

CA

LÍ

O

PE



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE SANIDAD



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

SECRETARÍA
DE ESTADO
DE SANIDAD

DELEGACIÓN DEL
GOBIERNO PARA
EL PLAN NACIONAL
SOBRE DROGAS



Episteme Social
Investigación, intervención
y evaluación

CONSOLIDACIÓN DE LA CAPACITACIÓN *ONLINE* ASINCRÓNICA EN ADICCIONES COMPORTAMENTALES: DE LAS *LOOTBOX* A LAS CRIPTOMONEDAS

Los puntos de vista y las opiniones expresadas en estos materiales pertenecen únicamente a los autores y no reflejan necesariamente los de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, la Unión Europea o la Comisión Europea.

MÓDULO I

FUNDAMENTOS DE LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES.

1.1 INTRODUCCIÓN. ¿QUÉ SON LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES?

Contenidos del módulo

1.1 Introducción. ¿Qué son las adicciones comportamentales?

1.2 Antecedentes históricos de las adicciones comportamentales.

1.3 La sociedad hiperconectada: la imposibilidad de desconectar.

1.4 Aspectos básicos de la regulación jurídica en adicciones comportamentales. Una mirada española y europea.

¿Qué son las adicciones comportamentales?

Años 80 - Crisis heroína

Adicción = Consumo de sustancias

Adicción sin sustancia
=
Ludopatía

1945 - Otto Fenichel

«adicción sin necesidad de drogas»

1980 - APA

Juego patológico
=
Enfermedad mental

ESTIGMATIZACIÓN

Últimos años:

ADICCIONES COMPORTAMENTALES

Patrones de comportamiento compulsivo que modifican la cotidianeidad de la persona afectada por la adicción.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

Nunca o no en los últimos 12 meses
Ha jugado con dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses

2018			2020			2022	
T	H	M	T	H	M	T	H
39,8	36,5	43,1	35,8	33,2	38,5	41,9	39,6
60,2	63,5	56,9	64,2	66,8	61,5	58,1	60,4

Tabla 1. Prevalencia de juego con dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

	2018	2020	2022
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	26,8	25,9	26,3
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero de manera presencial	22,8	22,7	23,3

Tabla 2. Edad con la que la población de 15-64 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial, (años). España, 2018-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años



Figura 1. Prevalencia de juego con dinero online o presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años (%). España, 2015-2020.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

	2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	97,2	95,3	99,0	93,9	91,9	96,0	95,5	93,2	97,7
Ha jugado con dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses	2,8	4,7	1,0	6,1	8,1	4,0	4,5	6,8	2,3

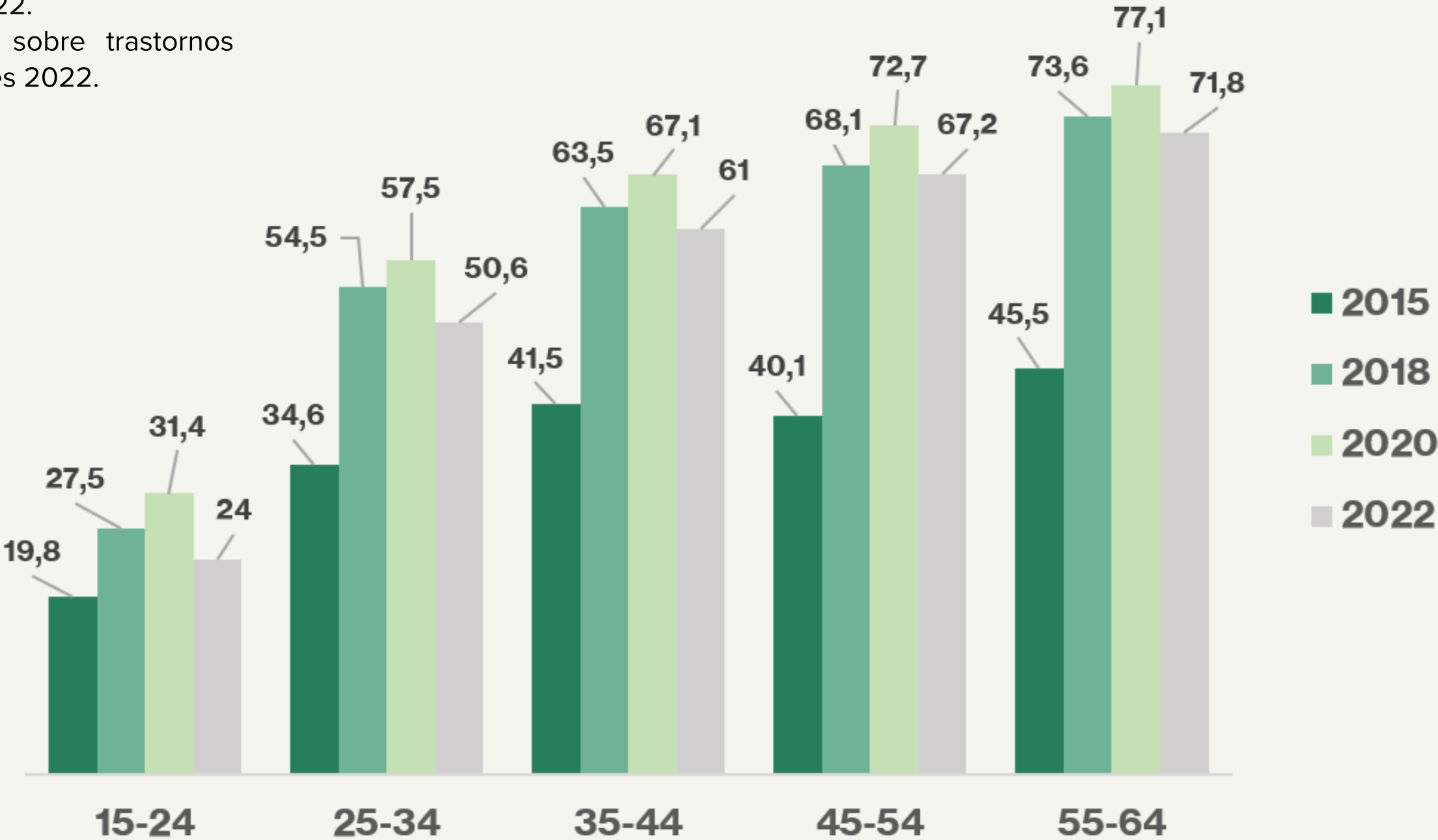
Tabla 3. Prevalencia de juego con dinero online y presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

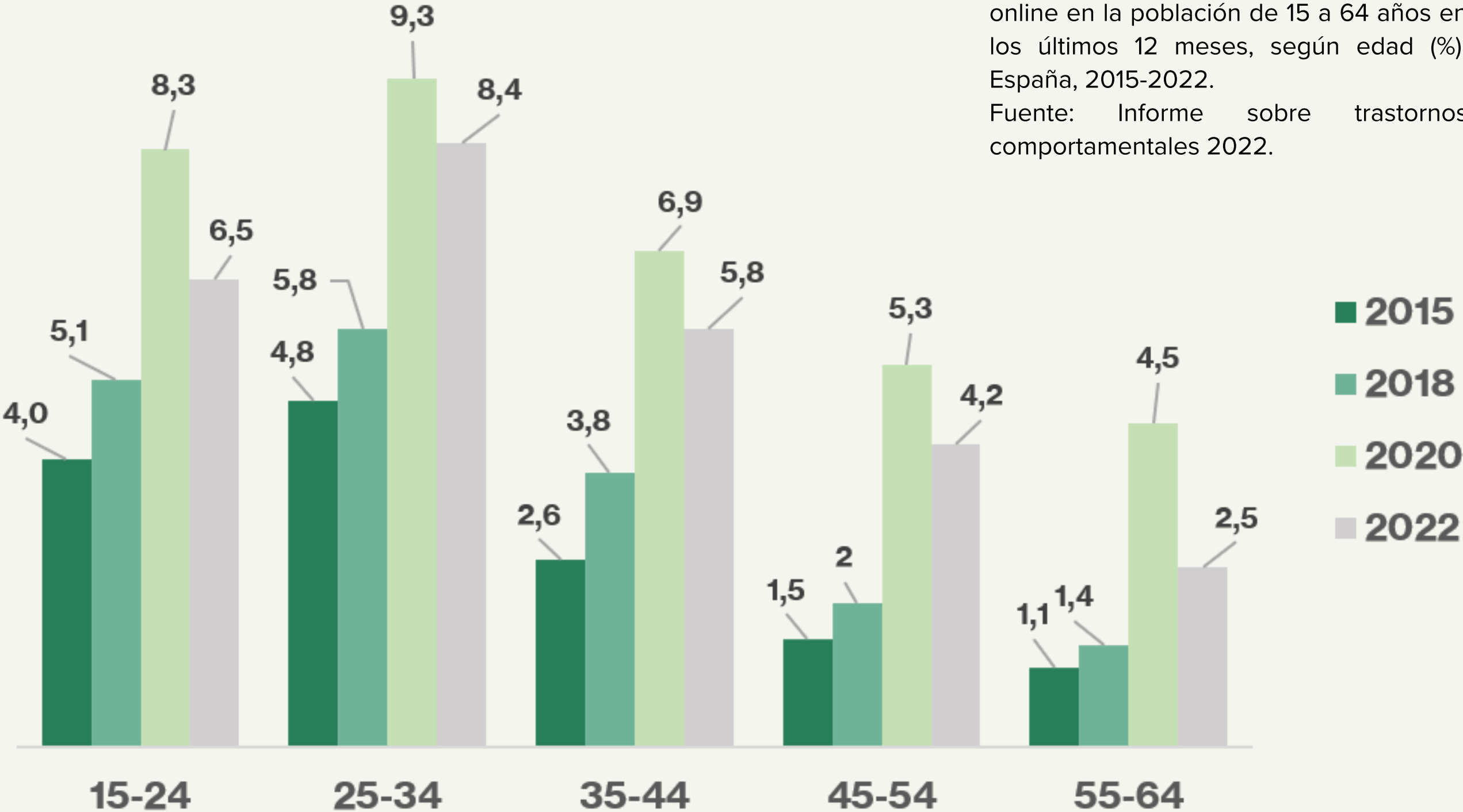
Figura 2. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2015-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.



Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

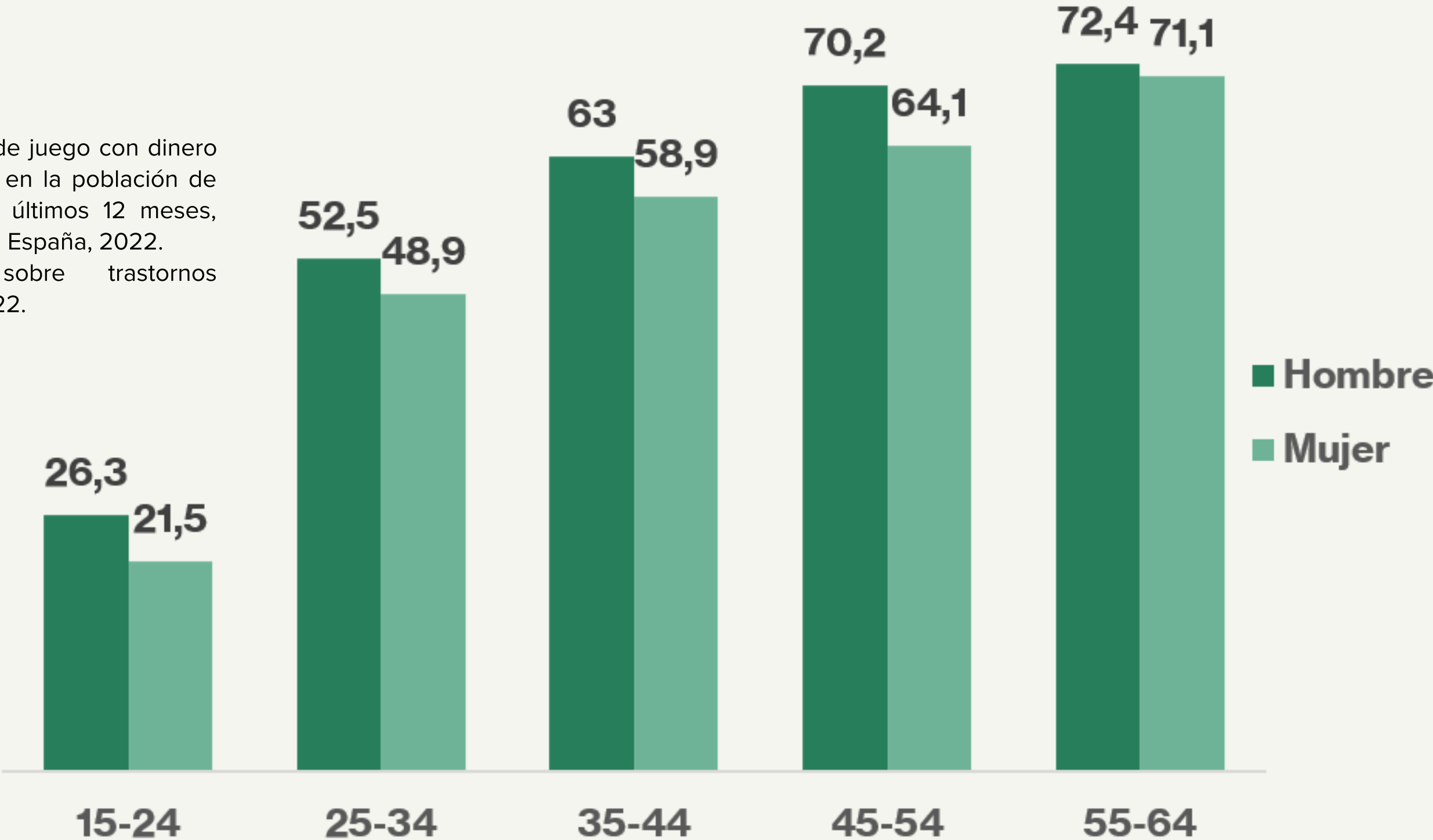


Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

Figura 4. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.



Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

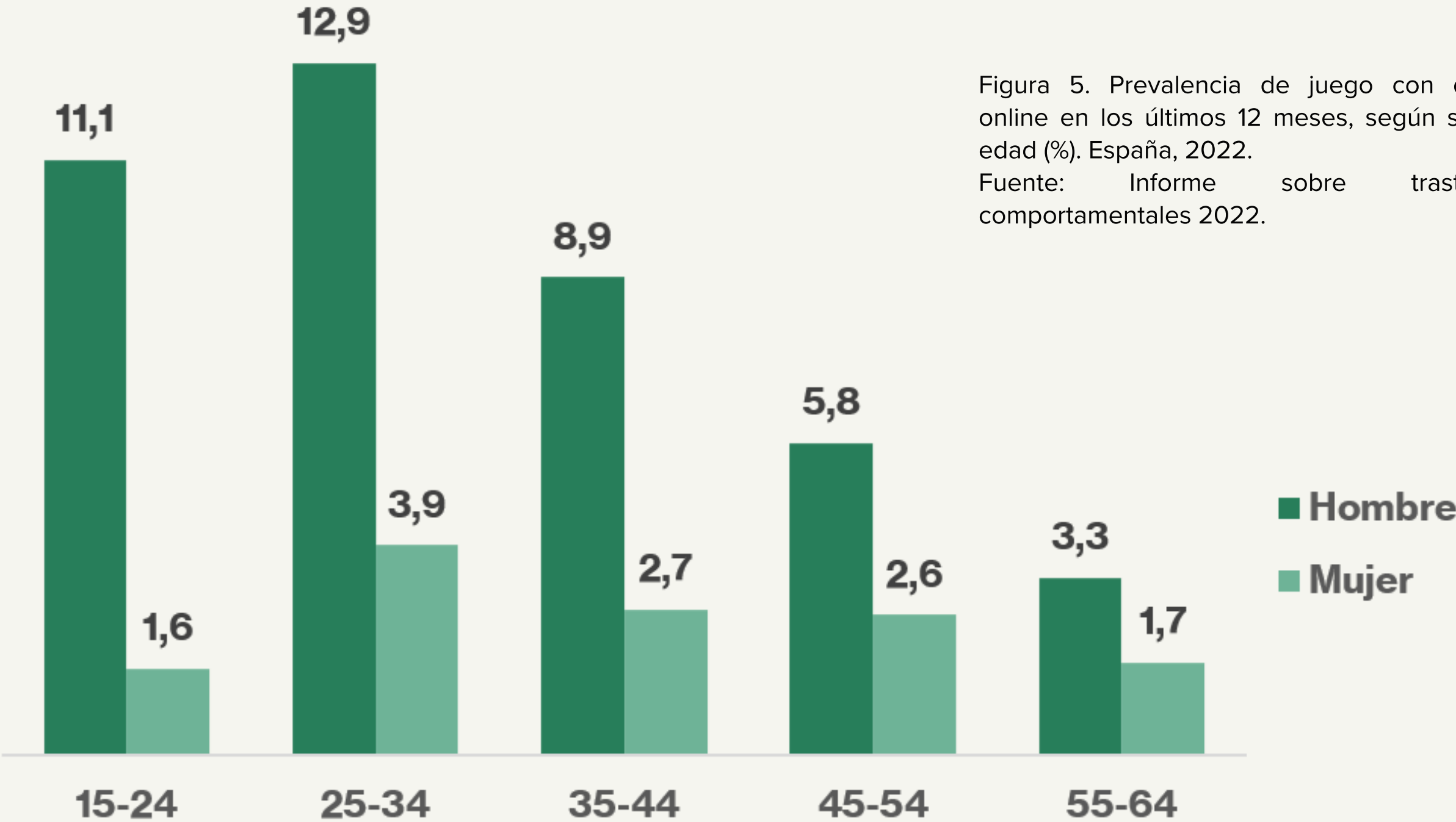


Figura 5. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

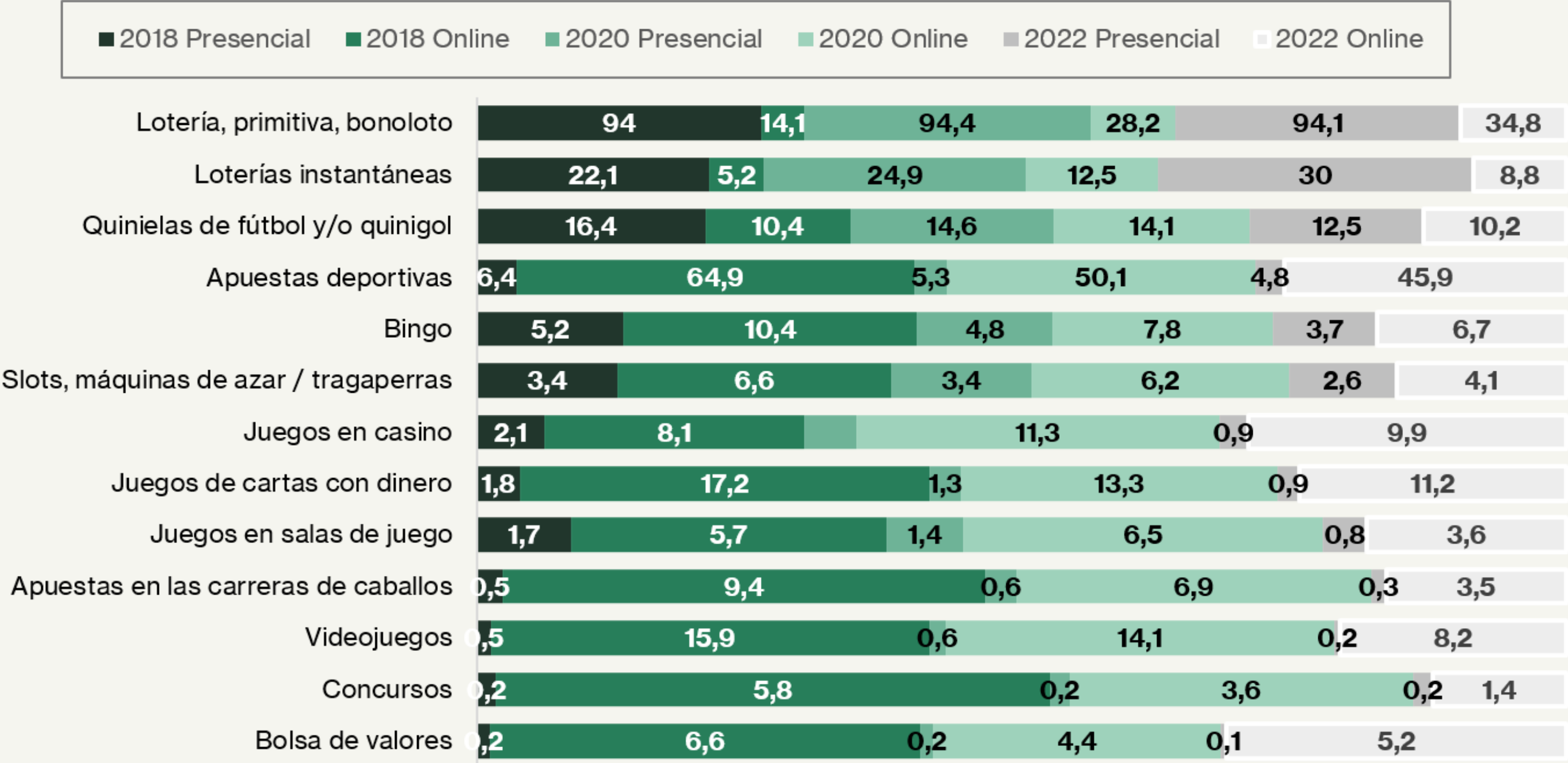


Figura 6. Tipos de juegos utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado dinero online o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

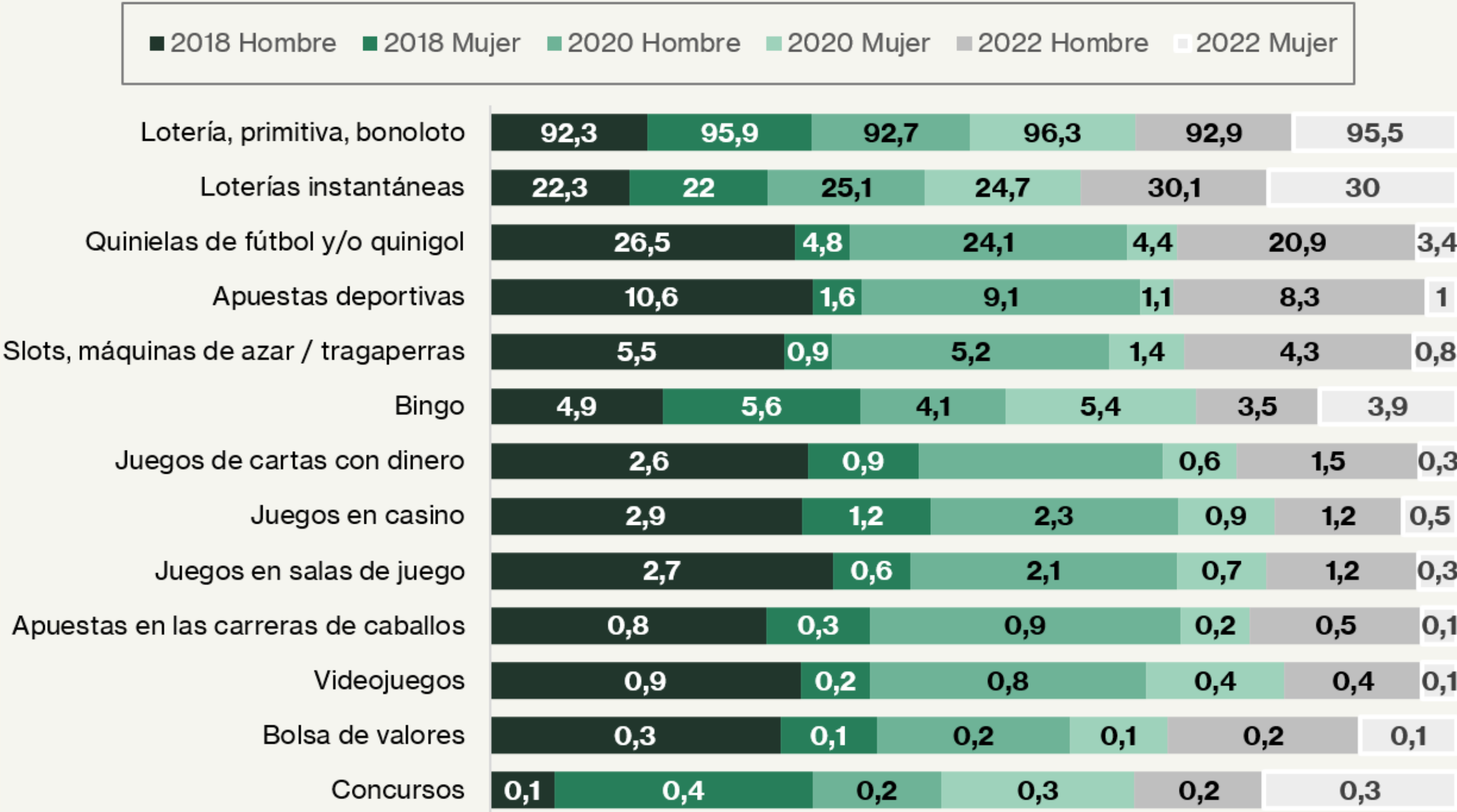


Figura 7. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

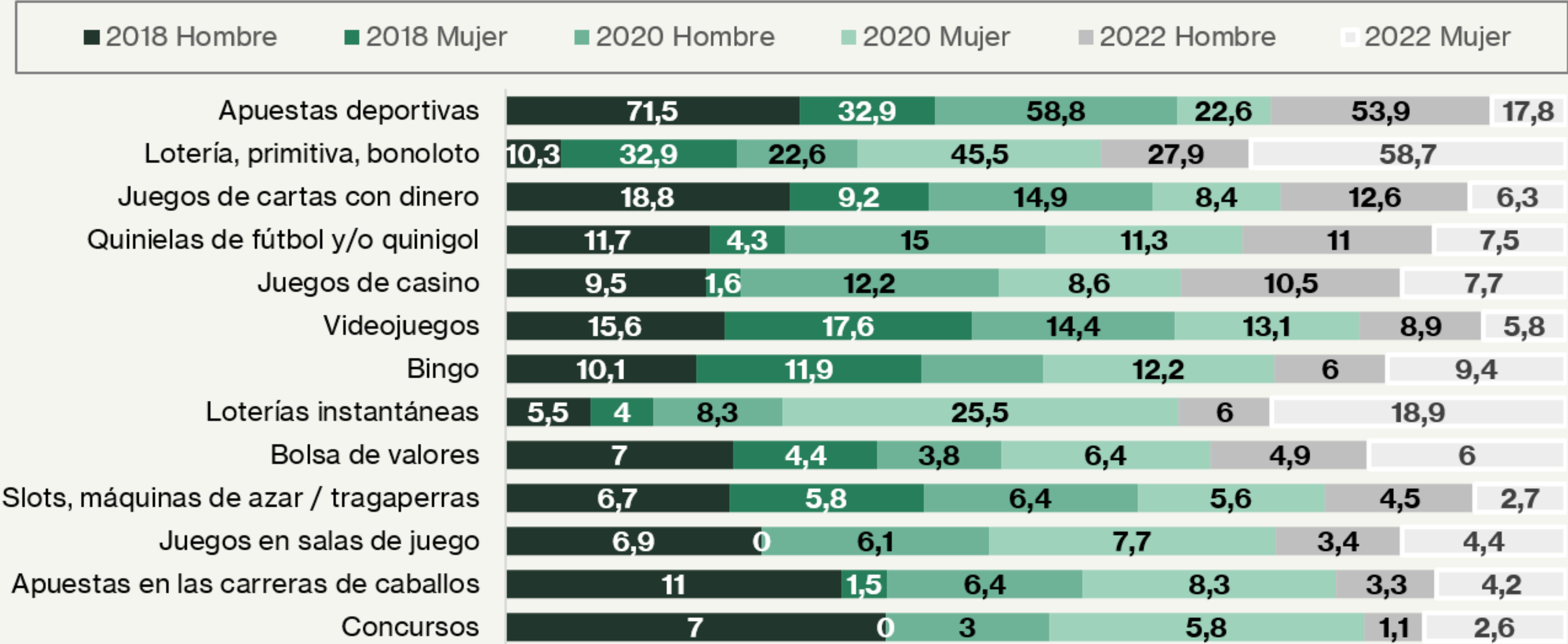


Figura 8. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018-2022.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

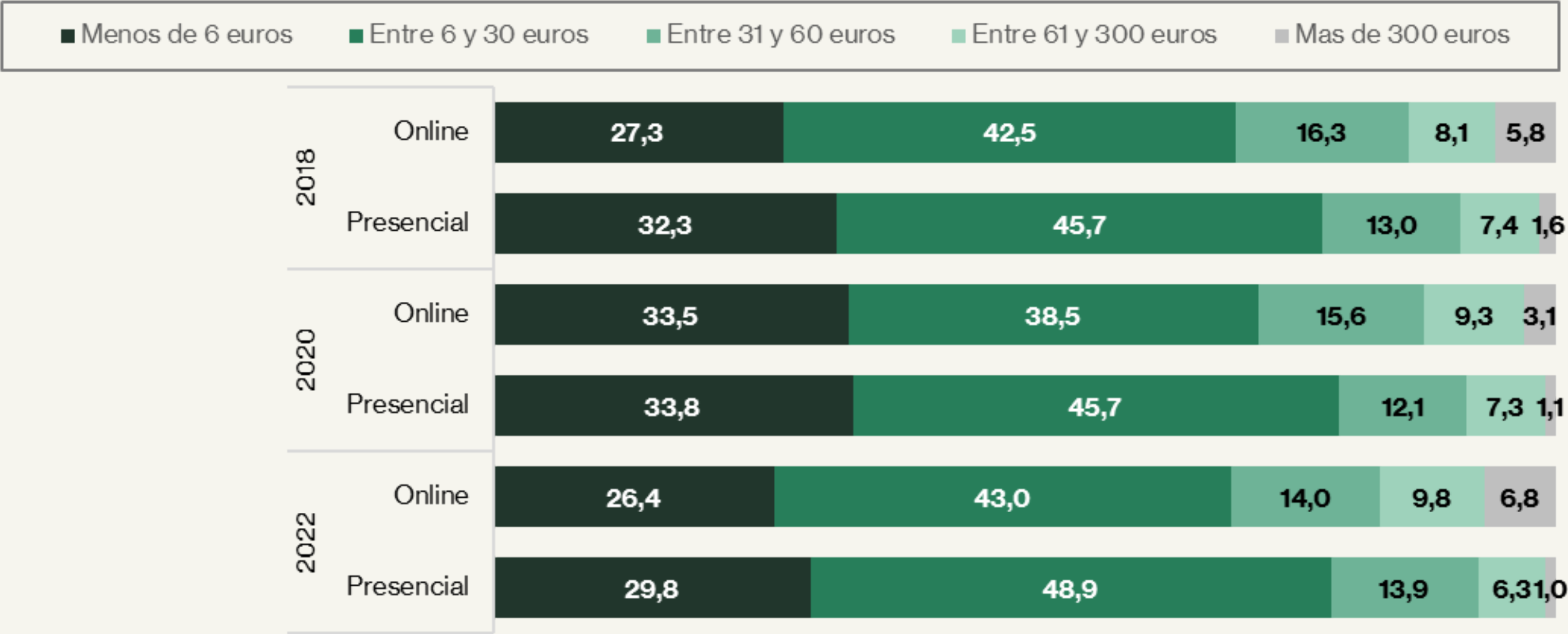


Figura 9. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 15 a 64 años

	2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Menos de 6 euros	27,3	25,0	38,7	33,5	29,0	45,5	26,4	24,6	34,6
Entre 6 y 30 euros	42,5	41,8	46,0	38,5	39,8	35,2	43,0	44,3	36,9
Entre 31 y 60 euros	16,3	17,6	9,3	15,6	17,5	10,5	14,0	15,0	9,3
Entre 61 y 300 euros	8,1	9,2	2,5	9,3	10,2	6,8	9,8	8,9	14,3
Más de 300 euros	5,8	6,3	3,5	3,1	3,4	2,0	6,8	7,1	5,0

Tabla 4. Distribución de la cantidad máxima de dinero gastada en un solo día en juego online en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018-2022.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

