOGAS Y 1 TRABAJADORA SOCIAL.
- FINANCIACIÓN A TRAVÉS DE SUBVENCIONES Y CONVENIO CON AYUNTAMIENTO DE VITORIA-GASTEIZ

## DATOS. AÑO 2007

### ACTIVIDADES INFORMATIVAS Y PREVENTIVAS DIRIGIDAS A PADRES/MADRES:

- Taller sobre Internet y los riesgos para nuestros hijos/as ( Instituto Koldo Mitxelena. Vitoria-Gasteiz ). ¿ Cómo educar a nuestros hijos e hijas para que utilicen adecuadamente la televisión, los videojuegos, internet...? ( Ikastola Odón de Apraiz. Vitoria-Gasteiz ). Internet y los riesgos para nuestros hijos e hijas ( encuentro de padres y madres. Alda-Alava )

### ACTIVIDADES INFORMATIVAS Y PREVENTIVAS DIRIGIDAS A JÓVENES:

- Taller sobre tecnologías ( grupo de 6 jóvenes con edad media de 13 años). Programa Informativo Gasteitzo ( visita de grupos escolares a la asociación para conocer recursos y elaborar un reportaje, entrevista radiofónica o televisiva )

### CAMPAÑA DE SENSIBILIZACIÓN SOBRE ADICCIÓN AL JUEGO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS “ Y TÚ ¿ A QUÉ JUEGAS ?

### SONDEO EN LA POBLACIÓN ESCOLAR RESPECTO AL USO DE LA TELEFONÍA MÓVIL

CONSULTAS DE FAMILIARES: Se reciben 34 llamadas y 52 contactos personales con la familia de jóvenes menores de 30 años. Generalmente suelen ser la madre y la novia las que buscan asesoramiento.

CONSULTAS DE JÓVENES: Se reciben 70 llamadas y 102 visitas de jóvenes con situaciones de abuso y/o dependencia.El perfil que nos hemos encontrado es de un varón aproximadamente de 26 años, generalmente con problemas de Máquinas Tragaperras.

Destacamos que nos hemos encontrado con un 7% de jóvenes con una problemática relacionada con los videojuegos.



# Conferencia | 05

## Tratamiento del Juego Online en la Unidad de Juego Patológico de Bellvitge

Doña Mónica Gómez Peña

Psicóloga Adjunta, Unidad de Juego Patológico del Hospital de Bellvitge

### PERFIL PROFESIONAL UNIDAD JUEGO PATOLÓGICO

- 1 coordinadora psicología
- 2 psicólogas clínicas
- 1 residente psicología
- 1 psiquiatra consultor
- 2 psicólogas becarias

#### ACTIVIDAD

- ASISTENCIAL
- DOCENTE
- INVESTIGADORA

### ACTIVIDAD ASISTENCIAL HOSPITAL UNIVERSITARIO DE BELLVITGE

AMBULATORIA EN CEX DE PSQL	MES 2006	TODO 2006	TAM	Dif%	ACU 2007	ACU 2006
PRIMERAS VISITAS	30	343	358	4,4	373	332
VISITAS SUCESIVAS	256	2.522	2.893	14,7	2.728	2.357
VISITAS TOTALES	286	2.865	3.251	13,5	3.075	2.689
COEFICIENT 2es/1es	8,5	7,4	8,1	9,9	7,9	7,1
TIEMPO ACLARIMENT 1as VISITAS	5,2	0,4	16,6	8,5	15,9	5,5
1as Visitas/Dia	3,8	3,5	3,5	1,1	3,5	3,5
2as Visitas/Dia	12,2	11,7	13,6	15,8	13,8	11,8
RENDIMIENTO CCEE	122,7	112,0	136,3	21,7	138,0	111,9
OTRA ACTIVIDAD	MES 2006	TODO 2006	TAM	Dif%	ACU 2007	ACU 2006
PSICOMETRÍAS	6	261	432	65,5	409	238
TERAPIA GRUPAL-SESIONES	48	464	252	-45,7	236	448
TERAPIA GRUPAL-PACIENTES	235	1.684	1.596	-5,2	1.505	1.593

### DATOS ASISTENCIALES HUB

#### ENERO-DICIEMBRE 2007

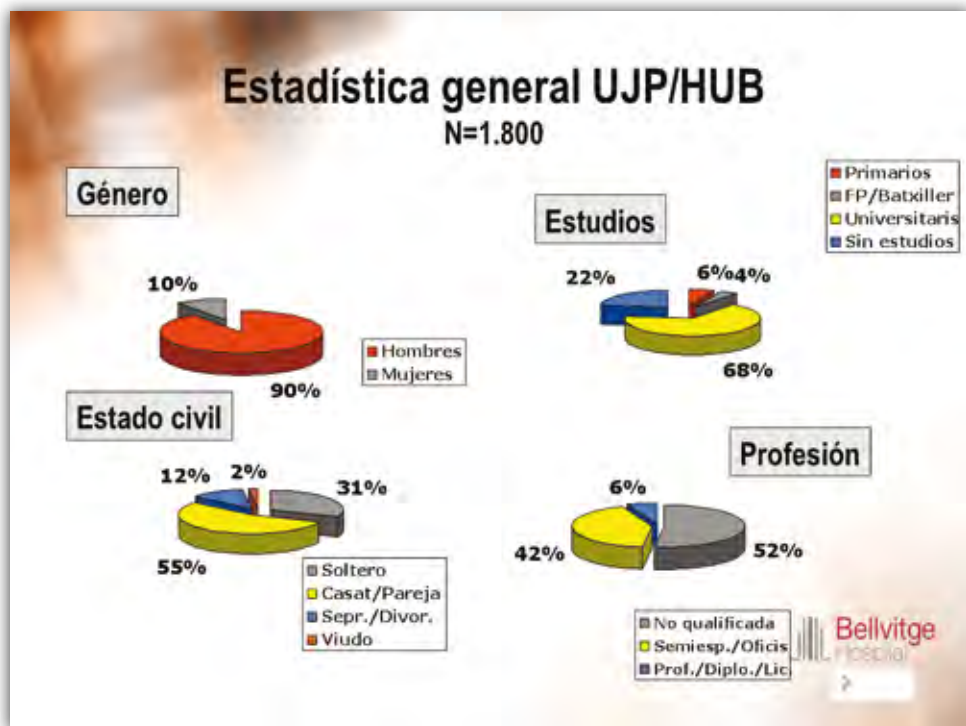
- 90.3% hombres
- Edad media 39.8 años (DE=13.2; rang=17 a 86)
- 68.3% estudios primarios
- 64.9% activos laboralmente
- 48% casados o con pareja estable
- 93.2% acuden por problemas de juego (88.9% máquinas recreativas)

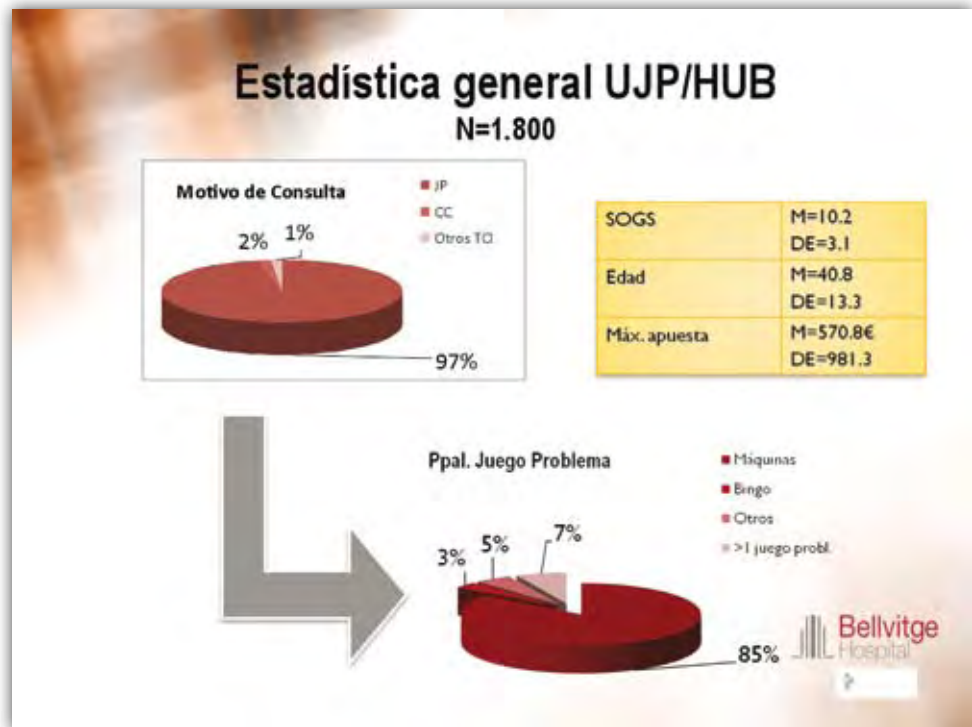
- Edad de inicio del problema de juego: 34.7 años
- Años de evolución 5
- 35.4% presentan trast. Comórbidos Eje I (afectivo unipolar 43.4%, ansioso 24.2% y problemas de alcohol o sustancias 25.3%)
- Tratamiento: 34.8% grupo cerrado, 39.1% individual, 3.5% grupo abierto, 3.5% psicoeducativo, motivacional o prevención recaídas), 18.3% rechazan trat., 0.9% derivados a otros dispositivos.

DATOS ASISTENCIALES HUB: 2007

Incremento datos asistenciales respecto 2006:

- Primeras visitas: 12.3%
- Psicometrias: 65.5%
- Tratamientos individual: 36.9%
- Tractamiento grupal: 5.2%
- INCREMENTO GLOBAL 10.4%





## DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS EN EL HUB

Adictos a los videojuegos:

- Edad: Adolescencia y adultos jóvenes
- Sexo: Varones
- Ocupación: Estudiantes
- Entorno familiar: Viven con los padres

## CLASIFICACIÓN ????

- Trastornos control impulsos
- Spectrum TOC
- Trastornos adictivos
- Trastornos afectivos

## ADICCIÓN A INTERNET

### Criterios diagnósticos (Young, 1996)

Cinco o más de los items siguientes, durante 6 meses.

