



Principado de  
**Asturias**

Consejería  
de Salud

# Juegos de azar y TIC

Máximo E. Gutiérrez, Presidente de  
LARPA

Iván López, psicólogo de LARPA



Ludópatas Asociados en Rehabilitación  
del Principado de Asturias

9 de Abril del 2024

# Indice

**01**

**Quienes somos**

**02**

**Trastorno por  
juego de apuestas**

**03**

**Cifras en Asturias**

**04**

**Nuevas tecnologías**

**05**

**Trastorno por uso  
de videojuegos**

**06**

**Conclusiones**



01

¿Quienes somos?

# Asociación LARPA

- Ludópatas asociados en rehabilitación del Principado de Asturias
- Constituidos en 2012
- Finalidad: prevención y rehabilitación de las personas afectadas por la ludopatía



# LARPA forma parte de...

- Consejo de Juego del Principado de Asturias
- Comisión del Plan de Adicciones del Ayto. de Oviedo
- Plan de Adicciones del Ayto. de Gijón
- Plataforma de Voluntariado de Asturias
- Plataforma comunitaria de la Corredoria
- Consejo Social Penitenciario Local CIS Asturias

# ¿Cómo lo hacemos?

- Rehabilitación de personas afectadas por la adicción al juego y otras adicciones comportamentales, además de a su entorno familiar.
- Grupos de autoayuda + terapia psicológica individual + Trabajo Social + Educación Social



# Antes de comenzar la rehabilitación....

- Un par de requisitos:

Tener la percepción de que dentro de nosotros algo no va bien.


Querer dejar de tenerlo

- Ludopatía (todos los juegos)
  - Motivación para dejar de jugar por sí mismo
  - No vale solo con querer dejar de jugar, hay que hacer ALGO MÁS
-

# ¿ Por qué hablamos de rehabilitación?

El estado de rehabilitación entendemos que es superior al de curación. Curar solo hace referencia a la eliminación de los síntomas, y rehabilitación añade un cambio positivo de la personalidad hacia una madurez.

---







02

**Trastorno por  
juego de  
apuestas**

# Trastorno por Juego de Apuestas

## Criterios diagnósticos DSM V

- Preocupación por el juego
- Necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero.
- Fracaso repetido de controlar el juego
- Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir la conducta
- El juego como vía de escape o alivio del malestar
- Intentos de recuperar el dinero perdido
- Mentiras sobre la implicación en el juego
- Perdida de relaciones personales
- Apoyo económico reiterado por parte de la familia y de los amigos



# Afecta a

- Entorno familiar
- Entorno académico
- Entorno laboral
- Entorno social



# FASES DE LA LUDOPATIA



## Ganancias

Pequeñas ganancias iniciales, que dan sensación de éxito rápido y fácil.



## Pérdidas

Comienzan las pérdidas económicas.



## Desesperación

Búsqueda intensiva de fuentes de financiación alternativas. P. ej: pedir dinero a amigos, familiares, hurtos, micorcreditos

# La autoprohibición

- Herramienta que permite la autoexclusión.
- Tramite a través de cualquier ventanilla de registro único
- Presentar DNI original+ impreso solicitud
- Descargar impreso en la web de DGOJ, FEJAR, LARPA



**Autoprohibición**

# Alerta Phishing

- Herramienta que alerta de una posible suplantación de identidad
- Trámite a través de cualquier ventanilla de registro único
- Presentar DNI original+ Impreso solicitud
- Descargar impreso en web de la DGOJ, FEJAR,LARPA



The infographic is titled "Phishing Alert" and is part of the "jugarBIEN" initiative. It features a logo at the top right and a small icon of a fishing hook with a card. The main text reads "Servicio de alertas contra la suplantación de identidad en el juego online". Below this, there are two speech bubbles with a person icon: one asking "¿Cómo sé que no hay alguien utilizando mis datos para jugar online?" and another asking "¿Existe algún servicio que me avise si alguien lo intenta?". A section titled "¿Qué es?" explains that the service detects activation attempts of online gaming accounts for users whose data matches that of a registered citizen. The "Requisitos de inscripción" section lists: "Cualquier persona mayor de edad", "Residente en España", "Con DNI o NIE", and "Registrada o no en algún operador de juego online". The "Inscripción (2 formas)" section shows two steps: 1. Internet (immediate) at the DGOJ website, and 2. Presencial (3 business days max) by presenting a signed form at an authorized office. A footer note states that the registration is indefinite and can be cancelled at any time through the same channels.