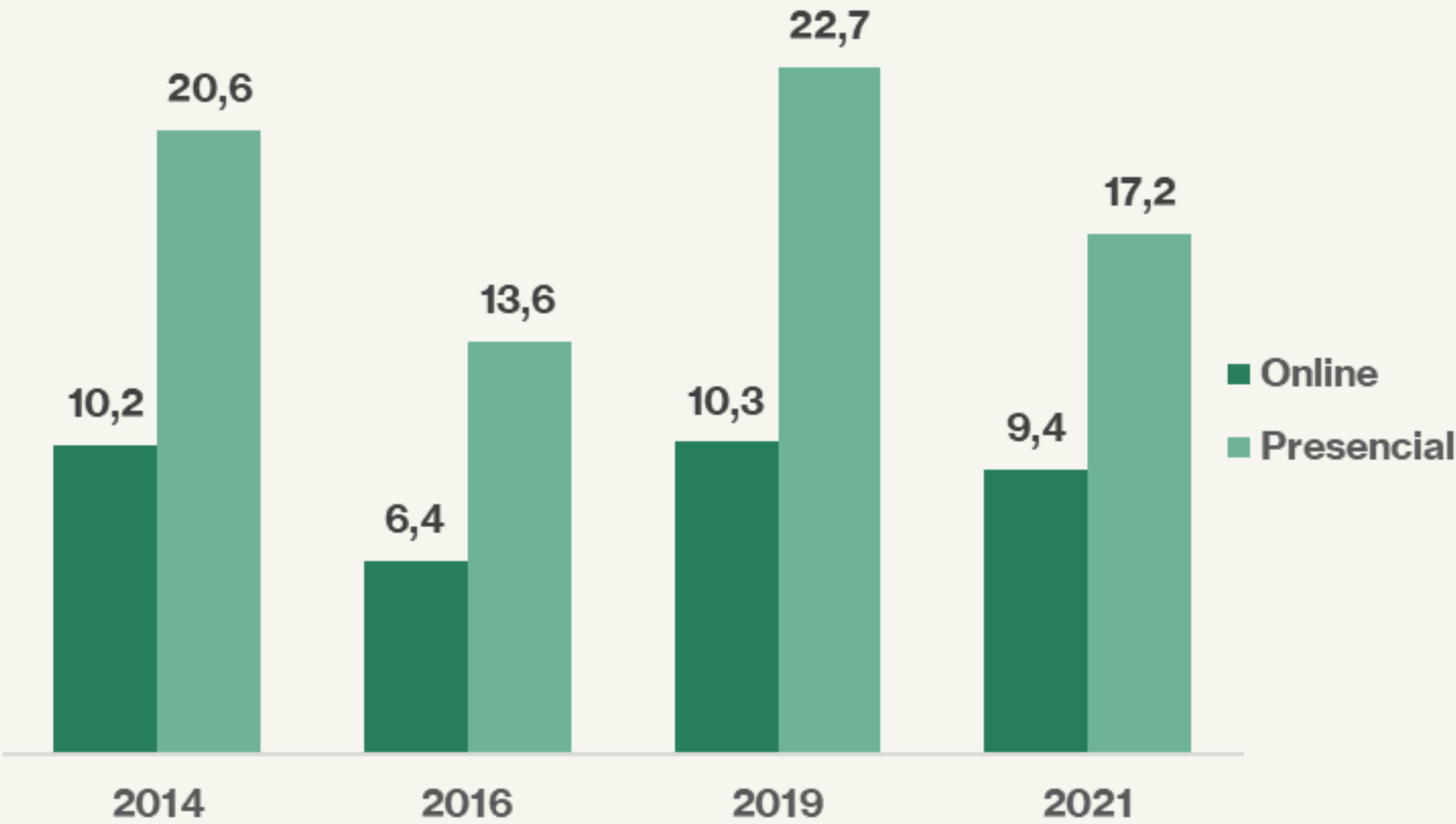
-

Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 14 a 18 años

	2014			2016			2019			2021		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	77,7	66,4	88,8	83,9	75,0	93,1	74,5	64,4	83,9	79,9	72,4	87,4
Ha jugado con dinero en los últimos 12 meses	22,3	33,6	11,2	16,1	25,0	6,9	25,5	35,6	16,1	20,1	27,6	12,6

Tabla 5. Prevalencia de juego con dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años, según sexo (%). España, 2014-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Figura 10. Prevalencia de juego con dinero online o presencial en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años (%). España, 2014-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.



Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

- Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 14 a 18 años

	2019			2021		
	T	H	M	T	H	M
	92,6	87,6	97,1	93,6	90,0	97,2
Nunca o no en los últimos 12 meses						
Ha jugado con dinero (online y presencial) en los últimos 12 meses	7,4	12,4	2,9	6,4	10,0	2,8

Tabla 6. Prevalencia de juego con dinero online y presencial en los últimos 12 meses en la población de 14-18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

	2014			2016			2019			2021		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M
	89,9	83,3	96,2	93,6	89,8	97,5	89,7	82,6	94,6	90,6	85,0	96,2
No jugado dinero online en los últimos 12 meses o nunca												
Ha jugado dinero online en los últimos 12 meses	10,2	16,7	3,8	6,4	10,2	2,5	10,3	17,4	3,6	9,4	15,0	3,8

Tabla 7. Evolución de la prevalencia de juego con dinero online en los estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2014-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 14 a 18 años

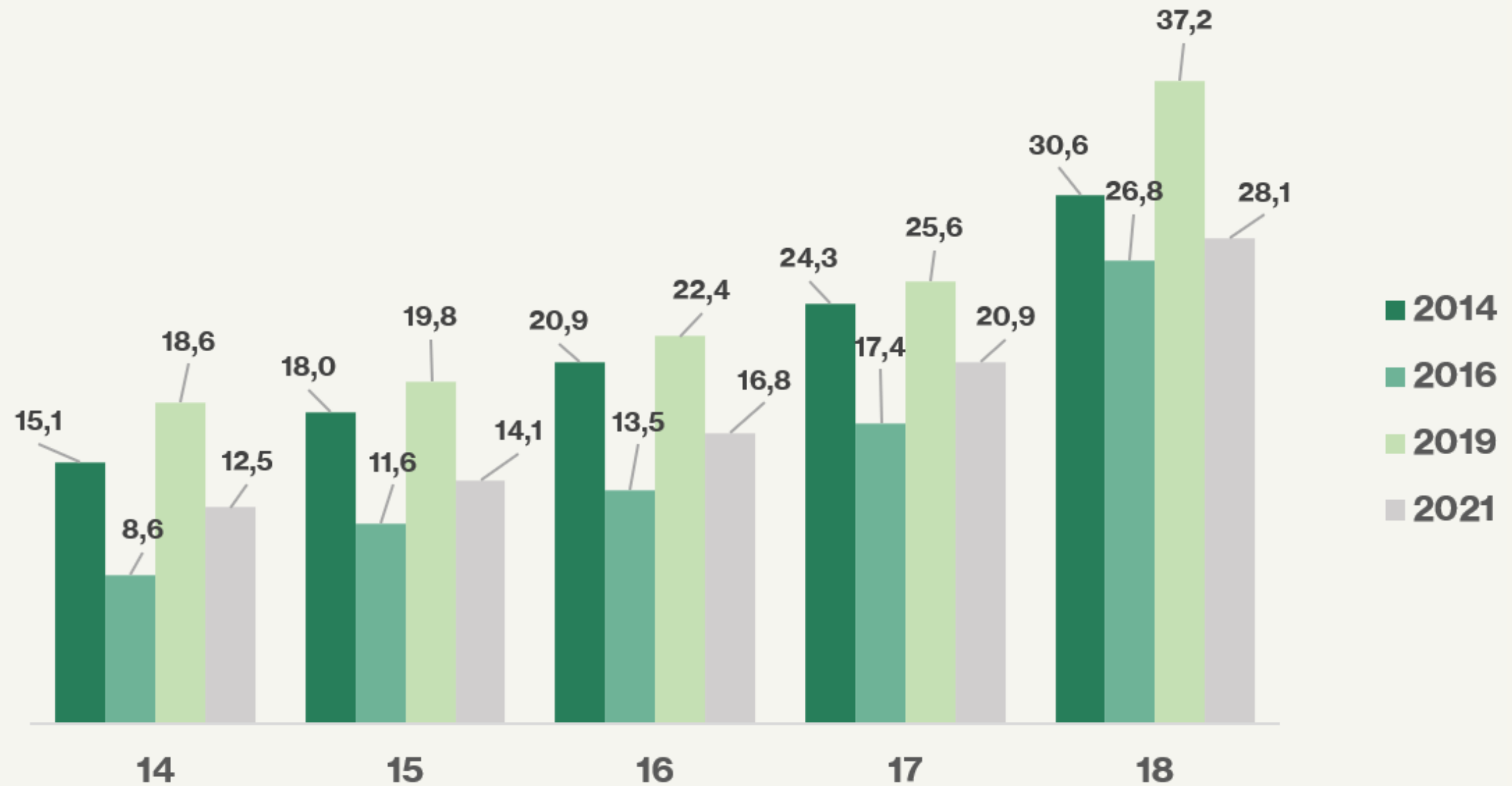


Figura 11. Prevalencia de juego con dinero presencial en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2014-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 14 a 18 años

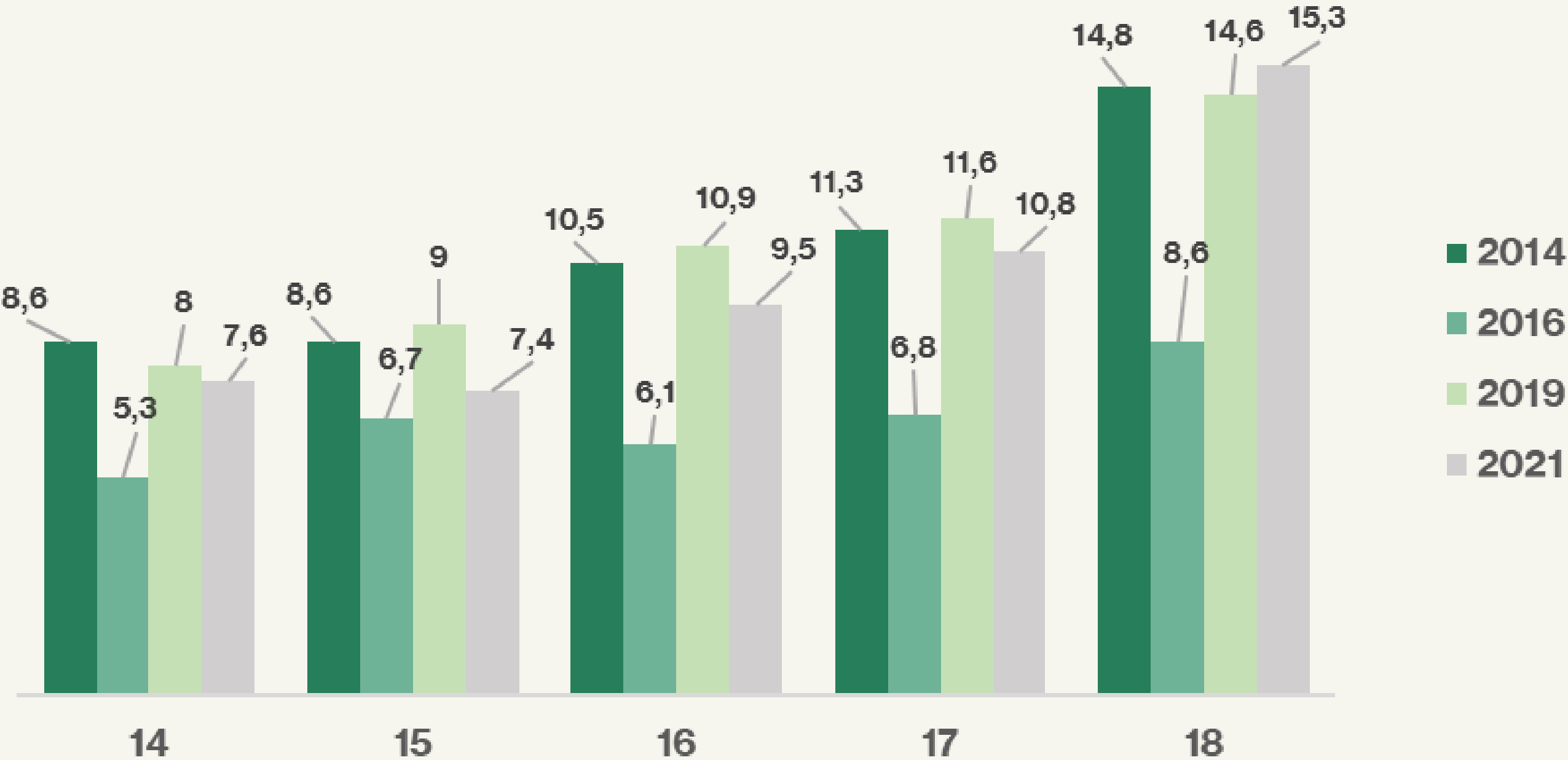


Figura 12. Prevalencia de juego con dinero online en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2014-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-

Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 14 a 18 años

	2019	2021
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	14,7	15,0
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero de manera presencial	14,6	14,6

Tabla 8. Edad con la que la población de 14-18 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial, (años). España, 2019-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 14 a 18 años

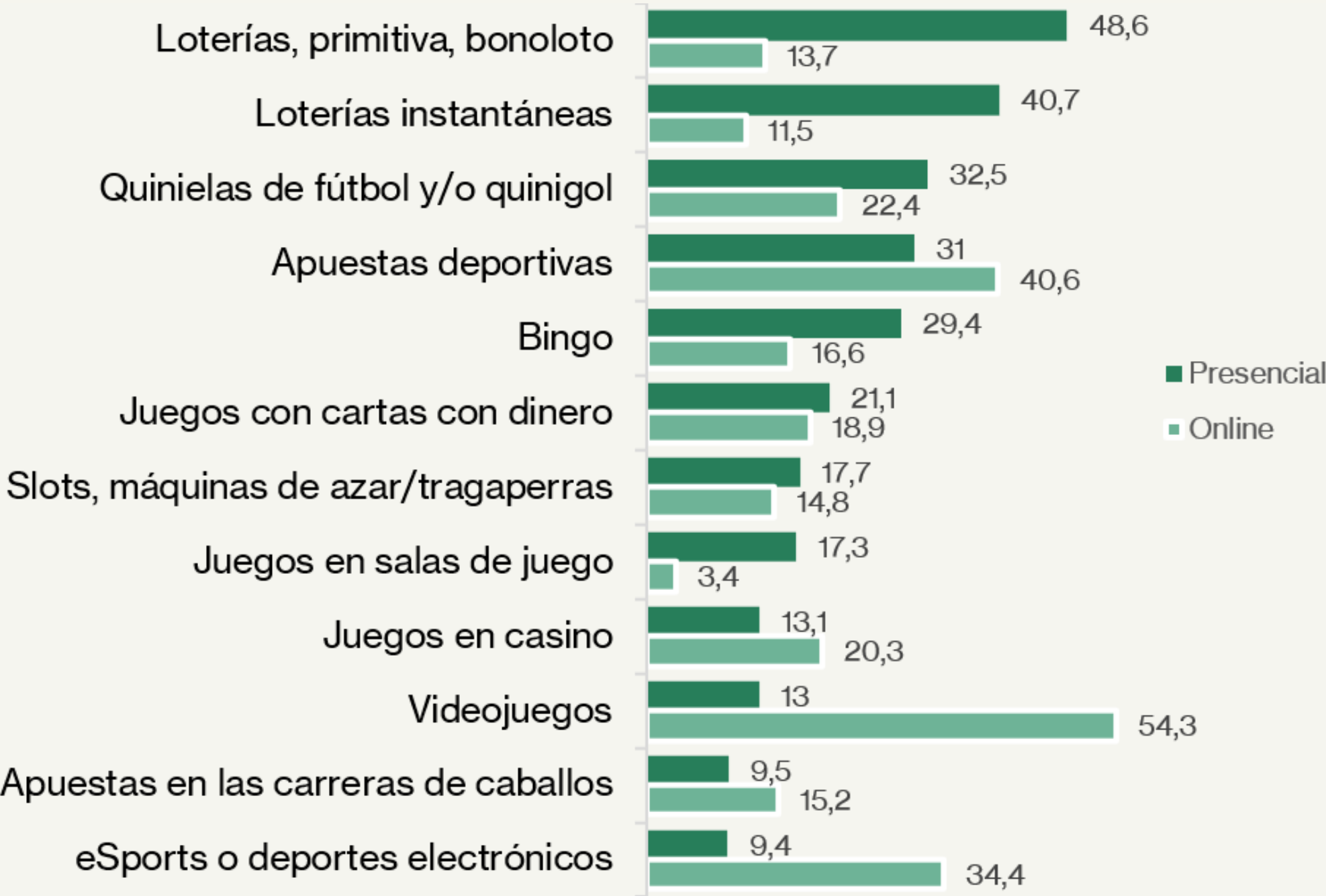


Figura 13. Tipos de juegos utilizados entre la población de 14-18 años que ha jugado dinero online<o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