- Preocupaciones frecuentes por lo que pasa en Internet y pensamientos frecuentes cuando no se está conectado.
- Necesidad de invertir más y más tiempo conectado para sentirse satisfecho
- Incapacidad de controlar el uso de la conexión
- Inquietud o irritabilidad al intentar disminuir o eliminar la conexión a Internet
- Conexión a Internet como evasión a los problemas
- Mentiras a la familia y amigos en cuanto a la frecuencia y duración de las conexiones.
- Riesgos de perder un trabajo, estudios o relación importante debido al uso de la red
- Se continúa conectando a pesar de pagar importantes facturas por las conexiones
- Malhumor, irritabilidad o depresión cuando se pasa un tiempo sin conectarse
- Conexión por más tiempo del que inicialmente se pensaba

## ADICCIONES TECNOLÓGICAS

- Las adicciones tecnológicas forman parte de las conductas adictivas, y se caracterizan por una excesiva interacción persona-máquina (Griffiths, 1995a; Marks, 1990).
- Las actividades que estarían dentro de la categoría de adicción tecnológica son:
  - adicciones a televisión
  - ordenadores (programar, hacer de hacker)
  - Internet (chat, juegos de rol)
  - videojuegos o juegos de ordenador
  - máquinas “tragaperras”
  - pinball
  - trivia quiz machines (juego tipo “trivial” de habilidades),
  - teléfono móvil
  - sexo telefónico

## TRASTORNO POR ADICCIÓN A INTERNET (IAD)(GOLDBERG, 1995)

Uso desadaptativo de Internet que conduce a una angustia significativa, manifestada al menos por 3 de los siguientes criterios, que aparecen en un periodo de un año:

- Tolerancia:
  - a) Necesidad de invertir mayor cantidad de tiempo en la red para obtener el mismo grado de satisfacción,
  - b) Satisfacción cada vez menor con el uso continuado de Internet
- Abstinencia.
- Afectación social, profesional o de otra área importante
- Esfuerzos infructuosos por controlar o parar el uso de Internet



### ADICCIÓN A INTERNET (YOUNG, 1999, 2005)

1. Adicción cibersexual (visita compulsiva de páginas para adultos de sexo y pornografía),
2. Adicción a las ciberrelaciones (implicación excesiva a las relaciones por Internet)
3. Compulsiones por Internet (uso excesivo de la red para juegos, compras, o intercambios cotidianos)
4. Sobrecarga de información (búsqueda de datos o navegación de forma excesiva)
5. Adicción al ordenador (uso excesivo de juegos de ordenador, como Doom, Myst o solitarios).

### ADICCIÓN A INTERNET SUBTIPOS (YOUNG ET AL., 1999)

- Adictos cibersexuales.  
Accesibilidad, Asequibilidad, Anonimato: factores de riesgo para los usuarios con compulsividad sexual o con vulnerabilidad psicológica (Cooper, 1998).
- Adictos a las relaciones en línea.
- Sujetos compulsivos de la red (net compulsions).
- Sobreutilizadores de los sistemas de información.
- Adictos al ordenador (juegos).

### ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS (GRIFFITHS, 1996)

1. **Prominencia:** Jugar a los videojuegos se convierte en la actividad más importante en la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupaciones y distorsiones cognitivas), sus sentimientos (craving o ansias por realizar esta actividad) y su conducta (deterioro de la conducta social). Por ejemplo, aunque la persona no esté jugando al videojuego, está pensando en la próxima vez que jugará.
2. **Cambio de estado de ánimo:** Experiencias subjetivas que la persona relata como consecuencia de la implicación en el videojuego y puede verse como una estrategia de afrontamiento (por ejemplo, pueden experimentar como una “vibración” activadora o una sensación de “elevación” o paradójicamente tranquilizadora de “escape” o de “insensibilidad”).
3. **Tolerancia:** Es el proceso por el cual se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio de estado de ánimo anteriores. Por ejemplo, un jugador de videojuegos puede incrementar gradualmente el tiempo que pasa dedicado a esta conducta para experimentar el mismo estado de activación o de bienestar que obtenía inicialmente cuando el tiempo de dedicación era mucho menor.
4. **Síntomas de abstinencia:** Sentimientos y efectos físicos desagradables que se dan cuando se deja de jugar al videojuego o se reduce de forma brusca el tiempo dedicado a éste (por ej.: temblores, malestar, inquietud, mal humor, irritabilidad, manos sudorosas, náuseas).
5. **Conflictos:** Entre la persona implicada en los videojuegos y las personas de su entorno (conflictos interpersonales), conflictos con otras actividades (como el trabajo, tareas escolares, vida social, aficiones e intereses), o con aspectos del propio individuo (conflicto in-

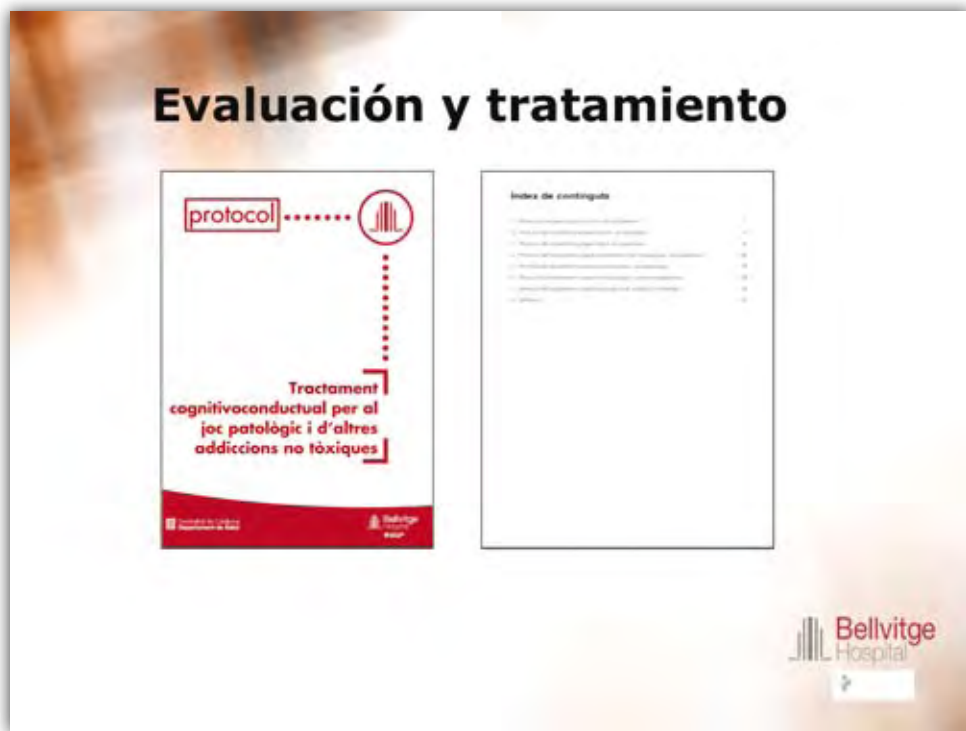
trapsíquico y/o sensaciones subjetivas de pérdida de control) que tienen que ver con pasar demasiado tiempo con el videojuego.

- 6. **Recaída:** Tendencia a volver de forma repetida a los patrones anteriores de implicación en los videojuegos, incluso después de períodos de abstinencia o control.

### MÁQUINAS TRAGAPERRAS VS. VIDEOJUEGOS

- Se juega para acumular dinero
- Tiempo de jugadas corto
- Resultado más dependiente del azar
- Se juega para acumular puntos
- Tiempo de jugadas largo
- Resultado más dependiente de la destreza

### EVALUACIÓN Y TRATAMIENTO



### PROTOCOLO EVALUACIÓN HUB

#### Primera sesión:

- Historia clínica: Motivo consulta, antecedentes familiares y personales, enfermedad actual, etc.
- Análisis funcional:
  - Motivo por el que acude: iniciativa propia, presión familiar, motivos legales, etc.
  - Juego problema, otros juegos no problema. Edad de inicio de la conducta de juego.

Cuándo se convierte en un problema. Estadio motivacional.

- Frecuencia/ apuesta máxima/ apuesta media.
- Sensación pérdida de control/ ansiedad. Olvido actividades básicas. Pensamiento mágico
- Factores desencadenantes/mantenedores.
- Consecuencias: culpa, mentiras a la familia, deudas económicas pendientes.
- Fuentes obtención dinero.
- Percepción de apoyo familiar. Tratamientos previos realizados.

### Segunda sesión: Evaluación psicológica

- Datos sociodemográficos.
- TCI-R (Cloninger, 1999).
- SCL-90-R (Derogatis, 1977).
- I7 (Eysenck et al., 1985).
- Criterios de adicción a Internet (Echeburúa, 1999; Adicción a Internet, Goldberg, 1995)
- SOGS (The South Oaks Gambling Screen) (Lesieur y Blume, 1987; Lesieur, 1993).

### Tercera sesión: Devolución de resultados

Asistencia: paciente y familiar.

- Juego como diagnóstico principal (JP: síndrome):
  - JP.
  - JP+otras conductas adictivas.
  - JP+otro trastorno del eje I o II.
- Juego como diagnóstico secundario a otro trastorno (JP: síntoma):
  - Otras conductas adictivas+JP.
  - Trastorno del Eje I o II+JP.

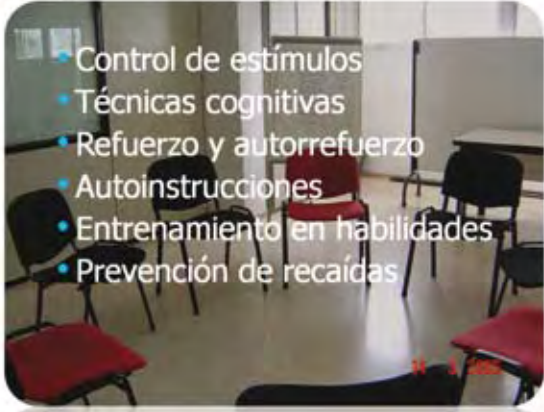
### PROGRAMA DE TRATAMIENTO HUB

Objetivos del tratamiento:

- Abstinencia definitiva de todo tipo de juego con apuesta.
- Reducción de la urgencia y la necesidad de jugar.
- Recuperación del autocontrol perdido
- Cambio del estilo de vida
- Identificación de las situaciones de riesgo y propuesta de estrategias adecuadas de afrontamiento.
- Reestructuración del funcionamiento familiar y social.
- Moderación y control del uso de los videojuegos.

## Tratamiento

Tratamiento grupal de 16 sesiones con frecuencia semanal:

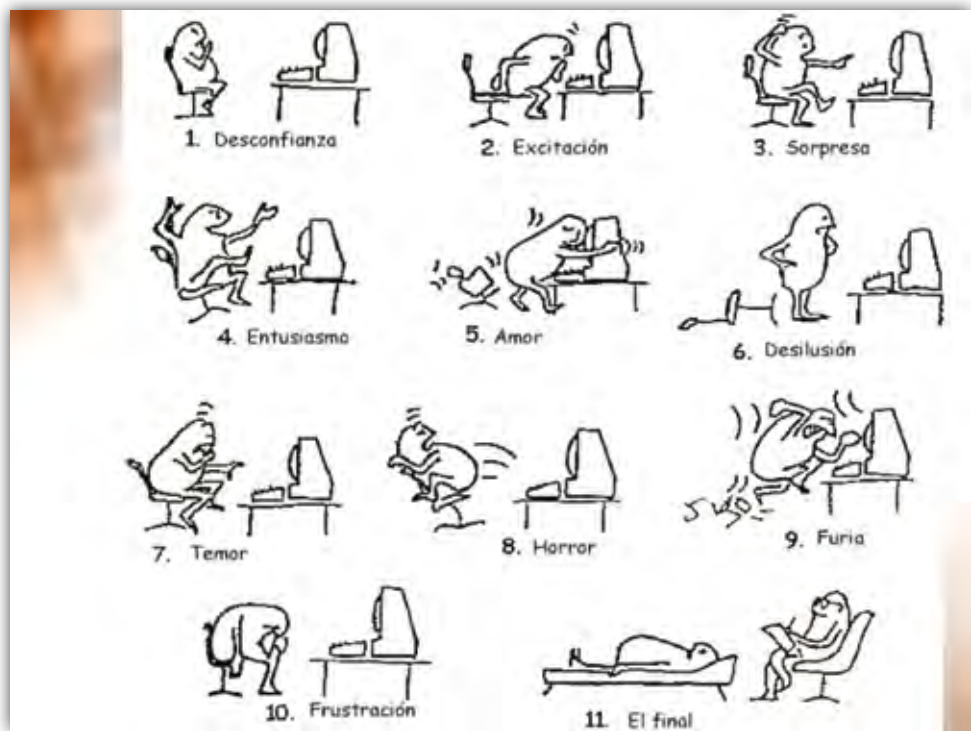


- Control de estímulos
- Técnicas cognitivas
- Refuerzo y autorrefuerzo
- Autoinstrucciones
- Entrenamiento en habilidades
- Prevención de recaídas