**Phishing Alert**  
Servicio de alertas contra la suplantación de identidad en el juego online

¿Cómo sé que no hay alguien utilizando mis datos para jugar online?  
¿Existe algún servicio que me avise si alguien lo intenta?

**¿Qué es?**  
El servicio de inscripción voluntaria Phishing Alert permite detectar cualquier intento de activación de un registro de usuario en un operador de juego online de ámbito estatal por personas que proporcionen datos de identidad coincidentes con los del ciudadano inscrito en el servicio, y al que se informaría de tal circunstancia.

**Requisitos de inscripción**  
Cualquier persona mayor de edad  
Residente en España  
Con DNI o NIE  
Registrada o no en algún operador de juego online

**Inscripción (2 formas)**

**1 Internet (inmediata)**  
En la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del Juego (necesario certificado electrónico)

**2 Presencial (3 días máximo)**  
Mediante la presentación del formulario firmado en una oficina de registro autorizada

La inscripción tendrá carácter indefinido. La persona inscrita podrá solicitar la baja del servicio en cualquier momento y mediante los mismos medios disponibles para realizar el alta.

# FICHERO EFICAZ

- Autoprohibición microcréditos



**EQUIFAX**

## FORMULARIO PARA AUTOINCLUSIÓN AL FICHERO EFICAZ

Los campos marcados con (\*) son de obligatoria cumplimentación

Datos del Titular:

NOMBRE\*  APELLIDO 1\*  APELLIDO 2

NÚMERO NIF/NIE\*

FECHA DE NACIMIENTO\*

DIRECCIÓN\*  Nº  PISO/LETRA\*

LOCALIDAD  PROVINCIA\*  CÓDIGO POSTAL\*

MÓVIL  TELÉFONO Fijo  EMAIL\*

Documentación Obligatoria a Adjuntar por el Titular

FOTOCOPIA DOCUMENTO IDENTIDAD

Plazo de inclusión en EFICAZ\*

3 MESES  6 MESES  12 MESES

Motivo de inclusión en EFICAZ\*

Exclusión de financiación para conductas adictivas y Azar

De acuerdo con la normativa de protección de datos, el cumplimentar y aceptar esta cláusula, así como el Usuario del Fichero, manifiesta conocer y aceptar la inclusión de sus datos personales en el Fichero EFICAZ, y consiente que Equifax Iberica, S.L., con domicilio en Urdax de la Cuenca de Eibar (2) Plaza del Herce (31041 Euzkadi) y NIF B06553011 actúe como responsable del tratamiento de los datos facilitados. El Fichero EFICAZ es un fichero de **datos personales** en el que cualquier persona puede solicitar su inclusión con el objeto de restringir la posibilidad de que la información personal sea prestada o cedida por uno de los Entidades Participantes que se tienen autorizados al servicio, todo ello en base al consentimiento otorgado por el propio Usuario. El funcionamiento de este fichero pertenece a las Entidades Participantes que se autorizan al servicio del Fichero EFICAZ poder consultar los datos antes de conceder cualquier tipo de operación y verificar si los datos del solicitante de la operación se encuentran registrados en el fichero. De esta forma, la Unidad Participante podrá denegar la concesión de dicha operación en caso de que exista el sustituto de esta en el Fichero EFICAZ. Las Entidades que pueden prestar el servicio y, por tanto, pueden consultar sus datos, son empresas de financiación informal y microcréditos que, dentro de su ámbito de actuación realizan operaciones crediticias de financiación mediante pago adelantado.