-
Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 14 a 18 años

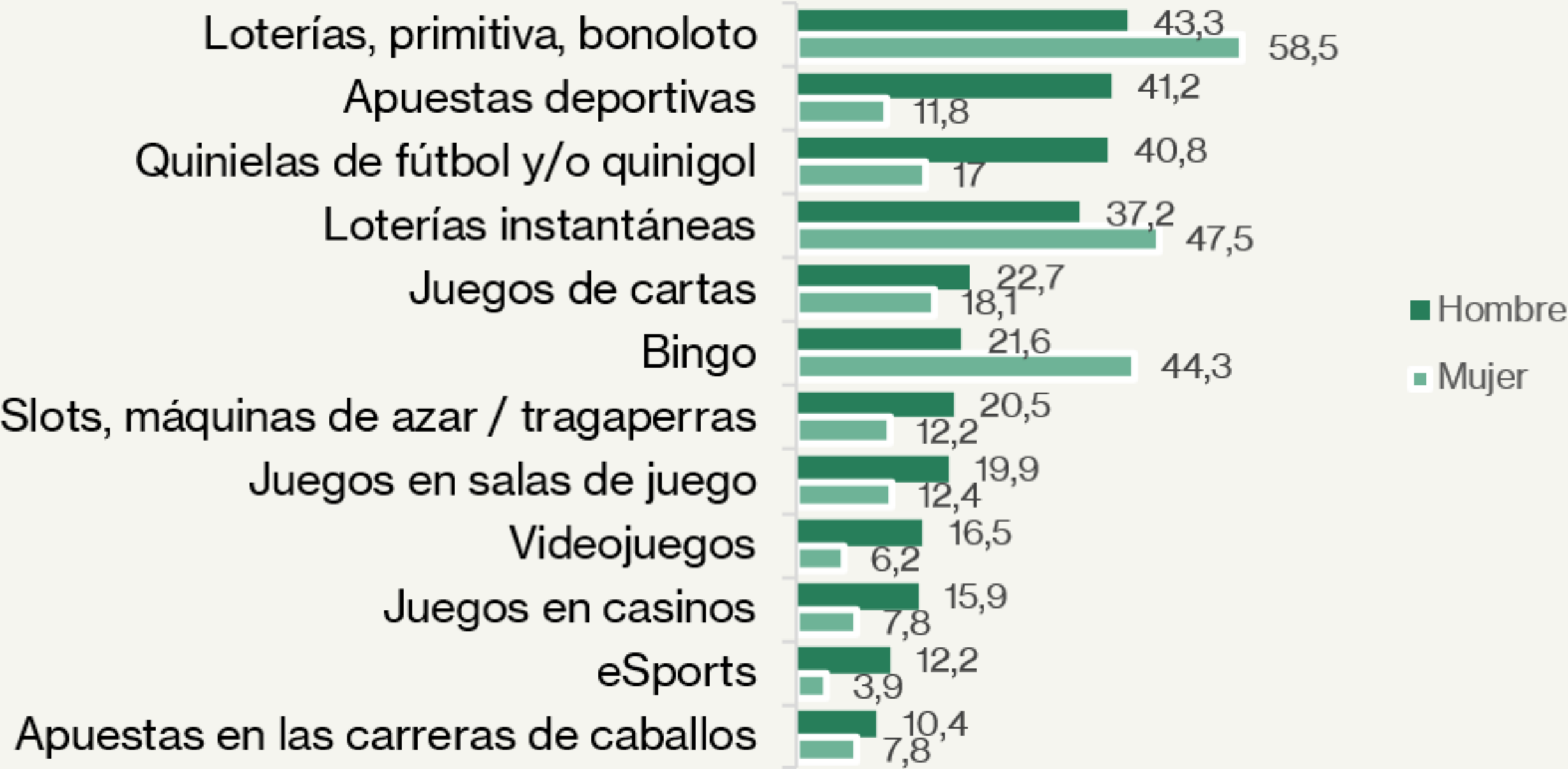


Figura 14. Prevalencia de juego de manera presencial en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera presencial en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%). España, 2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 14 a 18 años



Figura 15. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). España, 2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

Magnitud y prevalencias del juego presencial y virtual entre población de 14 a 18 años

	2019			2021		
	T	H	M	T	H	M
Menos de 6 euros	47,3	45,7	60,7	44,2	42,4	53,8
Entre 6 y 30 euros	27,7	28,9	17,8	33,6	34,0	31,4
Entre 31 y 60 euros	10,4	10,4	9,9	12,3	12,8	9,7
Entre 61 y 300 euros	7,8	8,0	5,4	6,0	6,8	1,7
Más de 300 euros	6,9	7,0	6,3	3,9	4,0	3,3

Tabla 9. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos online en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado online en el último año, según sexo (%). España, 2019-2021. online en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2018-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

	2019			2021		
	T	H	M	T	H	M
Menos de 6 euros	68,1	63,8	77,1	66,8	63,4	74,0
Entre 6 y 30 euros	21,1	23,2	16,8	23,1	25,3	18,4
Entre 31 y 60 euros	5,2	6,0	3,3	5,0	5,2	4,5
Entre 61 y 300 euros	3,1	3,8	1,8	2,8	3,4	1,7
Más de 300 euros	2,5	3,2	1,0	2,3	2,7	1,4

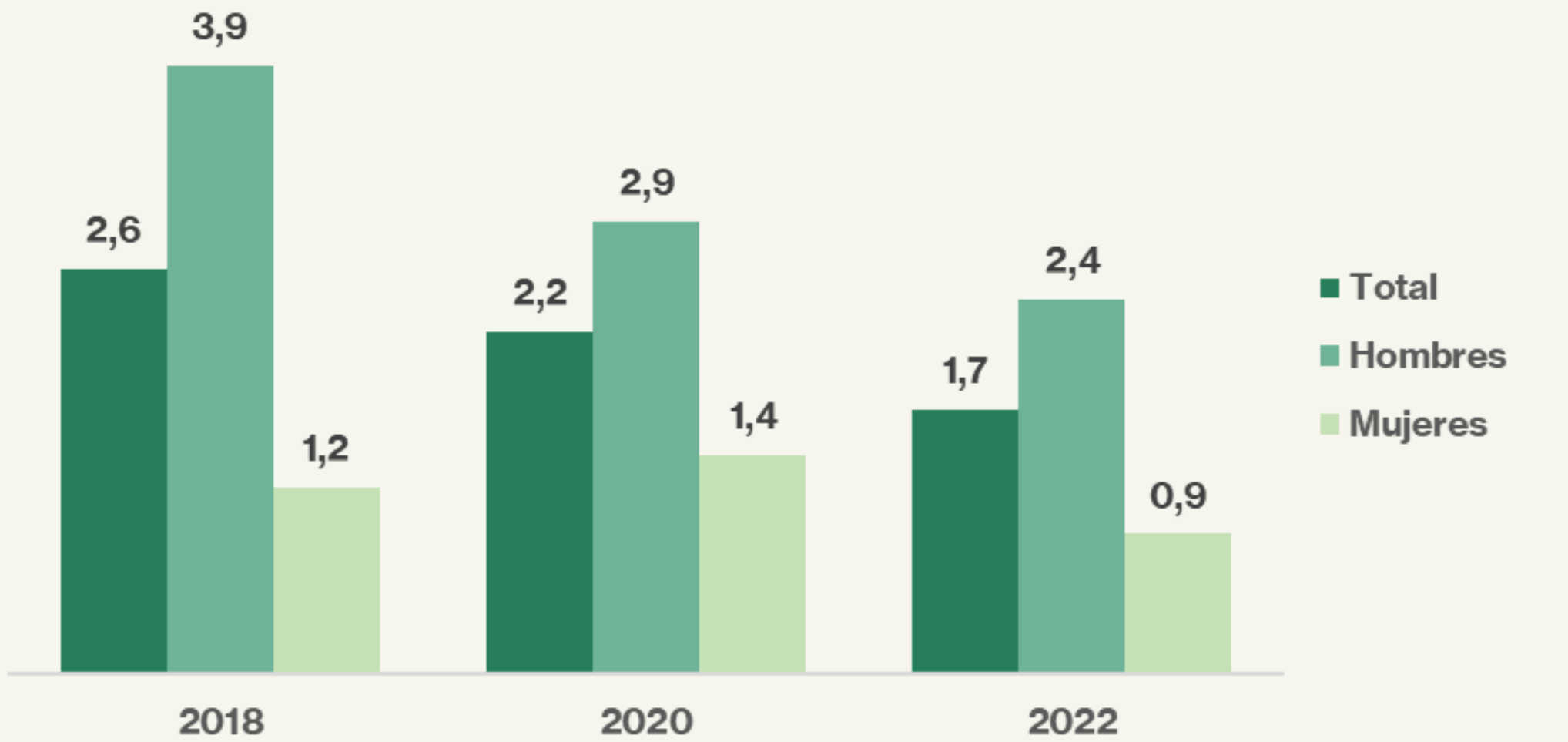
Tabla 10. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos de manera presencial en los últimos 12 meses en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado con dinero de manera presencial (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

El juego problemático y los trastornos por juego

Figura 16. Prevalencia de posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-5 ≥1) entre la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2018-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.



Posible juego problemático (DSM-5 ≥1 <4)
Posible trastorno del juego (DSM-5 ≥4)

2018		2020		2022	
Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses	Población 15-64 años	Jugadores últimos 12 meses
2,0	3,4	1,6	2,7	1,3	2,2
0,5	0,9	0,6	1,0	0,4	0,7

Tabla 11. Categorización de resultados de la escala DSM-5 entre la población de 15-64 años y entre los jugadores en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2022.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

- El juego problemático y los trastornos por juego

	2018		2020		2022	
	Juego online	Juego presencial	Juego online	Juego presencial	Juego online	Juego presencial
Posible juego problemático o trastorno del juego entre los que han jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses	22,9	4,2	15,8	3,5	13,6	2,9
Posible juego problemático o trastorno del juego entre el total de la población de 15-64 años	0,8	2,5	0,9	2,0	0,7	1,6

Tabla 12. Prevalencia de posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-5 ≥1) entre la población que ha jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2022.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego
patológico

-
El juego
problemático y los
trastornos por
juego

Loterías, primitiva, bonoloto
Loterías instantáneas
Quinielas de fútbol y/o quinigol
Apuestas deportivas
Bingo
Slots, máquinas de azar / tragaperras
Juegos de cartas con dinero
Juegos en casino
Juegos en salas de juego
Apuestas en las carreras de caballos
Videojuegos
Concursos
Bolsa de valores

2018		2020		2022	
15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego
94,0	87,7	94,4	82,6	94,1	82,3
22,1	52,6	24,9	52,6	30,0	44,3
16,4	37,1	14,6	25,0	12,5	23,3
6,4	26,3	5,3	20,9	4,8	22,1
5,2	27,7	4,8	20,8	3,7	26,9
0,5	26,9	3,4	20,2	2,6	21,0
1,8	19,7	1,3	9,7	0,9	8,6
2,1	17,4	1,6	13,1	0,9	11,2
1,7	16,2	1,4	13,4	0,8	10,1
0,5	3,5	0,6	4,6	0,3	4,9
0,5	1,4	0,6	2,5	0,2	2,8
0,2	0,8	0,2	0,5	0,2	0,7
0,2	1,5	0,2	0,2	0,1	1,1

Tabla 13. Prevalencia de juego con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha realizado un posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-5 ≥1) y en la población general de 15 a 64 años, según el tipo de juego realizado (%).

España, 2018-2022.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego
patológico

-
El juego
problemático y los
trastornos por
juego

Apuestas deportivas
Loterías, primitiva, bonoloto
Juegos de cartas con dinero
Quinielas de fútbol y/o quiniol
Juegos en casino
Loterías instantáneas
Videojuegos
Bingo
Bolsa de valores
Slots, máquinas de azar / tragaperras
Juegos en salas de juego
Apuestas en las carreras de caballos
Concursos

2018		2020		2022	
15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego
64,9	71,9	50,1	70,5	45,9	58,9
14,1	7,6	28,2	10,2	34,8	13,5
17,2	20,3	13,3	24,1	11,2	22,8
10,4	20,3	14,1	13,4	10,2	13,1
8,1	11,2	11,3	22,6	9,9	20,5
5,2	2,2	12,5	6,8	8,8	6,6
15,9	20,8	14,1	22,9	8,2	13,4
10,4	13,8	7,8	10,6	6,7	13,1
6,6	7,7	4,4	6,1	5,2	9,3
6,6	17,8	6,2	11,7	4,1	7,6
5,7	8,8	6,5	15,6	3,6	10,4
9,4	21,1	6,9	17,4	3,5	7,1
5,8	13,4	3,6	3,0	1,4	2,3

Tabla 14. Prevalencia de juego con dinero online en los últimos 12 meses en la población de 15-64 años que ha realizado un posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-5 ≥1) y en la población general de 15 a 64 años, según el tipo de juego realizado (%). España, 2018-2022..

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico - El juego problemático y los trastornos por juego

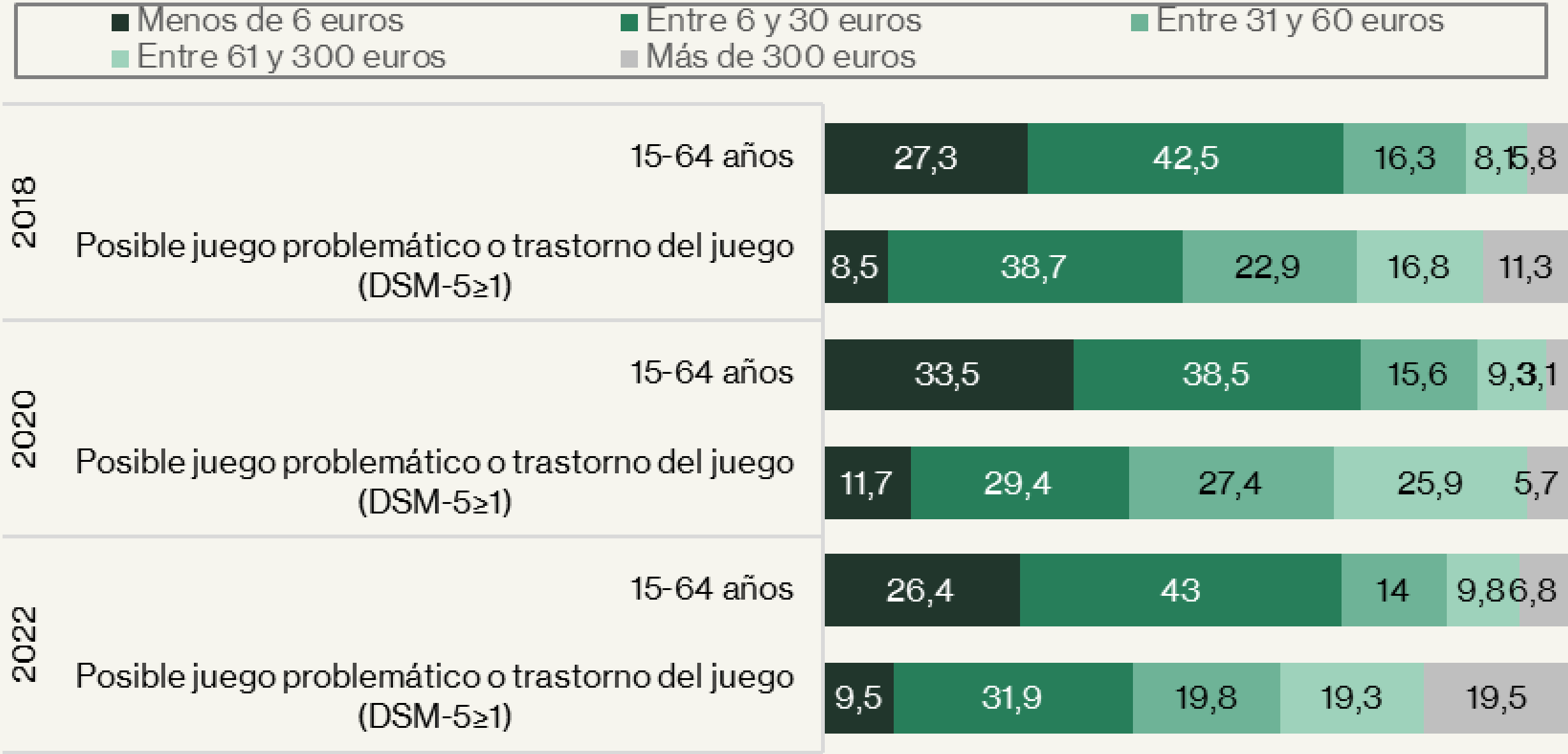


Figura 17. Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego (DSM-5 ≥1) (%). España, 2018-2022.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico - El juego problemático y los trastornos por juego