Bellvitge Hospital

### TÉCNICAS ÚTILES (YOUNG, 1999)

- Planificación del tiempo de uso (diseño de un horario de uso de Internet)
- Uso de alarmas externas
- Marcarse objetivos antes de conectarse
- Abstenerse de determinados juegos/webs
- Realización de actividades alternativas gratificantes
- Desarrollo de una red social adecuada





## NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SALUD

- Interés por extender la accesibilidad de programas de tratamiento desde la sanidad pública
- La realidad virtual se ha aplicado con éxito en trast. estrés posttraumático, trast de ansiedad y trast. adictivos.
- La Telemedicina se ha comenzado a aplicar en salud mental: TOC, Esquizofrenia, TCA (Fernández-Aranda et al. de l'HUB), trastornos ansiosos (Perpiñà et al., 2002)

## INTERNET PARA TRASTORNOS MENTALES

- Programas de tratamiento para:
- Cuadros depresivos, abuso alcohol, cuadros ansiosos, demencias
- TCA:
  - Se habían hecho programas de prevención para estudiantes
  - 1er programa de apoyo terapéutico online para BN (Proyecto europeo multicéntrico SALUT: España, Suiza, Suecia i Alemania), con resultados prometedores (año 2002) (publicado en 2006)

## NUEVAS TECNOLOGÍAS Y TCA

- Uso efectivo especialmente en BN:
  - Telemedicina, CD-ROM, programas por Internet, realidad virtual, asistentes personales digitales, apoyo por e-mail, mensajes de texto por teléfono móvil.
- Útiles en áreas rurales lejos de centros urbanos especializados en TCA

## VIDEOJUEGOS Y SALUD

- La mayoría de estudios se han centrado en los aspectos negativos de los videjuegos.
- Pueden ser muy útiles - Serious Games
- Se han utilizado en numerosas áreas médicas y psicoterapéuticas.
- Pueden ser utilizados como forma alternativa de tratamiento o como una intervención adicional.
  
- VJ como distractores:
  - En el manejo del dolor (niños). La distracción cognitiva y atencional bloquea la percepción del dolor.
  - Neurodermatitis en niños.
  - Dolor lumbar: Incrementar la tolerancia a estar sentado

# 05 Tratamiento del Juego Online en la Unidad de Juego Patológico de Bellvitge

- Niños con cáncer: Distracción cognitiva durante el tratamiento de quimioterapia. También baja la cantidad de antiálgicos.
- VJ como forma de fisioterapia:
  - Parálisis de extremidades superiores: para entrenar movimientos, aumentar la fuerza de las manos, movimientos de los dedos.
  - Rehabilitación motora en pacientes con lesión cerebral, distrofia muscular, pacientes parapléjicos.
  - Los VJ ayudan a:
    - Superar la resistencia inicial del tratamiento
    - Proporciona feedback del rendimiento deseado
    - Proporciona distracción del dolor
- VJ como forma de neurorehabilitación:
  - Para mejorar alteraciones cognitivas, perceptuales y motoras en pacientes con AVC: el paciente interactúa con objetos en 3D con gafas estereoscópicas conectadas a un ordenador
  - Niños con parálisis cerebral severa: Para facilitar el aprendizaje utilizando un brazo robotizado conectado a un PC
  - Pacientes con hemiparesia: Con unos guantes conectados a un PC, para subir los movimientos de las manos y de los dedos
  - Mejorar la atención sostenida en pacientes con TCE
- VJ como forma de rehabilitación cognitiva:
  - Para recuperar funciones cognitivas en pacientes con daño cerebral.
- VJ para ayudar a desarrollar habilidades sociales:
  - Niños y adolescentes con retraso mental severo o autismo.
  - Niños con dificultades en la adquisición del lenguaje: Para aumentar las habilidades de comunicación
  - Niños discapacitados: aumentar el aprendizaje de habilidades espaciales, numéricas y resolución de problemas.
  - Niños impulsivos y con trastornos atencionales.
- VJ en psicoeducación o educación para la salud:
  - **Re-Mission**: es un VJ para el desarrollo de la implicación de jóvenes con cáncer en el conocimiento de la enfermedad y la implicación en su propio tratamiento.
  - **Ben's Game**: visualización del cáncer en forma de VJ y el niño es el héroe que lucha contra la enfermedad dentro del cuerpo.
  - **Immune Attack**: Simula aspectos básicos del funcionamiento del sistema inmunológico
  - Preparación para la cirugía en niños pendientes de intervención quirúrgica.
  - **Neuromatrix**: Para adolescentes de 10-14 años interesados en saber cómo es y cómo funciona el cerebro.

- **Food Finder**: Enseña hábitos de alimentación saludables (8-14 años)
  - **Bizarro Olympics**: Enseña la importancia de mantener una actividad física saludable a través de unos juegos olímpicos futuristas.
  - **Finding Zoe**: Promueve relaciones saludables entre chicos y chicas.
  - **Reach Out! Central**: Ayuda a jóvenes a identificar estados emocionales negativos y a desarrollar habilidades de afrontamiento.
  - **Freedom HIV/AIDS**: VJ de móvil para aumentar el conocimiento de la enfermedad y dar apoyo a quien la presenta.
- VJ en fobias:
    - Terapia de exposición virtual con juegos de simulación.
  - VJ como soporte psicoterapéutico:
    - Hay terapeutas que trabajan con niños que utilizan VJ en la terapia y como una terapia.
    - Proporciona una gran oportunidad de observación del comportamiento.
    - Es un buen medio de comunicación entre el terapeuta y el niño.
    - Pueden ser más útiles que técnicas más tradicionales.

## PLAYMANCER: ESCENARIO DE SERIOUS GAMES

Serious Games = Juegos serios o formales

Objetivos:

- No entretenimiento
- Tecnología educacional
- Promocionar o promover un punto de vista

Áreas:

- Empresas, corporaciones
- Educación
- Primeros auxilios
- Gobiernos
- Salud
- Entrenamiento militar
- Ciencia
- Cambios sociales

Plataforma europea para el desarrollo de los Serious Games.

PlayMancer es un proyecto de colaboración de la Unión Europea, que fue aceptado por la Comisión Europea

## OBJETIVO:

- Investigar y promover el uso de los Serious Games con propósitos terapéuticos.
- Empezó el 1 de Noviembre de 2007. Participan 7 socios de 5 países europeos: 4 instituciones académicas y 3 socios industriales.  
Los participantes del proyecto son:
  - Systema Technologies S.A. (Coordinador) Atenes - Grecia
  - TXT e-solutions S.p.A.Milà- Italia
  - Netunion s.a.r.l. Lausanne - Suiza
  - University of Patras, The Wire Communications Laboratory Patras - Grecia
  - Technische Universitaet Wien Viena - Àustria
  - Fundacio privada institut d'investigacio biomedica de bellvitge Barcelona - España
  - Universite de Geneve Ginebra – Suiza
- Un equipo multidisciplinar de clínicos, diseñadores e ingenieros están desarrollando un SG (“Islands”) (nov. 2008) como un instrumento terapéutico complementario de un tratamiento psicológico individual para BN, AN y JP (el equipo del HUB pertenece a CIBEROBN: Centro de Investigación Biomédica En Red, Fisiopatología de la Obesidad y Nutrición)
- Para evaluar sus beneficios se llevará a término un estudio controlado
- Cuando se comercialice podrán jugar online varios jugadores
- Aspectos recomendados:
  - Aventuras y estrategia (ej. Rescate en bote, misión antártica, ...)
  - Construcción (casa, puente, forma abstracta, etc.)
  - Significado simbólico
- Aspectos a evitar:
  - Juegos violentos o agresivos.
  - Manejar dinero
  - Manejar comida, aspecto físico o peso
- Factores que tratará:
  - Impulsividad y control del riesgo.
  - Perfeccionismo
  - Imagen corporal
  - HHSS i asertividad
  - Inseguridad y disfunción emocional
  - Resolución de problemas i conflictos
  - Cogniciones alternativa e incremento del insight
  - Rasgos de personalidad que promueven la protección
  - Reducir algunos factores de riesgo
  - Modulación emocional

## ESTUDIO PILOTO II JUEGO PATOLÓGICO

Study design: Case Control

Targeted Population: Males

Age range: 25-45.

Sample: PG subtypes: slot machine PG (86.5%)

Setting: Individual Outpatient CBT + Weekly used of the video-game (controlled setting)

Duration: 4 months, 16 manualized sessions

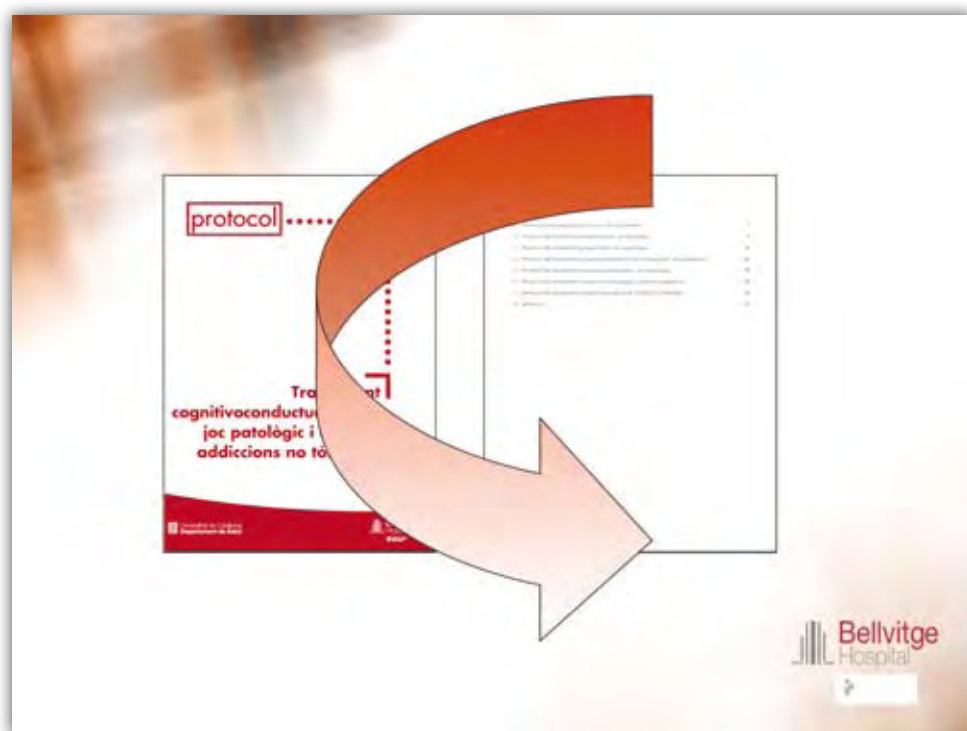
Exclusion criteria:

- ADHD (Adult and Child Attention Deficit/Hyperactivity disorder)
- Current or lifetime alcohol and drug abuse comorbid disorders
- Severe cluster B personality disorders.
- Any current or lifetime neurological disorder.
- Current or lifetime diagnosis of behavioural technological addictions (internet, video game, movie, etc..)
- Current or lifetime diagnosis of psychotic disorder, severe affective disorder or current suicidal ideation.