Los datos podrán ser compartidos a empresas prestadoras de servicios informáticos entre los que se incluyen los servicios de Equifax Iberica, S.L., en calidad de Encargado de Tratamiento, que podrá utilizarlos en el Reino Unido. Para ello, Equifax Iberica, S.L. garantiza que se han adoptado todas las medidas técnicas, legales, técnicas y organizativas necesarias para garantizar que la información personal no procesa de forma segura y está en total conformidad de protección cuando se transfieren a los organismos terceros identificados. La inclusión en el Fichero EFICAZ es voluntaria y por tanto en el momento del registro el Usuario puede identificar el lenguaje que se le debe usar en caso de tener dudas o en caso de no estar de acuerdo con el fichero, sin perjuicio de que el Usuario puede solicitar a Equifax Iberica cualquier información de sus derechos. Por consiguiente, los datos en el fichero EFICAZ se almacenan en formatos electrónicos que son accesibles para el cumplimiento de una obligación legal o para la prestación, gestión y defensa de reclamaciones.

El Usuario puede ejercer sus derechos en cualquier momento en el momento de su inclusión en el fichero EFICAZ, así como solicitar la cancelación de los datos de su fichero en la dirección de correo: [info@equifax.es](mailto:info@equifax.es). Si desea cualquier información sobre el funcionamiento de sus datos puede escribir a la Unidad de Protección de Datos de Equifax Iberica, S.L., autorizados a su persona. El Usuario tiene derecho a presentar una reclamación, cuando así lo considere oportuno, ante las autoridades de control, en concreto puede dirigirse a la Agencia Española de Protección de Datos. Para obtener más información detallada, puede consultar la **Política de Privacidad** situada en la siguiente página.

Doy mi consentimiento para el tratamiento de mis datos personales de acuerdo con la política de privacidad.

En \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_

Firma:

**EFX**

Powering the World with Knowledge™



**03**

## **Cifras en Asturias**



# ESTUDES 2023 ASTURIAS

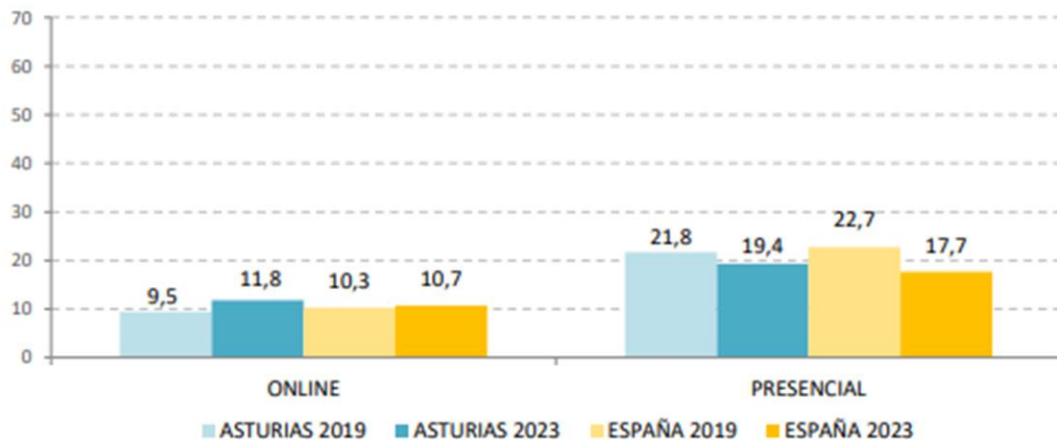
- En su informe, la Consejería de Salud a través del Observatorio de salud, señala que:

*En los últimos 12 meses, en Asturias ha jugado a videojuegos el 83,1% de los alumnos de 14 a 18 años, ha jugado con eSports el 34,3%, mientras que el 53,2% han estado de espectadores mientras otros jugaban. No se aprecian diferencias destacables con respecto a los datos nacionales en cuanto a la prevalencia de uso de videojuegos ni de espectadores de eSports, encontrando, sin embargo, una menor proporción de lo que han jugado a eSports entre el alumnado asturiano (34,3%), 5 puntos porcentuales por debajo del dato nacional (39,3%).*

# ESTUDES 2023 ASTURIAS

- Juego con dinero

Figura 24 Prevalencia de juego con dinero (online o presencial) en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años (%) Asturias-España, 2019-2023.