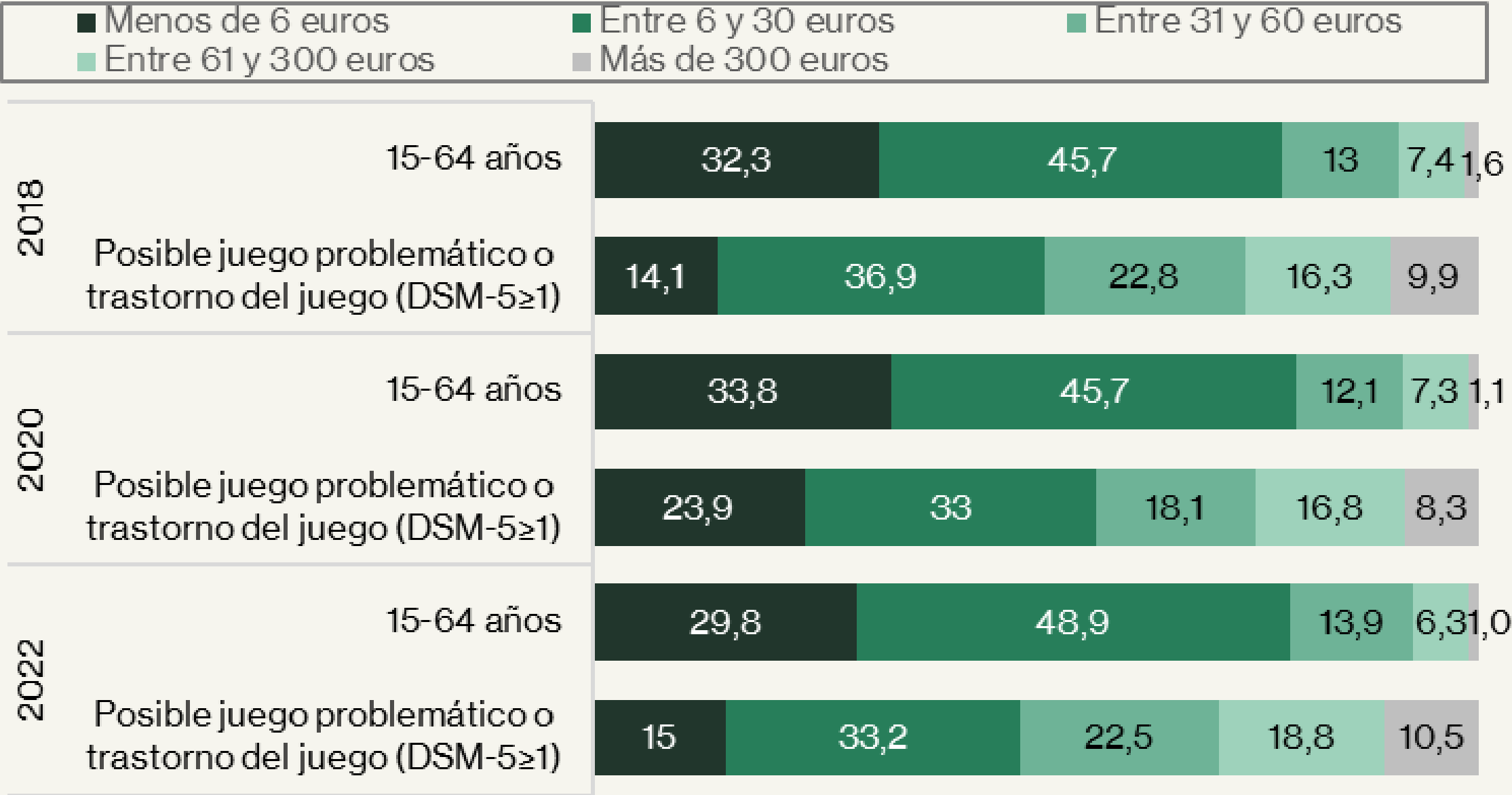


Figura 18 . Máxima cantidad de dinero gastada en un solo día en la población de 15-64 años que ha jugado con dinero de manera presencial en los últimos 12 meses y en los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego (DSM-5 ≥ 1) (%). España, 2022.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

- El juego problemático y los trastornos por juego

	2018		2020		2022	
	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego	15-64 años	Posible juego problemático o trastorno del juego
Borracheras	7,1	25,5	6,8	17,4	6,4	19,0
<i>Binge drinking</i>	15,1	38,6	15,4	43,2	15,4	40,2
Consumo de riesgo de alcohol (AUDIT ≥ 8)	5,1	24,9	4,2	21,5	4,8	22,6
Tabaco diario	34,0	53,5	32,3	43,2	33,1	54,6

Tabla 15. Prevalencia de borracheras y *binge drinking* en los últimos 30 días, consumo de riesgo de alcohol (AUDIT≥8) y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días en la población general de 15 a 64 años y en los posibles jugadores problemáticos o con trastorno del juego (DSM-5 ≥1) (%). España, 2018-2020.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego
patológico

-
El juego
problemático y los
trastornos por
juego

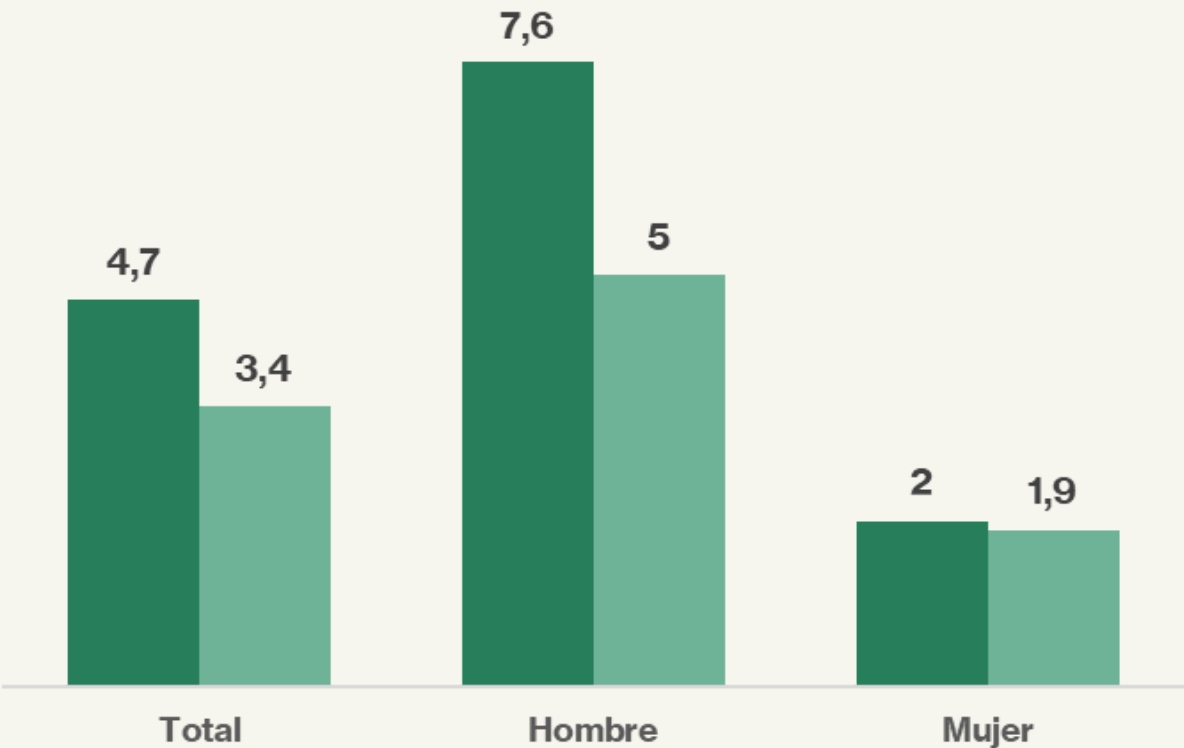


Figura 19. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

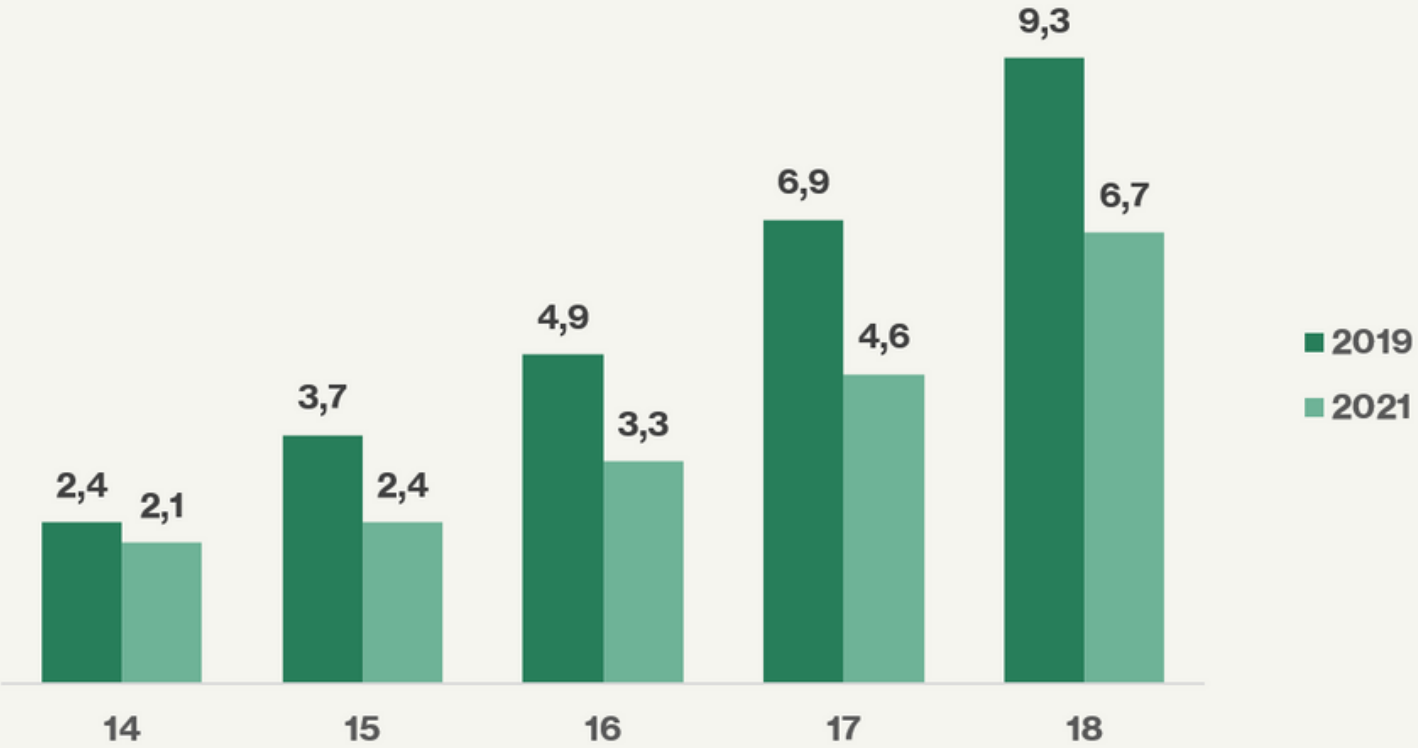


Figura 20. Prevalencia de posible juego problemático estimada a partir de la escala Lie/Bet entre la población de estudiantes de Enseñanza Secundaria de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego
patológico

-
El juego
problemático y los
trastornos por
juego

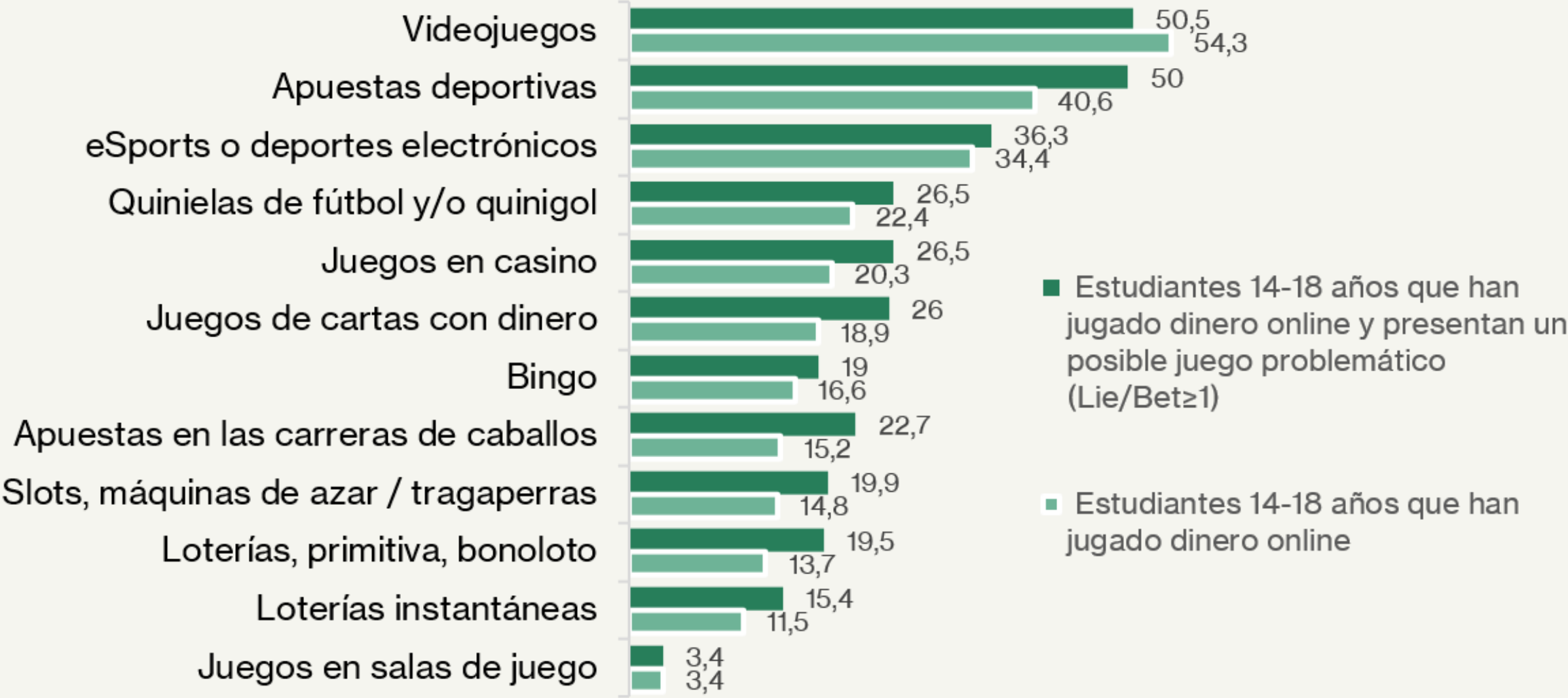


Figura 21 . Tipos de juegos utilizados entre los estudiantes de 14-18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses y entre los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

El juego patológico

El juego problemático y los trastornos por juego

	2019		2021	
	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online y presentan un posible juego problemático (Lie/Bet≥1	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online	Estudiantes 14-18 años que han jugado dinero online y presentan un posible juego problemático (Lie/Bet≥1
Menos de 6 euros	47,3	31,1	44,2	33,3
Entre 6 y 30 euros	27,7	26,6	33,6	33,6
Entre 31 y 60 euros	10,4	15,8	12,3	15,5
Entre 61 y 300 euros	7,8	13,3	6,0	8,3
Más de 300 euros	6,9	13,2	3,9	9,2

Tabla 16. Cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses y en la población jugadora con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

	2019		2021	
	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes 14-18 años con posible juego problemático	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes 14-18 años con posible juego problemático
Borracheras	24,3	46,5	23,2	45,1
Binge drinking	32,3	57,0	27,9	52,4
Consumo de riesgo de alcohol (AUDIT ≥ 8)	19,3	43,2	14,9	35,2
Tabaco diario	9,8	21,5	9,0	21,3

Tabla 17. Prevalencia de borrachera, binge drinking y consumo de cannabis en los últimos 30 días y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

PUNTOS GENERALES

1

Población de 15 a 64 años

El juego presencial es el más habitual: un 57,4% de la población había participado a algún tipo de juego en 2022, especialmente a la lotería. No existen diferencias significativas por sexo. A grandes rasgos, principalmente las personas gastan entre 6 y 30 euros.

2

Población de 15 a 64 años

El juego online es más recurrente en hombres (8,0%) que en mujeres (2,5%), y más habitual en personas jóvenes. Los hombres juegan a apuestas deportivas, y en las mujeres la lotería, primitiva o bonoloto. Generalmente, las personas gastan entre 6 y 30 euros.

3

Población de 15 a 64 años

De entre toda la población que juega con dinero, tan solo un 1,3% mostró indicios de posible juego problemático, mientras que un 0,4% posiblemente tendría indicios de trastorno al juego según la escala DSM-5.

4

Población de 14 a 18 años

El juego presencial es todavía más habitual que el juego online entre la población más joven. No obstante, la prevalencia del juego presencial se redujo entre 2019 y 2021. Hay grandes diferencias por sexo: los chicos juegan mucho más (22,7%) que las chicas (11,6%). En estos casos, la prevalencia aumenta conforme lo hace la edad. Principalmente, las personas jóvenes juegan a la lotería, primitiva o bonoloto, pero no suelen gastar más de seis euros.

5

Población de 14 a 18 años

La prevalencia de juego online ha descendido entre 2019 y 2021. Hay diferencias significativas entre hombres (15,0%) y mujeres (3,8%), y la prevalencia aumenta conforme se incrementa la edad. Tanto chicos como chicas juegan a videojuegos, apuestas deportivas y eSports. Principalmente, las personas jóvenes invierten menos de 6 euros, y tan solo un 1,4% gasta más de 30 euros.