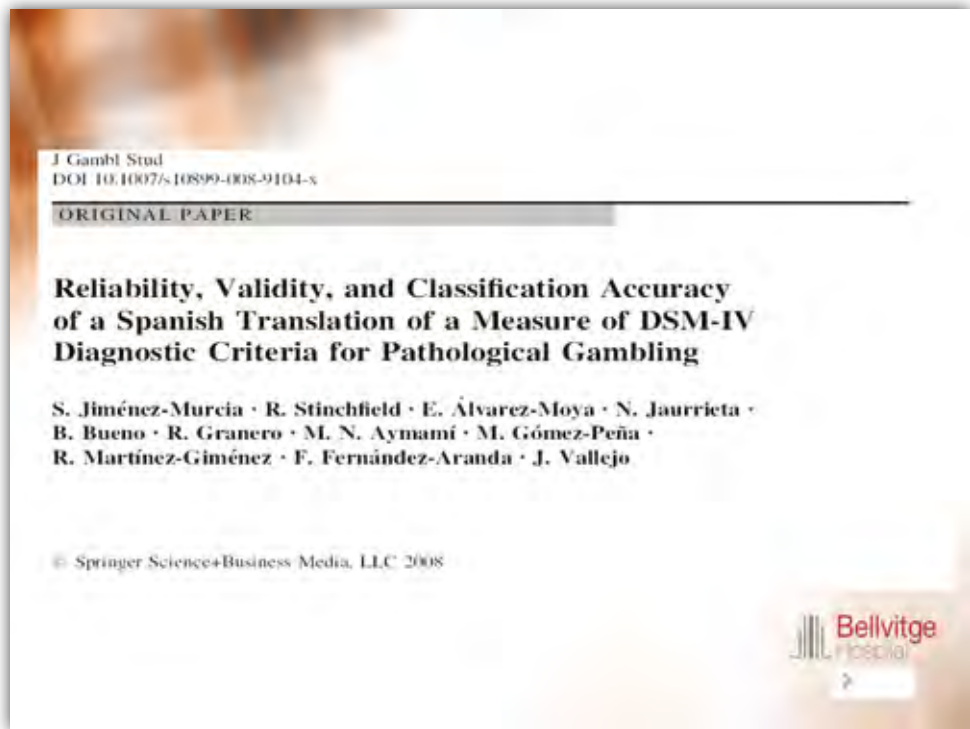




# 05 Tratamiento del Juego Online en la Unidad de Juego Patológico de Bellvitge









# Mesa Redonda | 06

## Regulación del Juego Online

### Regulación del Juego Online

Don Aitor Uriarte. Director del Departamento de Juegos y Espectáculos de Gobierno Vasco

### El sector del juego en España

Doña Laura Guillot. Asociación Española de Apostadores por Internet (AEDAPI)

## 1.- COMPETENCIAS DEL GOBIERNO VASCO SOBRE JUEGO

- Exclusivas de acuerdo con Estatuto de Autonomía  
EXCEPTO: Apuestas mutuas deportivas benéficas y Juegos Públicos del Estado
- Referencias al Juego por vía telemática en:  
Reglamento de Máquinas 1996  
Reglamento de Apuestas 2005

## 2.- ¿ES NECESARIA LA REGULACIÓN DEL JUEGO ON-LINE?

SI

- Enorme crecimiento -----> ¿Demanda social?
- Ingresos generados
- Descontrol existente
- Agravio comparativo con los operadores autorizados
- Peligrosidad para los usuarios y la salud pública

AMBITO

- Cuanto mayor mejor
- Necesidad de un cuerpo básico común
- También se debe contemplar las especificidades y criterios de los diferentes reguladores.

AUTORIZACIÓN PREVIA

Garantizaría la calidad de las empresas que operasen en la Red.

Potenciaría un Juego Responsable por parte de los operadores y usuarios.

## 3.- POSIBLES MODELOS DE AUTORIZACIÓN

AMPLIA: Autorización a todos los operadores habilitados en otros Estados con requisitos de homologación:

- Requisitos técnicos
- Requisitos informáticos
- Seguridad
- Control administrativo

CONCESIÓN:

Concurso Público para número limitado de autorizaciones.

Entraría dentro de la PLANIFICACIÓN (Sociedad y Subsectores)

Control Institucional

Los operadores tendrían que adecuarse a la normativa



#### 4.- OTRAS NECESIDADES

- Cada actividad de juego on-line se tiene que someter a las normas de cada negocio    A u -  
torización especial e independiente para cada tipo de negocio.
- FIANZA
- Equipos informáticos (servidores) ubicados dentro del Territorio
  - Homologación
  - Requisitos técnicos:
    - Informáticos
    - Fiabilidad
    - Seguridad
    - Control
- Call Centre dentro del propio Territorio
  - Servicio Atención al usuario
    - Técnico
    - Quejas y Reclamaciones
- Designación de personas que representen a los diferentes operadores
- Conservación de los registros sobre el juego para el control administrativo de las operaciones de juego
- Colaboración de Entidades Financieras y Operadores de Telefonía
- Filtros para servidores no autorizados

#### 5.- ASPECTOS A TENER EN CUENTA

##### ACCESIBILIDAD

- MENORES: Protocolos claros que impiden el acceso
- PERSONAS PROHIBIDAS O AUTOPROHIBIDAS
  - Ficheros y su tratamiento. Control de la Administración
- TIPOS DE JUEGO: Cualquier juego no puede ser permitido
- CONTENIDOS EN LOS JUEGOS
- TIEMPOS MÁXIMOS DE JUEGO
- CANTIDADES MÁXIMAS DE LAS APUESTAS
- CUENTAS ESPECÍFICAS (CON LÍMITES)

##### GARANTÍAS EN LAS TRANSACCIONES ECONÓMICA

##### PUBLICIDAD

# 06 Regulación del Juego Online

## Regulación del Juego Online

### 6.- SITUACIÓN ELABORACIÓN DE UNA NORMATIVA SOBRE EL JUEGO ONLINE

Disposición Adicional 20ª Ley 56/2007 de 28 de diciembre.

Presentación Proyecto de Ley para regular las actividades de juego y apuestas, en particular las realizadas a través de sistemas interactivos basadas en comunicaciones electrónicas

#### PRINCIPIOS

1. COMPATIBILIDAD con regulaciones de:
  - Protección de menores y juventud
  - Grupos sensibles
  - Datos de carácter personal
  - Servicios de la Sociedad de la información

### 6.- SITUACIÓN ELABORACIÓN DE UNA NORMATIVA SOBRE EL JUEGO ONLINE (2)

#### PRINCIPIOS

1. REGULACIÓN de acuerdo con el Derecho Comunitario
2. SISTEMA DE CONTROL que garantice las condiciones de mercado, tanto para operadores como usuarios  
Regulación de la actividad de operadores que realizan su actividad en cualquiera de los Estados de la U.E.
  1. Establecimiento del SISTEMA DE TRIBUTACIÓN
    - Origen de las Operaciones
    - Distribución entre Estado y CC.AA.  
(Especificidad de Regímenes Forales)

### 6.- SITUACIÓN ELABORACIÓN DE UNA NORMATIVA SOBRE EL JUEGO ONLINE (3)

#### PRINCIPIOS

#### AUTORIZACIÓN ADMINISTRATIVA

- Necesaria
- Medidas que impidan la publicidad y utilización de cualquier medio de pago
- Régimen Sancionador

**COMPETENCIAS ESTADO**

- Ámbito conjunto del Estado
- Ámbito más de una Comunidad Autónoma

**6.- SITUACIÓN ELABORACIÓN DE UNA NORMATIVA SOBRE EL JUEGO ONLINE (4)****Reunión Consejo Sectorial del Juego (JUNIO 2008)**

- Presupuestos del Estado
- CC.AA. De acuerdo con normativa común
- Matizaciones de cómo desarrollarse la normativa (sobre todo asuntos fiscales)□
- Grupo de Trabajo
- Julio 2008. Puesta en común

Convocatoria para Noviembre 2008

ESKERRIK ASKO

# 06 Regulación del Juego Online

## El sector del juego en España

### EL JUEGO ON LINE: ¿ES LEGAL? ¿ES ILEGAL? ¿ES ALEGAL?

Hace un par de años que muchos se formulan las mismas preguntas, y de momento se obtiene las mismas respuestas: SÍ, SÍ, SÍ o NO, NO, NO...

Desde hace varios años, sigo resumiendo la situación jurídica del juego online en España: “Es ilegal porque no está regulado; es alegal porque existe un vacío legal, y puede considerarse legal porque son empresas con licencias en países de la UE, y por tanto, se les debe garantizar la libre circulación de sus servicios”.

La gran pregunta :¿Por qué no se regula?

Porque de momento, no hay verdadero interés por regular.

El monopolio de las Loterías y apuestas del Estado y el sector privado presencial u offline se sienten amenazados.

La no regulación pretende ser un barrera de entrada.

Pero esa barrera ya ha sido sobrepasada .....

www.fcanals.com

Intervención F.Canals 6-nov-08

**DATOS ESTIMATIVOS DEL SECTOR**

- ENTRE 2.000 Y 2.500 CASINOS ON LINE OPERANDO EN INTERNET.
- 50.000 SITIOS WEB DEDICADOS AL SECTOR DE JUEGOS Y APUESTAS (DEPORTIVAS, RECREATIVAS, APUESTAS SOCIALES..)
- 3 MILLONES DE USUARIOS VISITARON ALGÚN SITIO WEB/CONTENIDO.
- EN ESPAÑA SE FACTURAN UNOS 300 MILLONES DE EUROS EN LOTERIAS, JUEGOS Y APUESTAS POR INTERNET..
- 200.000 PERSONAS EN ESPAÑA REALIZAN ALGÚN TIPO DE APUESTA, JUEGO..