Fuente: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

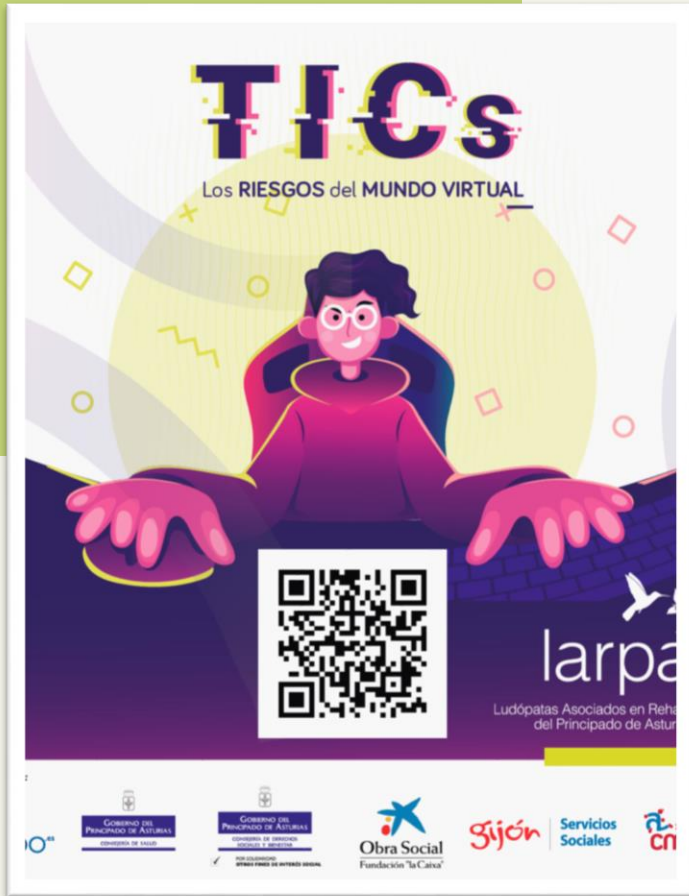
# Encuestas LARPA



# ESTUDES 2023 ASTURIAS

- Uso de Internet


*Tomando como indicador del uso compulsivo de internet la herramienta de cribado CIUS (Compulsive Internet Use Scale), escala autocumplimentada de 14 ítems para la evaluación de la gravedad de la adicción y/o el uso compulsivo o patológico de Internet, el 16,6% de los alumnos asturianos de entre 14 y 18 años se encuentra en una situación de posible problema de uso compulsivo de internet*



04

## Nuevas tecnologías

# Nuevas Tecnologías

- Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información.
  - Internet, ordenadores, teléfonos móviles, tablets
- 
- 

# ¿Las nuevas tecnologías son buenas o malas?

- DEPENDE
- 
- 

# Redes Sociales

## Aspectos positivos

Facilitan la comunicación  
Acortan la distancia entre las  
personas.

## Aspectos negativos

Interferencia de otras  
actividades







**05**

**Trastorno por uso  
de videojuegos**

- La comunidad científica solo reconoce hasta el momento el trastorno por uso de videojuegos (OMS).
- El trastorno por uso de videojuegos se define, según la CIE-11, como un patrón de comportamiento de juego (“juego digital” o “videojuego”) caracterizado por un control deficiente sobre el juego, aumentando la prioridad dada al juego sobre otras actividades en la medida en que el juego tiene prioridad sobre otros intereses y actividades diarias, junto a la continuación del juego a pesar de la aparición de consecuencias negativas. Para que se diagnostique el trastorno por uso de videojuegos, el patrón de comportamiento debe ser lo suficientemente severo como para provocar un deterioro significativo en las áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes de funcionamiento y, normalmente, habría sido evidente durante al menos 12 meses.