6

Población de 14 a 18 años

De entre toda la población juvenil que participa en juegos de azar o habilidad de forma virtual o presencial, un 4,7% presentaría indicios de juego problemático, en este caso según la escala Lie/Bet. La prevalencia es significativamente mayor entre los chicos jóvenes (5,0%) que las chicas (1,9%). Además, es más probable que esta población pueda gastar más dinero o desarrollar otras conductas peligrosas en relación con el consumo de sustancias.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Uso
compulsivo
de internet

	Sexo			Edad				
	T	H	M	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64
	96,9	96,6	97,2	99,3	98,9	98,6	97,4	91,2
	96,6	96,1	97,0	99,3	98,9	98,3	97,0	90,4
Alguna vez en la vida	96,3	95,9	96,7	99,1	98,8	98,0	96,7	89,8
Últimos 12 meses								
Últimos 30 días								

Tabla 18. Prevalencia de uso lúdico de internet en la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). España, 2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Uso
compulsivo
de internet

	Sexo			Edad				
	T	H	M	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64
Horas de media al día entre semana	2,7	2,64	2,66	3,88	3,30	2,57	2,22	1,76
Horas de media al día en fin de semana	2,6	2,64	2,54	4,18	3,17	2,48	2,12	1,63

Tabla 19. Número medio de horas al día de uso lúdico de internet en la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). España, 2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Uso
compulsivo
de internet

	Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS≥28)
2015	2,9
2018	2,9
2020	3,7
2022	3,5

Tabla 20. Prevalencia de borrachera, *binge drinking* y consumo de cannabis en los últimos 30 días y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y en los estudiantes jugadores con un posible juego problemático (Lie/Bet≥1) (%). España, 2019-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Uso
compulsivo
de internet

Prevalencia de posible uso compulsivo de internet (Puntuación CIUS≥28)		
	Hombre	Mujer
2015	2,8	3,1
2018	3,1	2,8
2020	3,9	3,5
2022	3,4	3,6

Tabla 21. Prevalencia de un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según sexo (%). España, 2015-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Uso
compulsivo
de internet

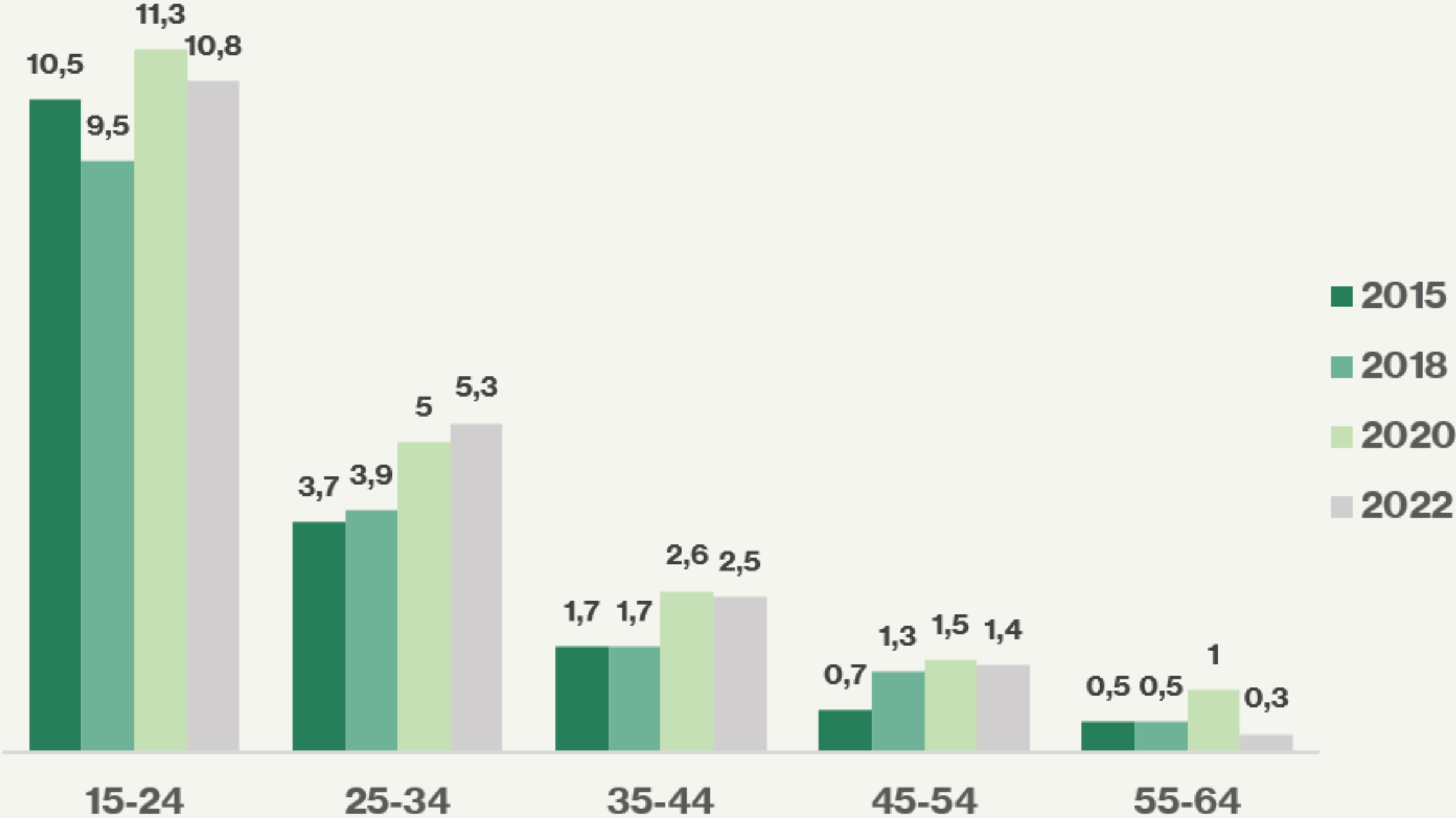


Figura 22. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según edad (%). España, 2015-2022.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Uso compulsivo de internet

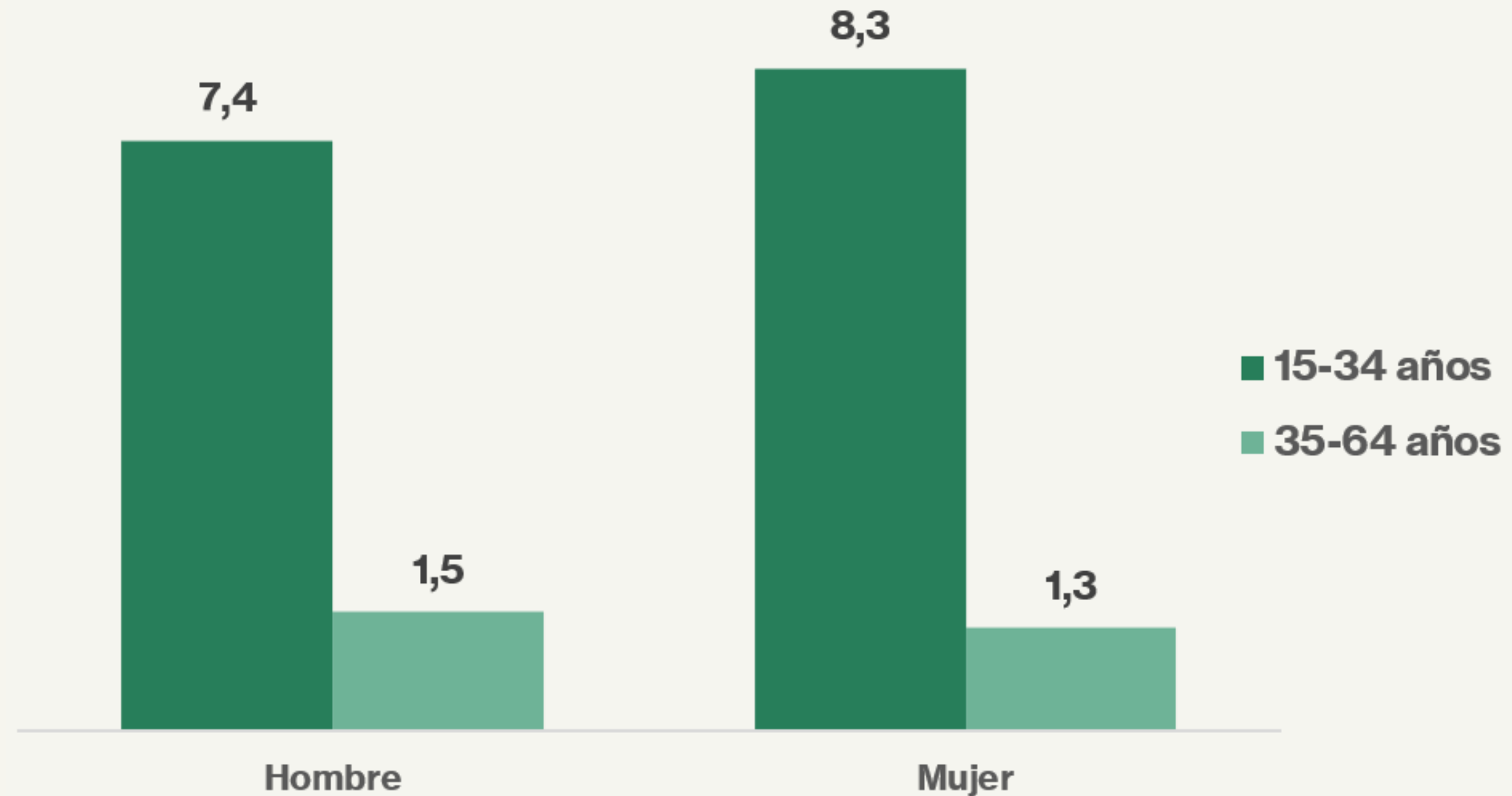


Figura 23. Prevalencia de un posible uso compulsivo de internet entre la población de 15 a 64 años, según edad y sexo (%). España, 2022.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Uso
compulsivo
de internet

	2015		2018		2020		2020	
	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet
<i>Binge drinking</i>	17,9	32,3	15,1	30,0	15,4	29,1	15,4	30,5
Borracheras	6,5	17,3	7,1	18,4	6,8	17,7	6,4	16,7
Cannabis	2,1	17,8	2,1	16,9	2,9	6,2	2,8	7,8

Tabla 22. Prevalencia de binge drinking borracheras y consumo de cannabis en los últimos 30 días entre la población de 15 a 64 años y la población de 15 a 64 años con un posible uso compulsivo de internet (puntuación en la escala CIUS ≥ 28) (%). España, 2015-2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Uso
compulsivo
de internet

		Sexo		
		T	H	M
	2014	16,4	14,7	18,0
	2016	21,0	18,3	23,8
	2019	20,0	16,4	23,4
	2021	23,5	18,4	28,8

Tabla 23. Prevalencia de usuarios de internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS ≥28) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según sexo (%). España 2014-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Uso
compulsivo
de internet

	2014		2016		2019		2021	
	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet	15-64 años	Población con posible uso compulsivo de internet
Borracheras	32,2	40,4	31,7	39,3	32,3	37,9	27,9	31,5
Binge drinking	22,2	28,4	21,8	28,8	24,3	30,7	23,2	27,6
Cannabis	18,6	22,9	18,3	21,7	19,3	23,0	14,9	16,7
Tabaco diario	8,9	10,7	8,8	10,4	9,8	10,4	9,0	8,8

Tabla 24. Prevalencia de *binge drinking*, borracheras, consumo de cannabis y consumo de tabaco diario en los últimos 30 días entre los estudiantes de 14 a 18 años y la población de estudiantes con un posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS≥28) (%). España, 2014-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

PUNTOS GENERALES

1

Población de 15 a 64 años

Un 3,5% de la población realiza un uso potencialmente compulsivo de Internet. No hay divergencias significativas por sexo.

2

Población de 14 a 18 años

La prevalencia del uso potencialmente compulsivo de internet entre personas jóvenes (23,5%) es mayor que en el caso de la población general (3,5%). En este caso, la prevalencia es superior en mujeres que en hombres. Se asocian, además, comportamientos peligrosos (como por ejemplo consumir compulsivamente de alcohol, o fumar tabaco) en aquellas personas que realizan usos potencialmente problemáticos de Internet.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Videojuegos

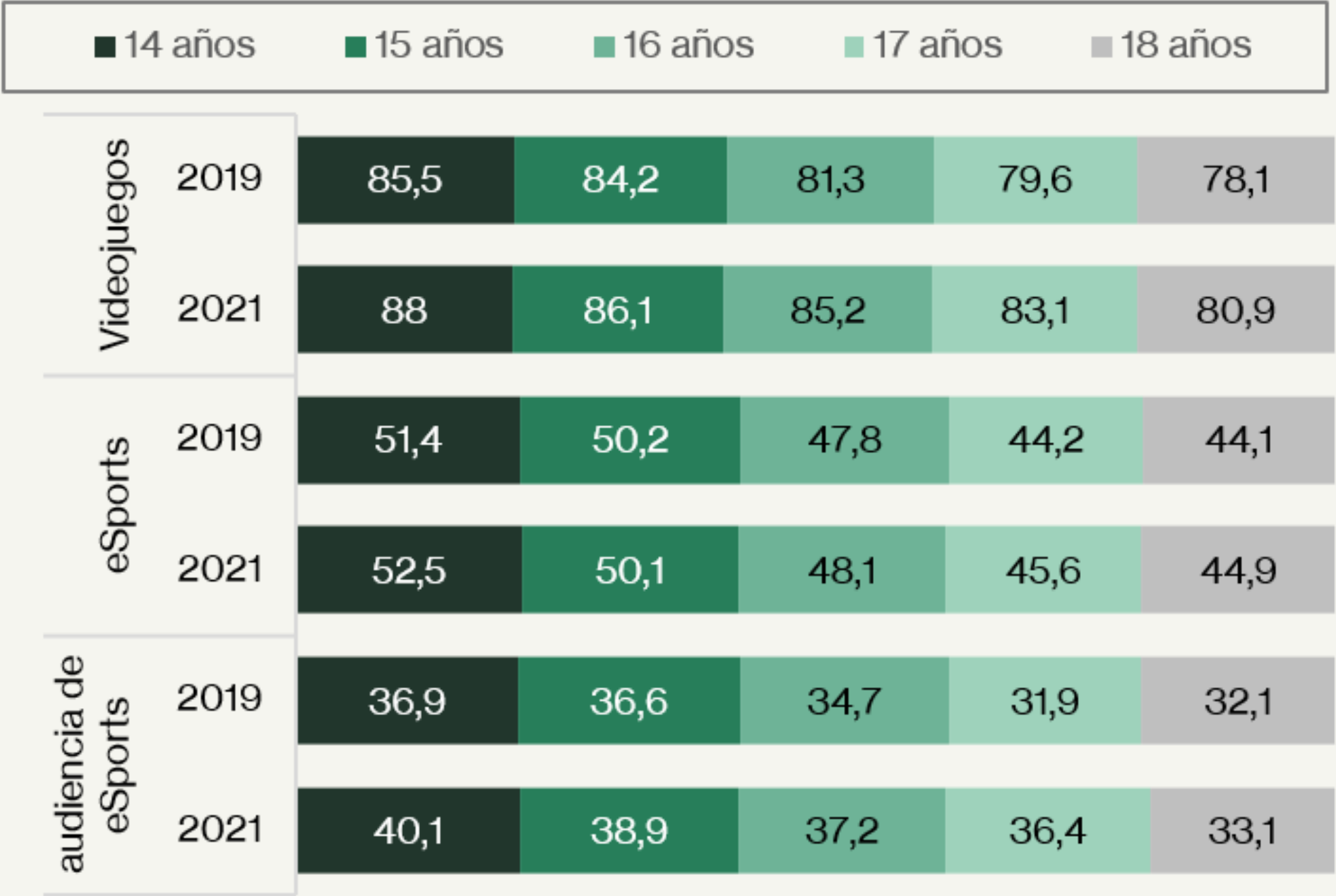


Figura 24 . Prevalencia de uso de videojuegos, eSports y espectador de eSports en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Videojuegos

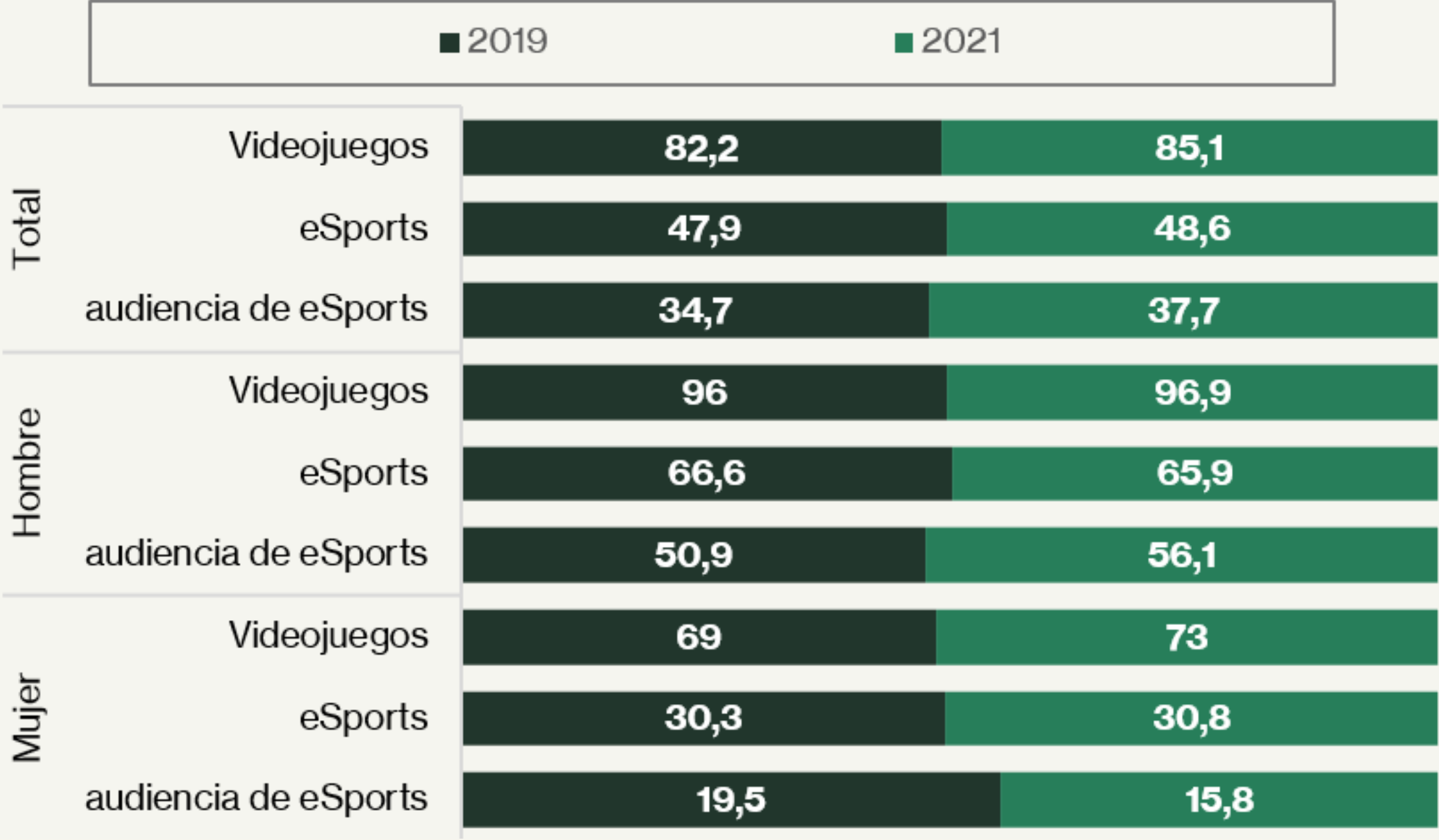


Figura 25. Prevalencia de uso de videojuegos, *eSports* y espectador de *eSports* en los últimos 2 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Videojuegos