© NOVIEMBRE 2008

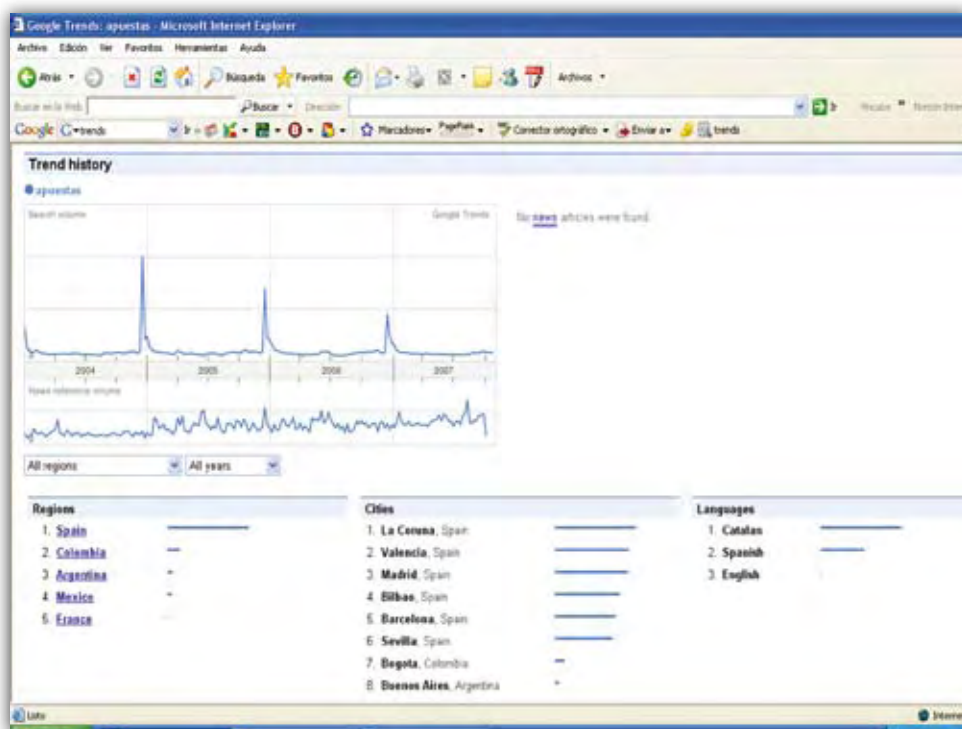
Observatorio de Internet

Intervención Francesc  
Canals 6 / nov / 2008

PRACTICAS Y DIVERSIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD ON LINE

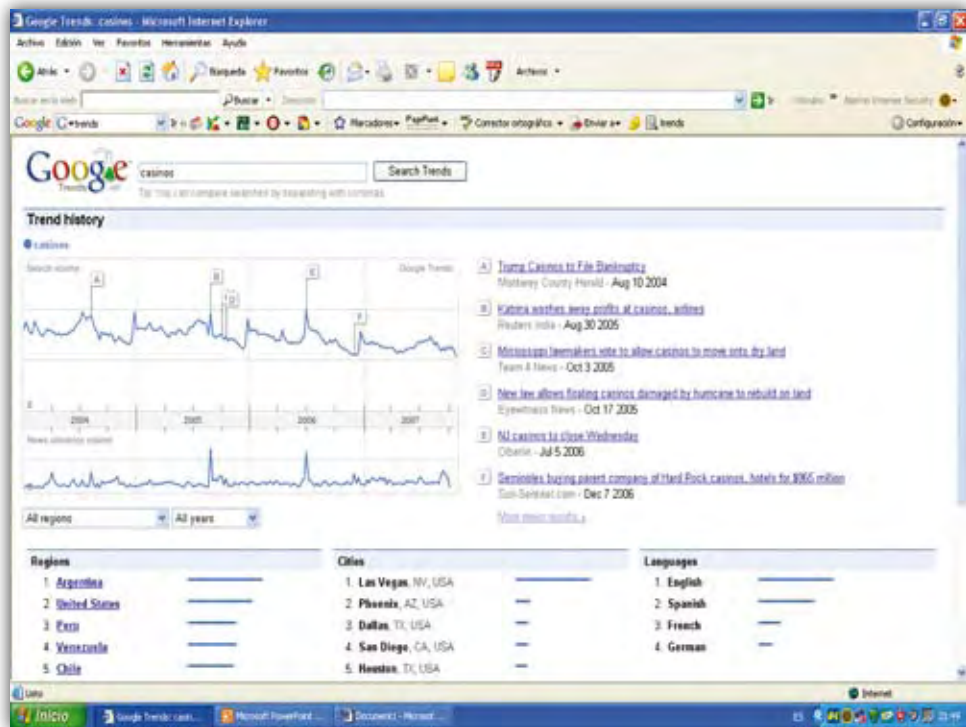
- Boleteros y loterías.
- Los casinos on line.
- Apuestas deportivas en la red.
- Apuestas de carácter social.
- "Take the bit" y contenidos asociados.
- Link farmers y programas afiliados.

6 NOVIEMBRE 2008



# 06 Regulación del Juego Online

## El sector del juego en España



www.fcanals.com

INTERVENCIÓN F.CANALS  
6NOV2008

DISTINTOS PROTAGONISTAS DEL DEL JUEGO ON LINE

- El ciudadano-jugador.
- Empresarios y plataformas empresariales de juegos y apuestas por Internet.
- Los prestadores del servicio.
- Perfiles de amenaza adquirida. "Take the bit"
- Motores de búsqueda en Internet.
- Instituciones públicas..
- Sector asistencial, entidades de apoyo, etc..

6 NOVIEMBRE 2008



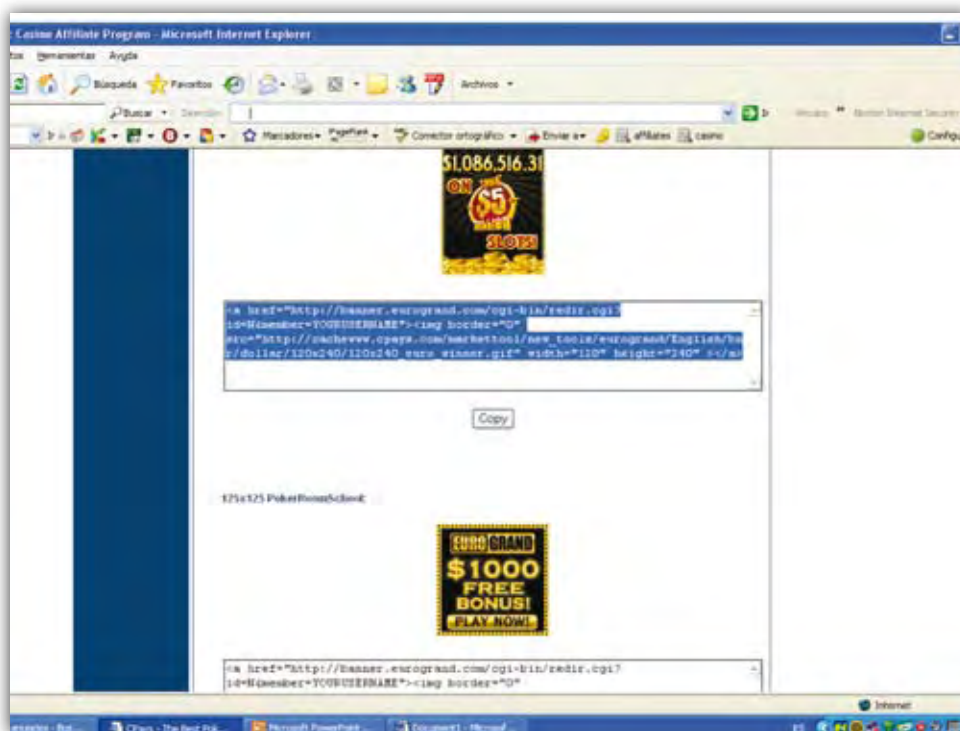
www.fcanals.com

6 noviembre 2008

### FRAUDE Y ENGAÑO EN JUEGOS Y APUESTAS ON LINE

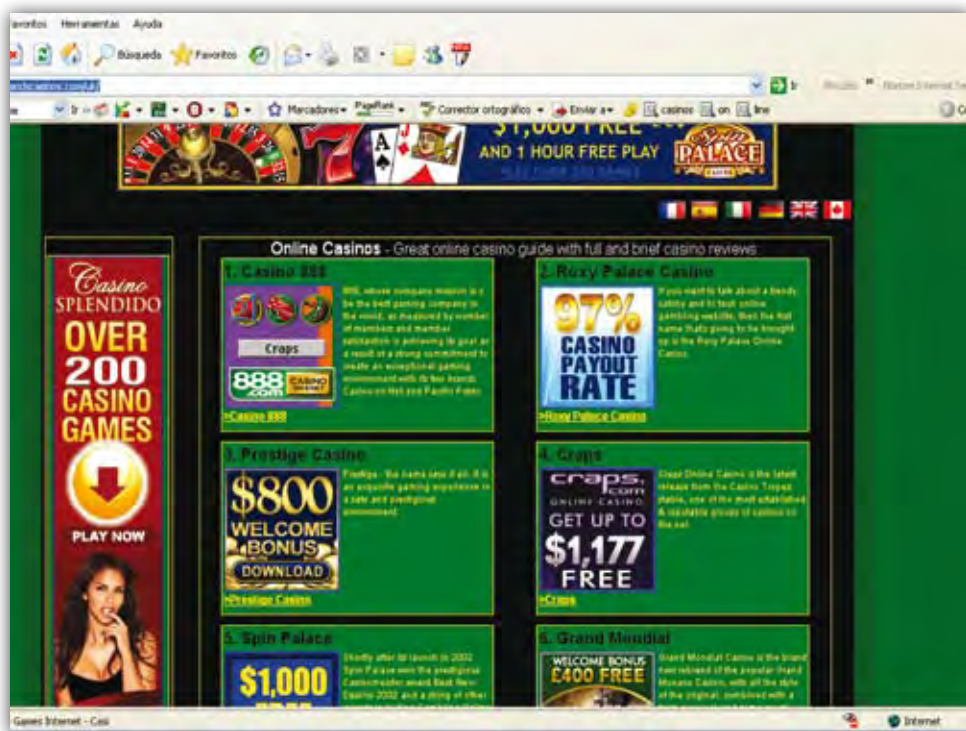
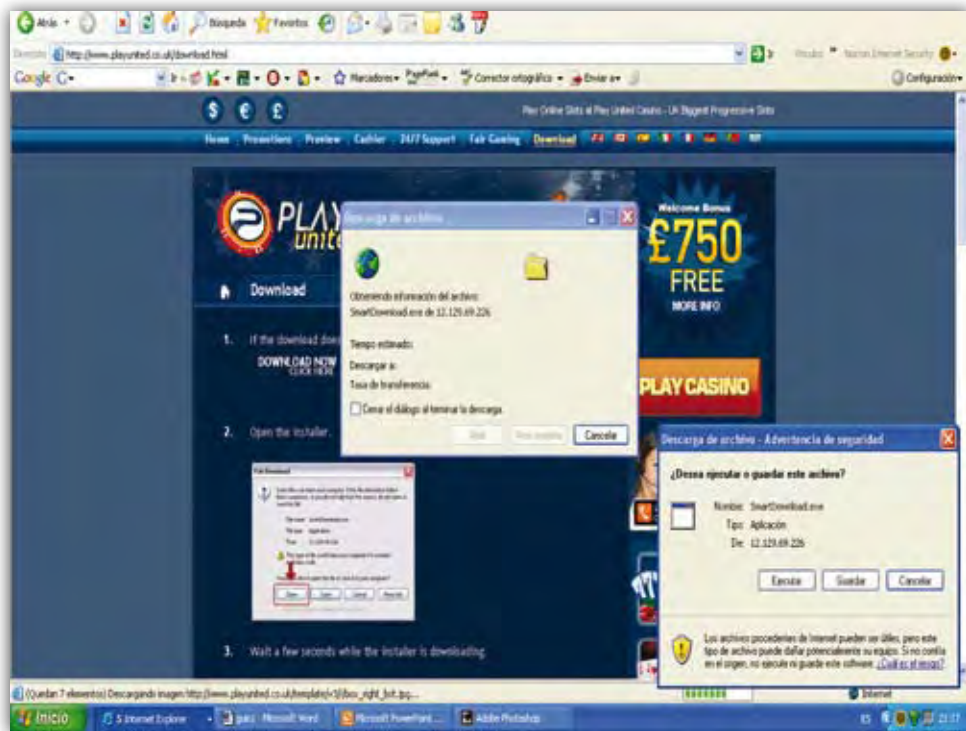
- MONITORIZACIÓN DE LA CONDUCTA DEL JUGADOR.
- Filtros, algoritmos y programas informáticos.
- Bonus y falsas condiciones.
- Letra pequeña del contrato y transmisión de responsabilidades legales.
- La extraterritorialidad y transnacionalidad.
- La dificultad para reclamar, distintos idiomas/ entornos legales/condiciones.