# La atención de esta problemática en LARPA se realiza mediante

## Fase de Evaluación

- Si es menor, entrevista con los padres y el propio afectado. Solicitud de información al entorno escolar.
- Si es adulto, además de la entrevista con los convivientes. Se le administra el TAV, Test de Adicción a Videojuegos. Elaborado y validado por FEJAR.



## **Fase de Intervención**

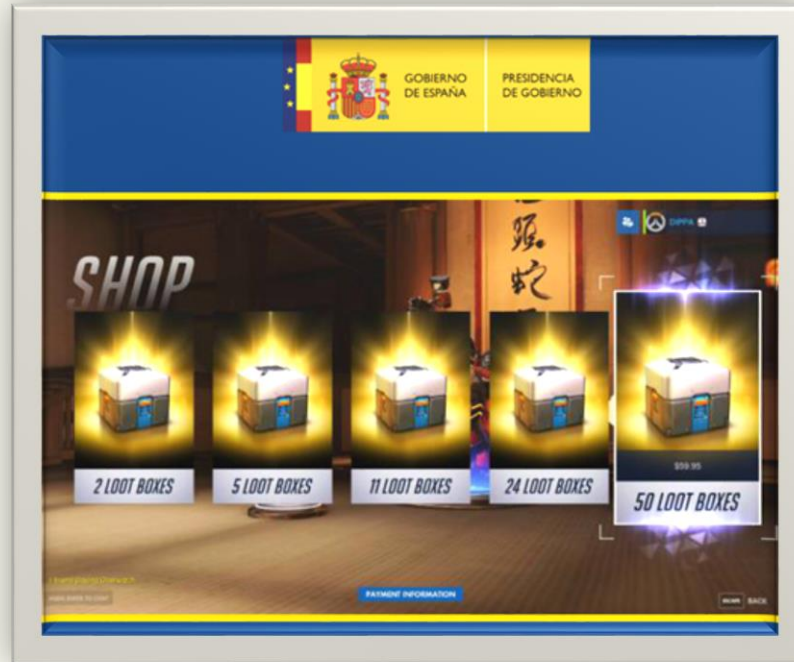
- Se realiza intervención psicológica individual.
  - En alguna ocasión se llegó a realizar alguna sesión de un grupo de videojuegos. Aunque no tuvo continuidad.
-

# Loot-boxes o cajas botín

- Sistema de recompensa aleatoria. Mecanismo con el cual obtienes un elemento estético, habilidades y otra característica a cambio de dinero.
- Puerta de entrada a la ludopatía en las personas jóvenes.
- Los mecanismos de funcionamiento son los mismos que en los juegos de azar.



- El Gobierno de España, está tramitando en la futura regulación de estos mecanismos en los videojuegos.





**06**

## **Conclusiones**

# Conclusiones

- Prevención, prevención y prevención
- Si la tasa de prevalencia es de 0,7% y la población asturiana es aproximadamente un millón de personas. Habría 1.000 personas diagnosticadas, en LARPA atendemos unas 150 personas al año. ¿Dónde se encuentra el resto?
- Advertir de los riesgos de los juegos de azar para la población general, sobre todo los jóvenes.



# CONTACTO LARPA



Juan Antonio Vallejo Nagera 1, bajo. Oviedo



984 181 183



[www.larpa.es](http://www.larpa.es)



[larpa@larpa.es](mailto:larpa@larpa.es)



@larpaludopatia



LARPA ludopatía Asturias



Principado de  
**Asturias**

| Consejería  
de Salud



Muchas gracias por vuestra  
atención