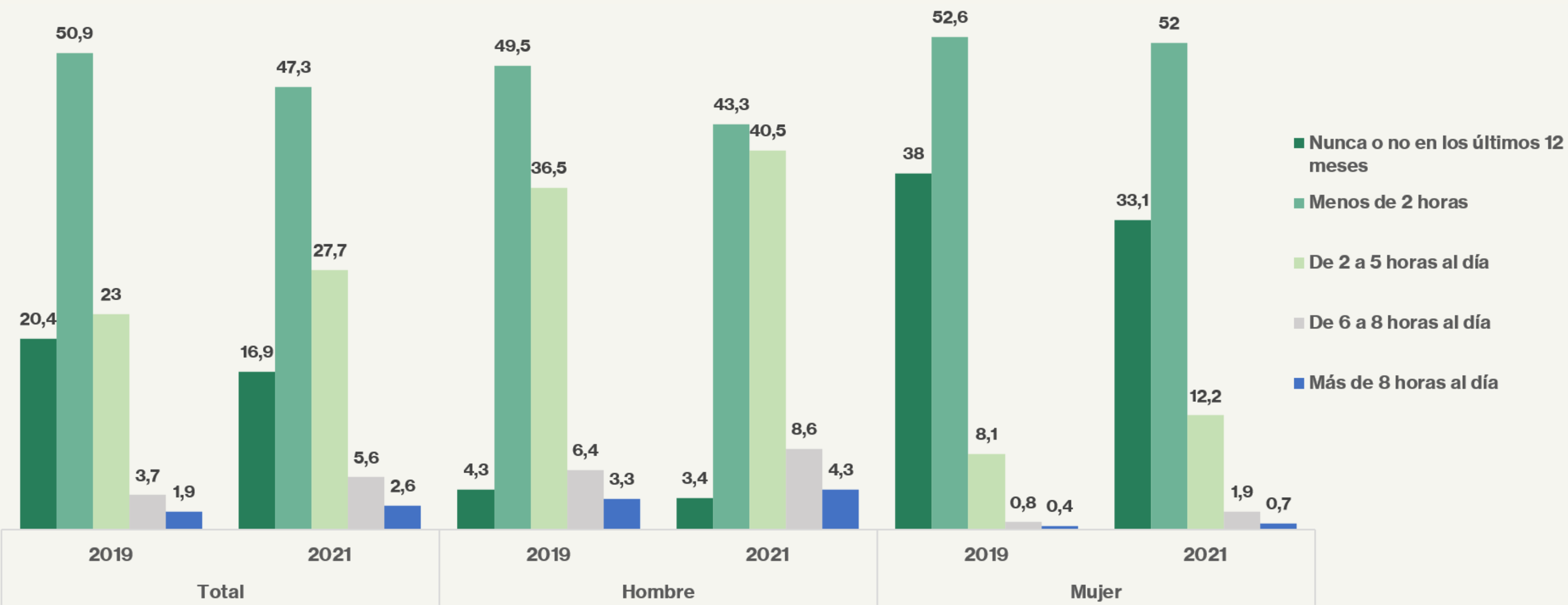


Figura 26. Tiempo de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según sexo (%). España, 2019-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Videojuegos

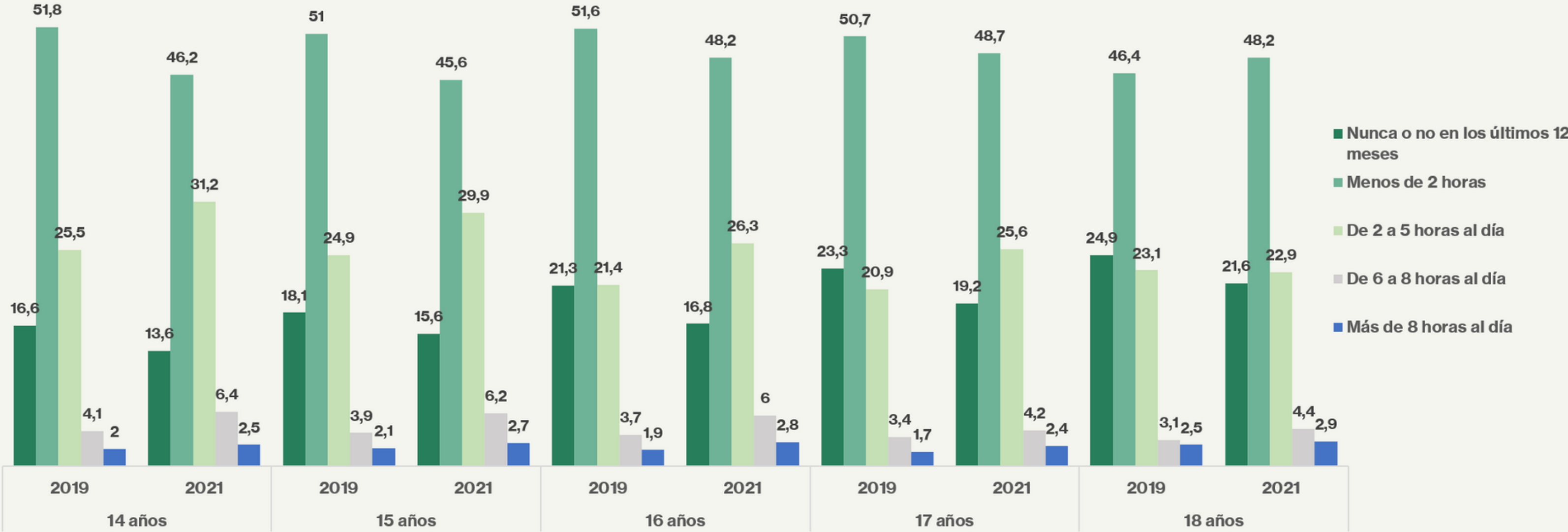


Figura 27. Tiempo de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años, según edad (%). España, 2019-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Videojuegos

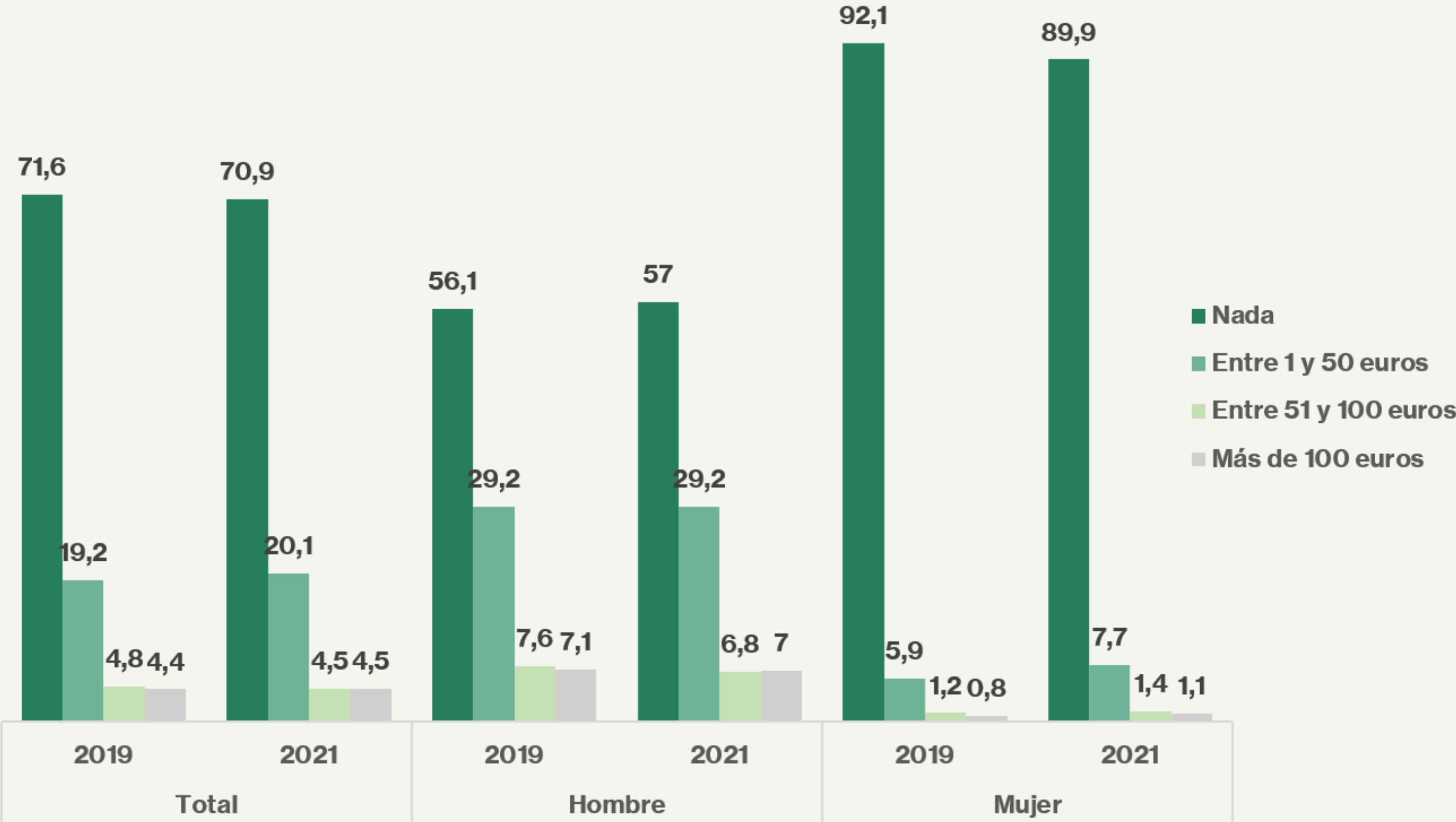


Figura 28. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc., según sexo (%). España, 2019-2021
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Posibles usos
patológicos de
videojuegos en
población de 14 a
18 años

	Sexo			Edad				
	T	H	M	14	15	16	17	18
2019	6,1	10,4	1,9	7,5	6,5	5,3	5,5	5,9
2021	7,1	11,3	2,7	8,7	7,6	6,6	6,2	5,7

Tabla 25. Prevalencia de posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-5 ≥5) entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, según edad y sexo (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Posibles usos
patológicos de
videojuegos en
población de 14 a
18 años

	2019		2021	
	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes 14-18 años con posible trastorno por videojuegos	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes 14-18 años con posible trastorno por videojuegos
Anualmente (De 1 a 3 días al año)	17,4	1,9	15,1	1,9
Mensualmente (De 1 a 3 días al mes)	25,3	6,9	23,3	5,0
Semanalmente (De 1 a 4 días por semana)	35,1	33,0	36,3	31,9
Diariamente (De 5 a 7 días por semana)	22,1	58,2	25,4	61,2

Tabla 26. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). España, 2019-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Posibles usos
patológicos de
videojuegos en
población de 14 a
18 años

	2019		2021	
	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes 14-18 años con posible trastorno por videojuegos	Estudiantes 14-18 años	Estudiantes 14-18 años con posible trastorno por videojuegos
Menos de 2 horas	64,0	23,4	56,9	19,5
De 2 a 5 horas al día	28,9	50,5	33,3	49,3
De 6 a 8 horas al día	4,7	15,6	6,7	18,8
Más de 8 horas al día	2,4	10,5	3,2	12,4

Tabla 27. Frecuencia de uso de videojuegos en los últimos 12 meses (número de horas de media que dedican a esa actividad al día) entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). España, 2019-2021.España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Posibles usos
patológicos de
videojuegos en
población de 14 a
18 años

	2019		2021	
	Estudiantes 14-18 años que han jugado a videojuegos últimos 12 meses	Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos	Estudiantes 14-18 años que han jugado a videojuegos últimos 12 meses	Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos
Nada	71,6	34,8	70,9	37,9
Entre 1 y 50 euros	19,2	33,4	20,1	34,1
Entre 51 y 100 euros	4,8	14,5	4,5	12,2
Más de 100 euros	4,4	17,3	4,5	15,8

Tabla 28. Porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5), según el dinero gastado en total en videojuegos en los últimos 12 meses para mejorar su posición, su personaje, accesorios, imagen, etc. (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Posibles usos
patológicos de
videojuegos en
población de 14 a
18 años

	2019			2021		
	Juego con dinero online últimos 12 meses	Juego con dinero presencial últimos 12 meses	Posible juego problemático	Juego con dinero online últimos 12 meses	Juego con dinero presencial últimos 12 meses	Posible juego problemático
Estudiantes 14-18 años total	10,3	22,7	4,7	9,4	17,2	3,4
Estudiantes con un posible trastorno por videojuegos	27,7	35,0	14,9	23,4	25,1	9,9

Tabla 29. Prevalencia de juego con dinero online, presencial y posible juego problemático (Lie/ Bet>1) entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). España, 2019-2021.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Posibles usos
patológicos de
videojuegos en
población de 14 a
18 años

	2019		2021	
	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos	En la población de estudiantes 14-18 años	En la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos
Borracheras	24,3	24,9	23,2	20,9
<i>Binge drinking</i>	32,3	34,7	27,9	27,8
Tabaco	26,7	29,3	23,9	24,0

Tabla 30. Prevalencia de borracheras, *binge drinking* y consumo de tabaco en los últimos 30 días entre la población de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años y entre la población de estudiantes con un posible trastorno por videojuegos (DSM-5 ≥5) (%). España, 2019-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

PUNTOS GENERALES

1

Población de 14 a 18 años

El 85,1% de la población ha jugado a videojuegos en los últimos 12 meses, principalmente chicos jóvenes. Las personas de 14 años juegan más que las de 18 años; es decir, la prevalencia disminuye conforme aumenta la edad. Las personas que han jugado a videojuegos principalmente lo hacen de forma semanal, y dedican menos de dos horas diarias a hacerlo.