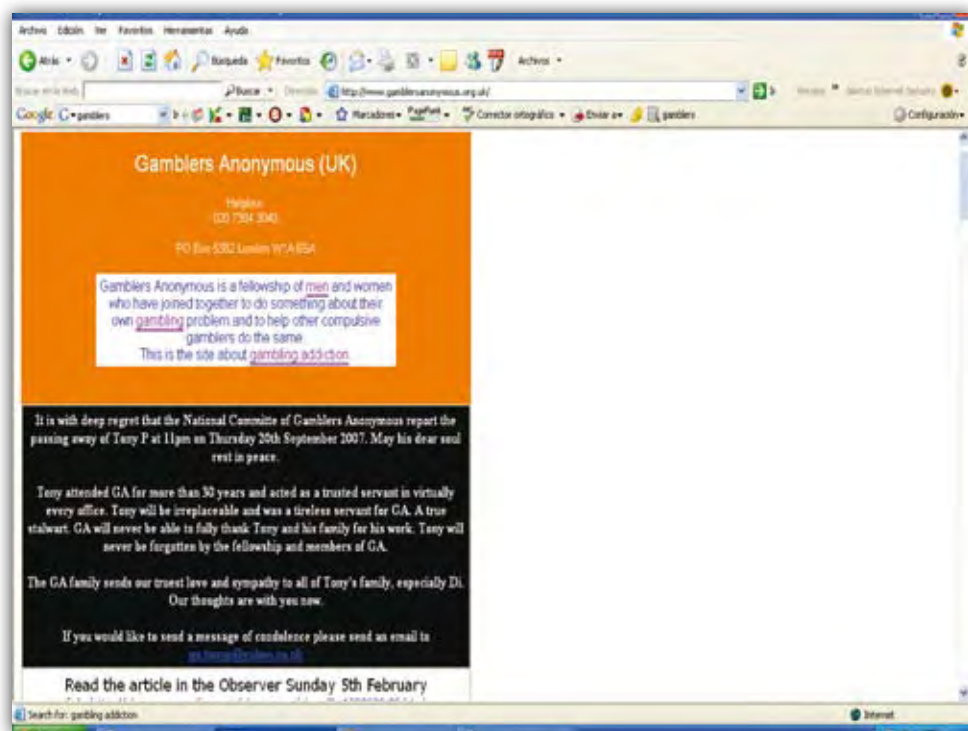
6 NOVIEMBRE 2008



# 06 Regulación del Juego Online

## El sector del juego en España







# 06 Regulación del Juego Online

## El sector del juego en España

www.fcanals.com

6 noviembre 2008

PROLIFERACIÓN DE CONTENIDOS JUEGOS Y APUESTAS EN CONTENIDOS PARALELOS

- EMPRESAS DE AFILIACIÓN.
- PUBLICIDAD DE CASINOS EN SITIOS WEB DE CONTENIDO SEXUAL.
- JUEGOS Y APUESTAS EN SITIOS WEB DE JUEGOS PARA MENORES Y ADOLESCENTES.
- JUEGOS Y APUESTAS EN AUTOMOCIÓN, TICKETING, FIESTAS Y ESPECTÁCULOS.
- JUEGOS Y APUESTAS EN LA BÚSQUEDA DE CONTENIDOS TURÍSTICOS, OCIO Y VIAJES.

6 NOVIEMBRE 2008

ROBAR EN LOS CASINOS.NET  
MÉTODOS MATEMÁTICOS PARA GANAR DINERO EN LOS CASINOS

CADOS | RULETA | BLACKJACK | BACCARAT | TRAGAPERRAS | POKER | POKER VIRTUAL

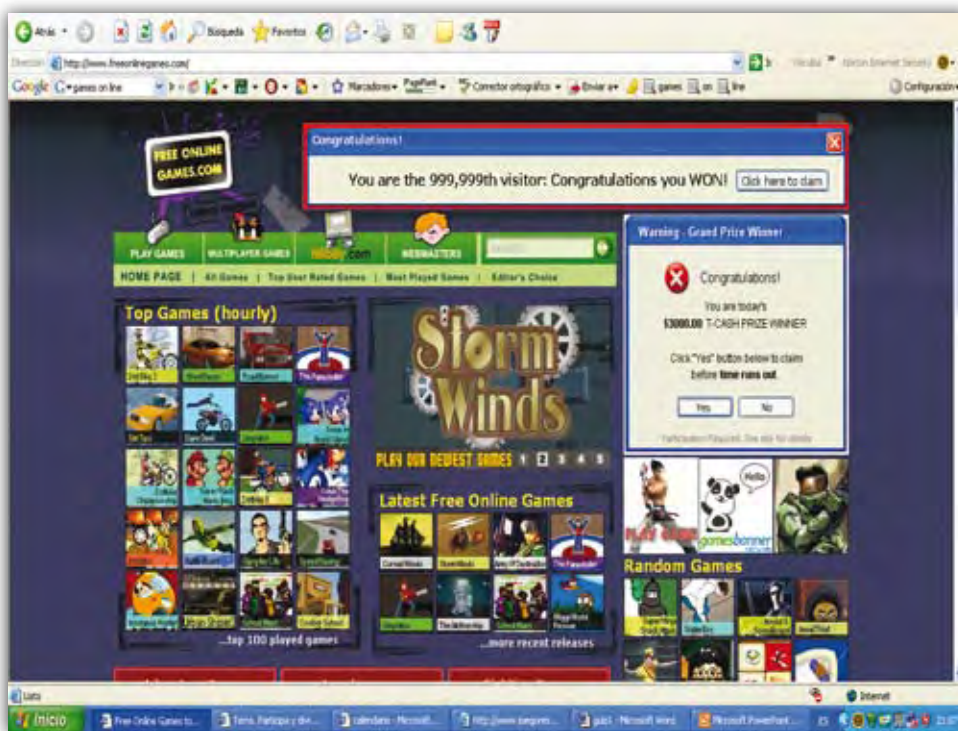
Descargas Directas

888.COM CASINO

888.COM POKER

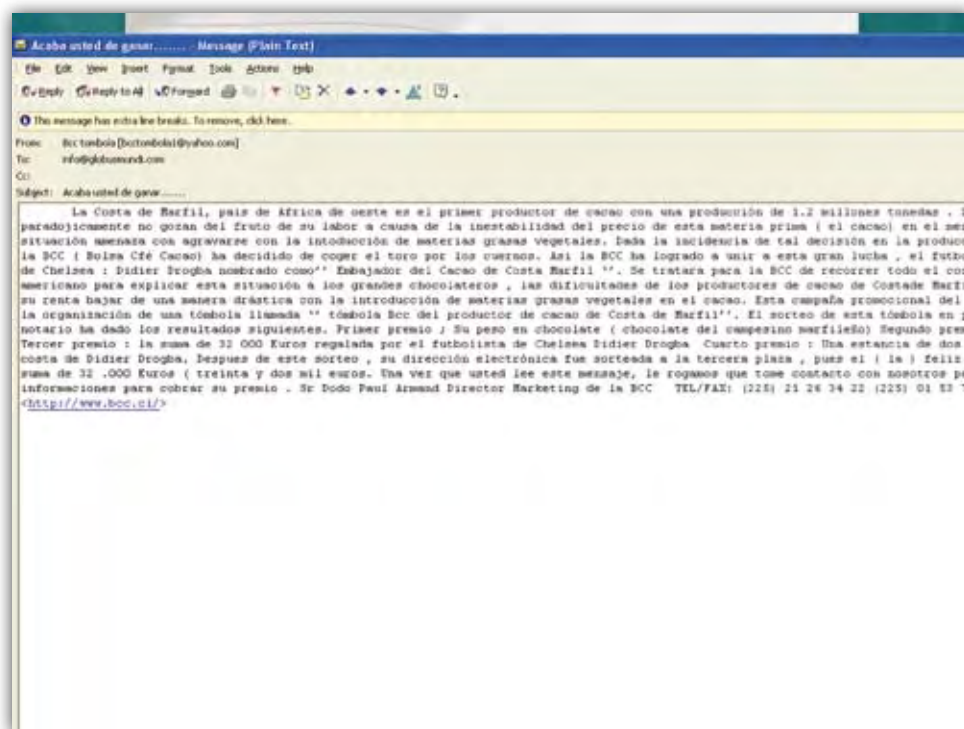
ANTES DE EMPEZAR

¡Si aprovecháis la información contenida en esta web, correctamente...

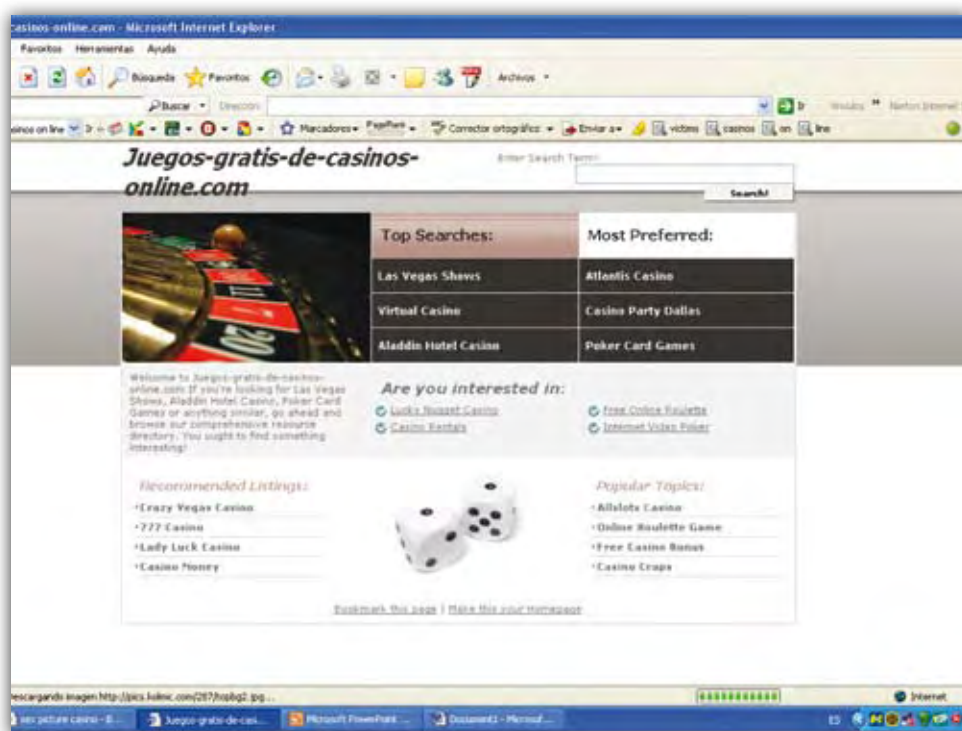


# 06 Regulación del Juego Online

## El sector del juego en España







# 06 Regulación del Juego Online

## El sector del juego en España



La realidad y la ilusión de una regulación

### La LAE se prepara...

El actual régimen jurídico público administrativo concesional para la distribución de los productos de LAE a través de su red comercial, constituye una excepción Europa. Tiene los días contados:



**Red de ventas:** Básica (4.153) y Complementaria (6.782).

**Estrategias comerciales:** Reducidas al 13 y al 12, combinatorias, jugadas colectivas (peñas), y grupos de inversión.

**Ley 42/2006, de 28 de diciembre de Presupuestos Generales del Estado para 2007, en su Disposición Adicional 47**, que contemplaba la suscripción de un **contrato programa** entre el Ministerio de Economía y Hacienda y la entidad pública Loterías y Apuestas del Estado, al objeto de **mejorar la eficacia y eficiencia en la gestión** de dicha entidad y con un horizonte hasta el 31 de diciembre de 2008.

Laura Guillot

8



juegos trivial



ofreceremos al jugador a poder participar a juegos nuevos con su teléfono móvil, vía sms y bluetooth

canal lae

Es previsible que el Canal LAE se instale no sólo en las administraciones de loterías sino también **en otros establecimientos fuera de la red de ventas.**

El Canal LAE no sólo servirá para la validación de las apuestas por la red de ventas sino que podrán **realizarse apuestas por SMS, teléfono móvil, bluetooth.**

El Canal LAE servirá para **contribuir en el proceso de privatización del juego en España.**

**El sistema multicanal es el que más beneficios puede reportar a LAE como modelo de desarrollo de la venta por internet en la red actual.**

Laura Guillot

9



#### LA POSTURA DE LA LAE EN CUANTO A LA POSIBILIDAD DE HACER PUBLICIDAD Y VENTA ONLINE

Según la nota informativa nº 21/ 07 difundida por la LAE de 23 de noviembre de 2007, la normativa vigente impide la comercialización directa a través de la webs instaladas en la Red:

##### **NOTA INFORMATIVA 21/7 ASUNTO: Utilización de las páginas web por la Red de Ventas.**

En algunos establecimientos de la Red Comercial que tienen abiertos portales o páginas web se ha detectado que algunos no se están utilizando de acuerdo con lo que establece la norma que regula su apertura, por tanto se les recuerda la necesidad de adecuar las páginas web a las condiciones de la autorización que le hubiere sido otorgada en su momento, suprimiendo cualquier otro aspecto o actividad que no sea exclusivamente el de publicitar su Punto de Venta.

Por tanto, la LAE recuerda que no se puede vender lotería por internet y sólo se puede publicitar el punto físico de venta.

**Orden EHA/2566/2005, de 20 de julio**, por la que se autoriza a Loterías y Apuestas del Estado la comercialización y explotación de sus productos a través de Internet o a otros sistemas interactivos

**Resolución de 18 de junio de 2008**, de Loterías y Apuestas del Estado, por la que se regula la validación, a través de Internet, de los concursos de pronósticos en sus diversas modalidades. (BOE n. 151 de 23/6/2008)

##### **Norma 15.ª Nuevas opciones**

A través de la página web [www.loteriasyapuestas.es](http://www.loteriasyapuestas.es) se podrán modificar las actuales formas de acceso y participación en los concursos de Pronósticos, o establecer nuevos juegos y funcionalidades, así como otros medios de pago y procedimientos complementarios al establecido en esta Resolución. De igual modo, podrán exigirse datos adicionales de los concursantes para asegurar el sistema de participación.

##### **Primero. Objeto y ámbito de aplicación**

La presente Orden tiene como objeto el establecimiento de los requisitos básicos a los que ha de ajustarse la regulación de la participación, a través de Internet o de otros sistemas interactivos, en los juegos y apuestas de ámbito nacional cuya gestión, comercialización y explotación es competencia de Loterías y Apuestas del Estado, de conformidad con lo previsto en el artículo 4 del Estatuto de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre.

##### **Segundo. Autorización a Loterías y Apuestas del Estado**

Se autoriza a Loterías y Apuestas del Estado para que la explotación y comercialización de los juegos y apuestas que gestiona, o pueda gestionar, pueda realizarse, directa o indirectamente por dicha Entidad, a través de Internet, o de cualesquiera otros procedimientos o sistemas de carácter interactivo. A dicho efecto la Entidad Pública Empresarial deberá establecer la regulación y los procedimientos adecuados en orden a que la participación del público se verifique en condiciones similares de seguridad y garantía con las que se encuentran dotados los sistemas de participación actualmente operativos.



### Aplicación de la resolución...

La nueva web ha incorporado nuevos servicios:

- Juegos de Apuesta Hípica Lototurf y Quintuple Plus
- Un nuevo medio de pago universal: **tarjeta de crédito/débito**, que incorpora el pago seguro en internet, con todas las garantías.
- Utilidades nuevas como: consulta de resultados y estadísticas de números en sorteos, compruebe su boleto, **recibir un e-mail con todos los resultados semanales**, **recepción gratuita de premios en el móvil**, **localización de puntos de venta**, etc.
- Identificación personal en el registro, que nos permitirá reafirmar nuestro compromiso con la seguridad de sus operaciones y garantizar que es usted el destinatario de los premios posibles.

BOE num. 312      Sábado 29 diciembre 2007

**LEY 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información.**

Disposición adicional vigésima. *Regulación del juego.*

No hay plazo para que el Gobierno presente un Proyecto de Ley

El Gobierno presentará un Proyecto de Ley para regular las actividades de juego y apuestas, en particular las realizadas a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas, que atenderá a los siguientes principios:

1. Asegurar la compatibilidad de la nueva regulación con la normativa aplicable a otros ámbitos vinculados a la prestación de este tipo de servicios, y, en especial, a la normativa de protección de los menores, de la juventud, de grupos especialmente sensibles de usuarios así como de los consumidores en general, además del ámbito de protección de datos de carácter personal y de servicios de la Sociedad de la Información.
2. Establecer una regulación sobre la explotación de actividades de juego por sistemas interactivos de acuerdo con la normativa y los principios generales del derecho comunitario.
3. Articular un sistema de control sobre los servicios de juego y apuestas por sistemas interactivos que garantice unas condiciones de mercado plenamente seguras y equitativas para los operadores de tales sistemas así como unos adecuados niveles de protección de los usuarios. En particular, deberá regular la actividad de aquellos operadores que ya cuentan con una autorización para la prestación de los mencionados servicios otorgada por las autoridades de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea.
4. Establecer un sistema de tributación sobre los servicios de juego y apuestas por sistemas interactivos atendiendo al origen de las operaciones objeto de tributación. La regulación deberá igualmente prever un sistema de distribución de la tributación obtenida como consecuencia de la explotación de servicios de juego y apuestas por medios electrónicos en España entre la Administración Estatal y las Comunidades Autónomas, teniendo en cuenta la especificidad fiscal de los regímenes forales.
5. La actividad de juego y apuestas a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas sólo podrá ejercerse por aquellos operadores autorizados para ello por la Administración Pública competente, mediante la concesión de una autorización tras el cumplimiento de las condiciones y requisitos que se establezcan. Quien no disponga de esta autorización no podrá realizar actividad alguna relacionada con los juegos y apuestas interactivos. En particular, se establecerán las medidas necesarias para impedir la realización de publicidad por cualquier medio así como la prohibición de utilizar cualquier medio de pago existente en España. Por otra parte, se sancionará de conformidad con la legislación de represión del contrabando la realización de actividades de juego y apuestas a través de sistemas interactivos sin contar con la autorización pertinente.
6. La competencia para la ordenación de las actividades de juegos y apuestas realizadas a través de sistemas interactivos corresponderá a la Administración General del Estado cuando su ámbito sea el conjunto del territorio nacional o abarque más de una Comunidad Autónoma.



5.- La actividad de juego y apuestas a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas **sólo podrá ejercerse por aquellos operadores autorizados para ello por la Administración Pública competente**, mediante la concesión de una autorización tras el cumplimiento de las condiciones y requisitos que se establezcan. Quien no disponga de esta autorización no podrá realizar actividad alguna relacionada con los juegos y apuestas interactivos. **En particular, se establecerán las medidas necesarias para impedir la realización de publicidad por cualquier medio así como la prohibición de utilizar cualquier medio de pago existente en España.** Por otra parte, se sancionará de conformidad con la **legislación de represión del contrabando** la realización de actividades de juego y apuestas a través de sistemas interactivos sin contar con la autorización pertinente.

**17 de junio 2008:** Reunión en Barcelona de los representantes del Gobierno y las CCAA para abordar una nueva ley para regular el juego por internet.





## Loterías y Apuestas del Estado se lanza al juego online

El BOE publicó la resolución de **18 de junio de 2008**, de Loterías y Apuestas del Estado, por la que se regula la validación, a través de Internet, de los concursos de pronósticos en sus diversas modalidades.

24 de junio de 2008

laura guillot

13

**La LAE pretende liberalizar el mercado del juego.** Una nueva fórmula de gestión que pretende separar el ente legislador del el operador.

10 de mayo de 2008  
Zaragoza, (ES)

La ONCE lanza una nueva página web para jugar a través de internet

14

El **Contrato- Programa** va a asumir varios puntos entre ellos: *"La comercialización y venta de juegos por Internet, y demás canales tecnológicos, quedaría exclusivamente en manos del nuevo Operador, dejándonos únicamente la posibilidad de páginas informativas que enlacen con las páginas de venta del Operador."*

Sin embargo, La Comisión Europea está forzando los Estados Miembros de la Unión Europea, a que liberalicen sus mercados de loterías y apuestas deportivas controlados por el Estado.

Pero depende de cómo se haga, se corre el riesgo de suprimir el monopolio público y se pase en su lugar a un monopolio privado.

**El Consejo de la UE abordará el juego online en su cumbre de diciembre**

El Consejo de la Unión Europea que se reunirá en la primera quincena de diciembre va a abordar la regulación de los juegos online. **El grupo que prepara las cumbres semestrales de la Unión Europea ha remitido previamente un cuestionario a los a los 27 Estados miembros de la UE** sobre política de juegos de azar cuyas preguntas se centran principalmente en los juegos online y las apuestas.

**Pienso que avanzaremos antes desde Europa que desde España...**

### Un compromiso de regulación que no llega

26 de junio 2008: se presentó el libro "Código de Juego" patrocinado por la Fundación Codere, que sistematiza y recopila la normativa existente en España en el ámbito de los juegos de azar.

M<sup>a</sup> Ángeles González, Secretaria General Técnica del Ministerio del Interior, y Gonzalo Fernández, Director de Loterías y Apuestas del Estado, intervinieron en el acto señalando que



*"este libro es un ejemplo de colaboración entre la Administración y las empresas del Juego"* y que *"existe un compromiso por parte de la Administración para dar respuesta, mediante la regulación, al reto que las nuevas tecnologías presentan en el ámbito del Juego"*.

**Catalunya ha pasado de tener un borrador de reglamento de apuestas telemáticas a disponer sólo de un programa de juego responsable**

**Compañías europeas de apuestas online que operan en España adoptan políticas de juego responsable**



# 06 Regulación del Juego Online

## El sector del juego en España





Brussels, 16 April 2008

## EGBA to host first Responsible Gaming Day at the European Parliament

**EGBA members**

EGBA is comprised of Europe's top online gaming and betting operators, some of which are listed on the stock exchanges of London, Vienna and Stockholm:

  
Interactive Entertainment AG

  
THE LONDON LISTING GROUP

  
MEYER & CO. AG





  
the betting company







**bwin** Inicio Deportes Poker Casino Games

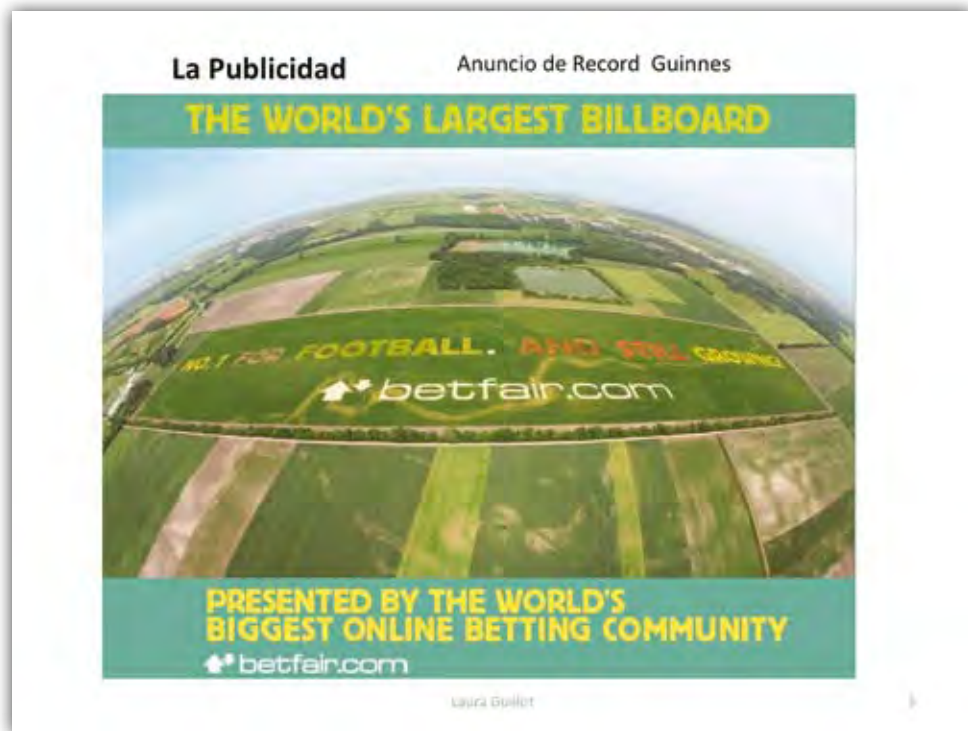
Sobre nosotros

- ▶ Compañía
- ▶ Sponsoring
- News
- Juego responsable
- Carrera profesional

**Juego responsable**

bwin es consciente como empresa de su responsabilidad social frente a la sociedad y pretende ejercer la misma de modo activo. Esta obligación básica hacia el cliente, la opinión pública y los propios empleados ha adquirido una gran importancia durante los últimos meses convirtiéndose en foco de atención.

- ▶ Corporate Social Responsibility
- ▶ Prevención de la ludopatía
- ▶ Programa de prevención
- ▶ Medidas de protección
- ▶ Riesgo de ludopatía: ¿qué hacer?
- ▶ Protección de los menores
- ▶ Contacto y servicios







### CASO DE ÉXITO: LA PLATAFORMA DE REPSOL YPF

En las más de **3.800 estaciones de servicio de Repsol, Campsa y Petronor**, disponen de una amplia **red de tiendas Sprint y Supercor** en las que pueden adquirir todo tipo de artículos.

En las **Tiendas Sprint** se ofrecen un amplio surtido de productos en el que se incluye la **alimentación básica y comida rápida**.

En las **Tiendas Supercor**, el cliente puede **hacer la compra diaria**. Y puede pagar con la tarjeta de compra de [www.elcorteingles.es](http://www.elcorteingles.es).

**Repsol YPF comercializa 3 tarjetas en sus gasolineras:**

- Solred** es la tarjeta para la gestión de los medios de pago en estaciones de servicio que ofrece en Repsol, Campsa y Petronor.
- Visa Repsol** es una tarjeta que devuelve dinero desde el primer céntimo de euro.
- Con la tarjeta [www.travelclub.es](http://www.travelclub.es) al repostar en las estaciones de servicio Repsol, Campsa y Petronor se pueden conseguir regalos y viajes.

Laura Guillot

A través de **Sprint Point**, los clientes de las estaciones de servicio Repsol, Campsa y Petronor, pueden comprar entradas para todo tipo de espectáculos: cines, conciertos, teatros; localidades para eventos deportivos; **realizar apuestas y comprar lotería del estado (la quiniela, la primitiva, comprar la Lotería de Navidad...)**; enviar flores o adquirir billetes de autobús



Desde los kioscos Sprint Ticket, en pocos segundos y **con la ayuda de un su pantalla táctil se puede acceder a todos los servicios de [www.lotojugos.com](http://www.lotojugos.com)** en todas sus modalidades de apuesta. Además, cobrar premios y realizar el seguimiento de sus apuestas, y comprobar si han sido o no premiadas.

Lotojugos.com

1



**Lotojugos.com**  
una apuesta segura



**apuestas y loterías**

Ir a [elcorteingles.es](http://elcorteingles.es) Inicio | Nuevo usuario | Medio de pago

Una reflexión: Lotojugos ha sabido buscar unos grandes socios estratégicos para distribuir las loterías españolas. Con Movistar, para hacerlo a través del móvil. Con la red de gasolineras del grupo Repsol YPF, ha conseguido 3.800 puntos físicos distribuidos por todo el territorio español para vender lotería. Por último, con el acuerdo con El Corte Inglés puede distribuir sus loterías desde la web de una las más grandes empresas de distribución españolas.

Lotojugos.com

1

### CASO PORTUGUÉS

La legitimidad del monopolio portugués (online y offline) de apuestas deportivas y lotería está en entredicho. Las conclusiones van se adhieren claramente a los argumentos esgrimidos por Bwin y los operadores de juego con licencia comunitaria.

**EGBA (La Asociación Europea de Juego y Apuestas):** *"Después de un detallado análisis del presente caso hemos llegado a la conclusión de que los requisitos exigidos no se cumplen y que por consiguiente, el monopolio portugués del juego de azar no es viable con el Derecho Comunitario."*

Las experiencias vividas en mercados regulados como Inglaterra, Malta y Austria demuestran que un monopolio no es necesariamente obligatorio para alcanzar objetivos como la **lucha contra el fraude y la protección al consumidor.**

LEONOR GUILLOT

7



Juegos reunidos Geyper. Típico regalo de Reyes años 60

LAURA GUILLOT

10



# 06 Regulación del Juego Online

## El sector del juego en España



Niños jugando en una ruleta real



Laura Guillot

11



Tragaperras de juguete. 2008



Niño jugando en un tragaperras real



# 06 Regulación del Juego Online

## El sector del juego en España



Laura Guillot





**ANIMATE**  
YA HAY LOTERIA DE NAVIDAD

**¿Y SI CAE AQUI?**

SI DESEAS CANTAR ALTO, COGE AIRE Y CANTA ALTO. Y SI DESEAS SER LIBRE, NO LO OUIDES, ERES LIBRE. PORQUE HAY UN MILLÓN DE MILLONES DE POSIBILIDADES. Y SABES QUE LAS HAY Y SI QUIERES VIVIR A TOPE, ADELANTE, VIVE A TOPE. Y SI QUIERES VIVIR TRANQUILO, ADELANTE, VIVE TRANQUILO. PORQUE TIENES UN MILLÓN DE CAMINOS POR LOS QUE IR, Y SABES QUE LOS TIENES. PUEDES HACER LO QUE QUIERAS, COMO Y CUÁNDO QUIERAS. TIENES LA OPORTUNIDAD, NO LA DEJES ESCAPAR Y SI ENCUENTRAS OTRO CAMINO, CÓGELO. PUEDES HACER TODO, O DEJARLO DE HACER. ¿LO VES? TODO CABE.

EuroMillones

# Conclusiones | 07

Conclusiones finales

## Conclusiones

La posibilidad de acceder al juego de azar y de dinero y a los videojuegos a través de la red, es decir online, ha hecho que cualquier persona, y desde cualquier lugar del mundo, pueda jugar. Sería importante conocer el fenómeno del juego online y hacer que aquellas leyes que protegen a las personas con problemas de juego y a los/as menores no sólo sean contempladas online sino también en su práctica a través de Internet.

Es importante que se vayan especificando protocolos de tratamiento, como con el que trabajan en la Unidad de Juego Patológico del Hospital de Bellvitge, y que sea posible que diferentes profesionales podamos utilizarlos. Esto puede facilitar el tener una serie de datos relativos al tratamiento y recuperación de las personas afectadas y que puedan ser compartidos los mismos entre los/as profesionales.

Es importante seguir investigando en el diagnóstico de la adicción al juego, especificando en este caso concreto la relacionada con el juego online.

Es necesaria la implicación de la Administración en el desarrollo de una normativa que regule el juego online al igual que que en el control de la publicidad que sobre el juego de azar y de dinero se hace a través de la red. También sería fundamental la presencia de las diferentes Asociaciones que trabajan con el tema del juego y su problemática y también con el uso y mal uso de las nuevas tecnologías en el proceso de regulación del juego a través de la red.

Todas las personas implicadas en la prevención de la ludopatía deben seguir incidiendo en aprender a vivir sin adicciones, mensaje dirigido a padres y madres, jóvenes y población en general para que utilicen el juego y las nuevas tecnologías de forma saludable.

CIBERCAFÉ



# 2008

Organiza:



ASOCIACIÓN ALAYESA  
DE JUGADORES EN  
REHABILITACIÓN  
ERREABILITAZIOAN DIREN  
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA

Colabora:



Ayuntamiento  
de Vitoria-Gasteiz  
Vitoria-Gasteizko  
Udala



Congreso y Turismo  
Bitor eta Turismo  
Vitoria-Gasteiz

ARABAKO FORU ALDUNDIA



Gizarte Ongizaterako  
Foru Erakunde  
Instituto Foral  
De Bienestar Social

DIPUTACIÓN FORAL DE ÁLAVA