2

Población de 14 a 18 años

Un 7,1% de la población presenta indicios de posible trastorno por juego.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Otras adicciones
comportamentales

	Sexo			Edad				
	T	H	M	14	15	16	17	18
	96,9	96,6	97,2	99,3	98,9	98,6	97,4	91,2
	96,6	96,1	97,0	99,3	98,9	98,3	97,0	90,4
Alguna vez en la vida	96,3	95,9	96,7	99,1	98,8	98,0	96,7	89,8
Últimos 12 meses								
Últimos 30 días								

Tabla 31. Prevalencia de uso lúdico de internet en la población de 15-64 años, según edad y sexo (%). España, 2022.
Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Otras adicciones comportamentales

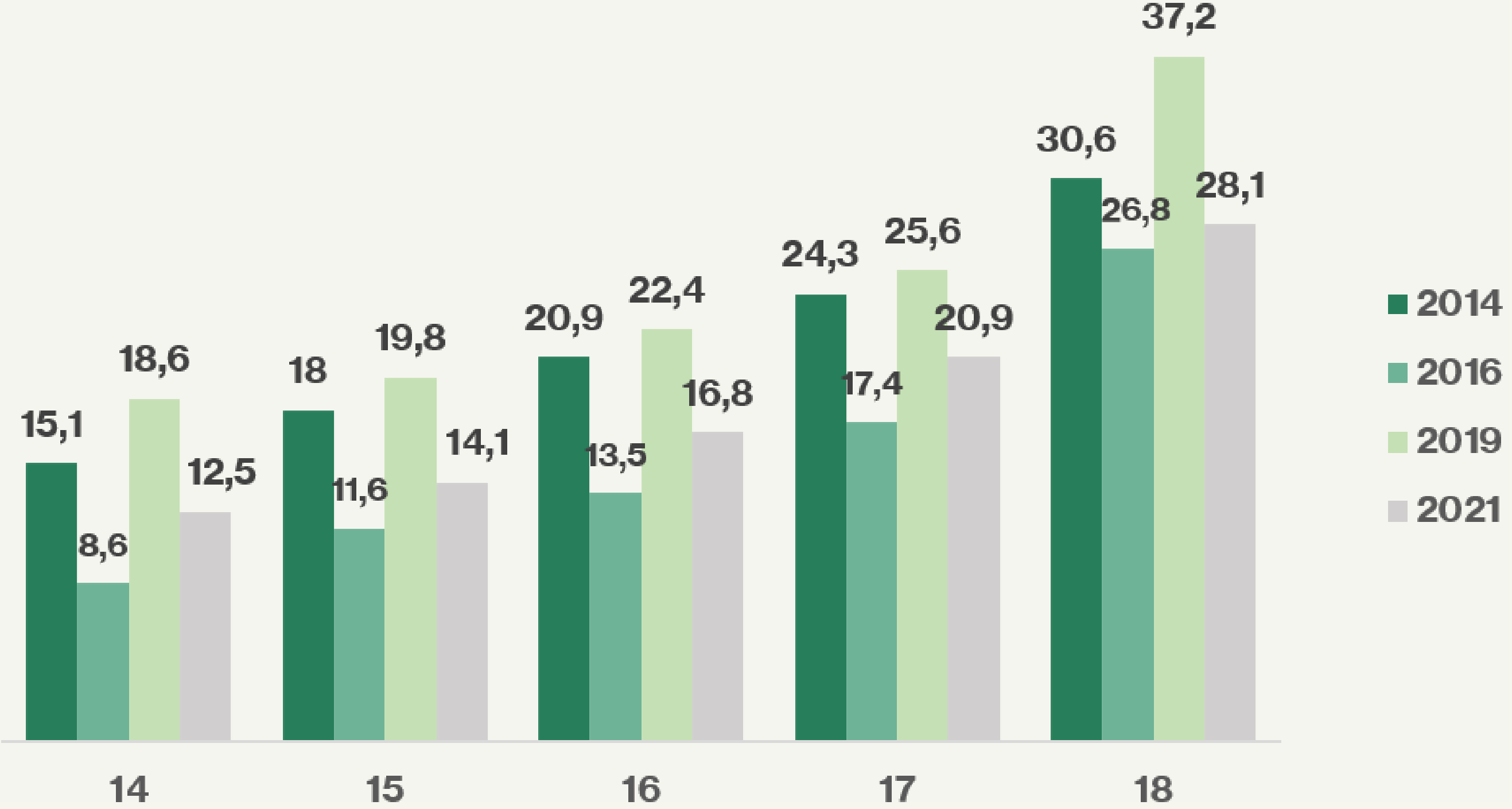


Figura 29. Prevalencia de juego con dinero presencial en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según edad (%). España, 2014-2021.

Fuente: Informe sobre trastornos comportamentales 2022.

Magnitud y prevalencias de las adicciones comportamentales en España

Otras adicciones
comportamentales

	Adicción al sexo	Adicción a las compras	Otras adicciones comportamentales
Andalucía	No hay datos específicos		
Aragón	165 admisiones por adicción comportamental (sin especificar)		
Principado de Asturias	No hay datos específicos		
Ciudad Autónoma de Ceuta	No hay datos específicos		
Ciudad Autónoma de Melilla	No hay datos específicos		
Comunidad de Madrid	No hay datos específicos		
Comunidad Foral de Navarra	No hay datos específicos		
Castilla y León	No hay datos		
Castilla-La Mancha	0,46%	2,78%	
Cataluña	4,90%	1,70%	2,90%
Extremadura	Sin especificar		0,95%
Galicia	No hay datos específicos		
Islas Baleares	No hay datos específicos		
La Rioja	No hay datos específicos		
País Vasco	No hay datos específicos		
Región de Murcia	No hay datos específicos		

MÓDULO I

FUNDAMENTOS DE LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES.

1.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES.

Contenidos del módulo

1.1 Introducción. ¿Qué son las adicciones comportamentales?

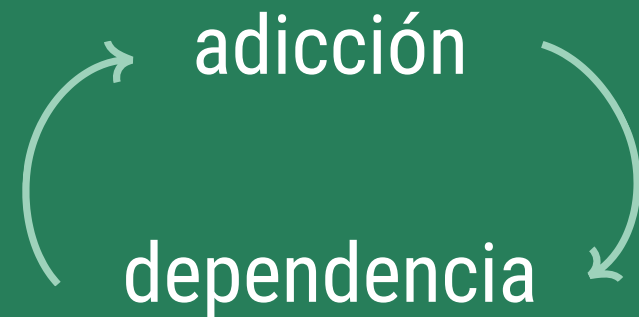
1.2 Antecedentes históricos de las adicciones comportamentales.

1.3 La sociedad hiperconectada: la imposibilidad de desconectar.

1.4 Aspectos básicos de la regulación jurídica en adicciones comportamentales. Una mirada española y europea.

La introducción de las adicciones comportamentales en la psique del tratamiento de adicciones

1990 - Aviel Goodman



¿Cuáles son los
orígenes de los
comportamientos
adictivos?

Inicialmente

- Patologías psicológicas

Actualmente

- Perspectivas mas complejas

APA

- Socioculturales
- Biológicos
- Psicológicos

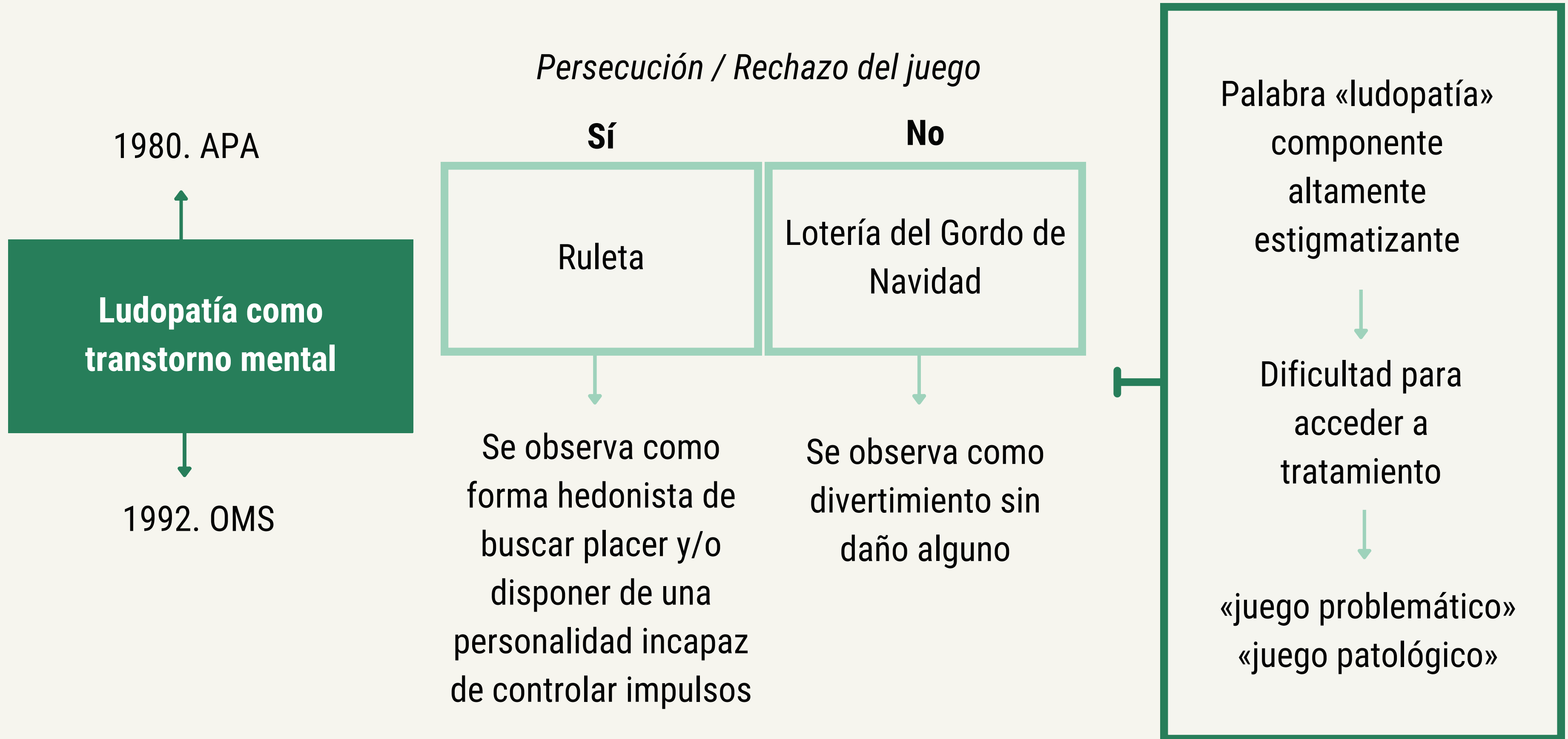
**Des de hace más de
30 años**

Adicción a
sustancias como
principal foco

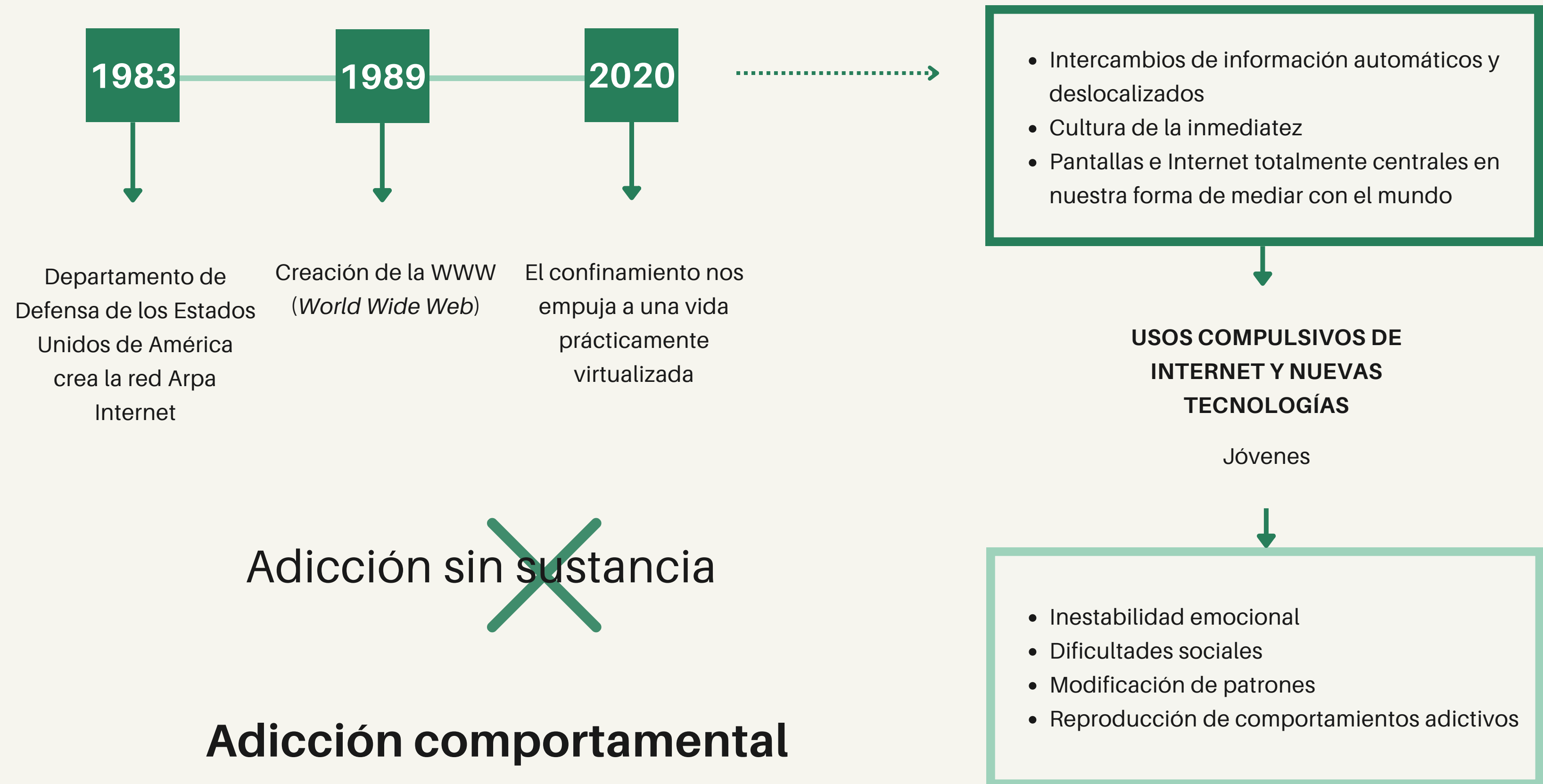
2013. Manual DSM-5

**«trastornos relacionados con
sustancias y trastornos
adictivos»**

De la ludopatía a las adicciones sin sustancia



De las adicciones sin sustancia a las adicciones comportamentales



Breve historia de la adicción al juego en España

Juego y apuestas

Parte de nuestra cultura des de

Hispania Romana
Reinos ibéricos

Apostar como forma de
entretenimiento
totalmente aceptada

Aceptación de la apuesta

Sí

No

Juegos de habilidad

Juegos de azar puro

podía tener una parte
de estrategia

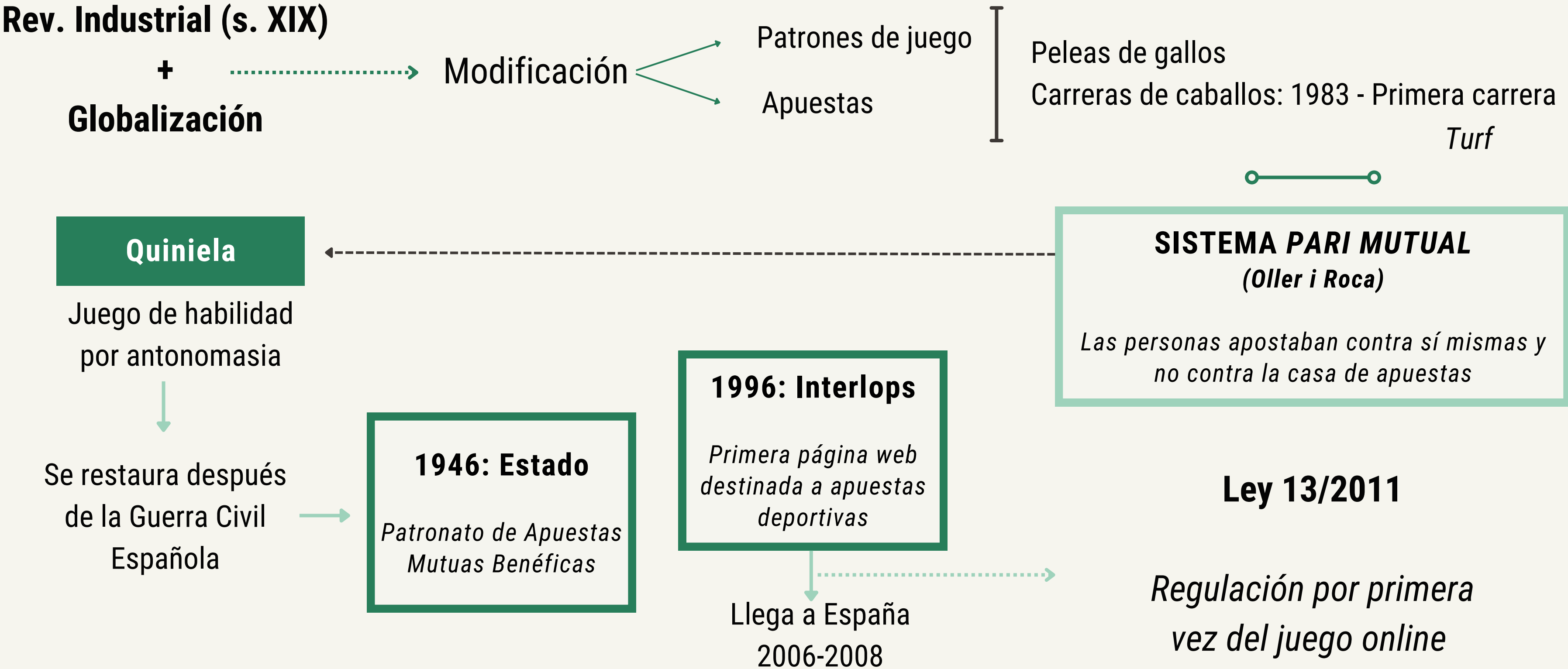
juegos *virtutis causa*

Prohibidos a
excepción de
festividades
concretas

Tahurerías

Breve historia de la adicción al juego en España

Historia de las apuestas deportivas



Breve historia de la adicción al juego en España

Historia de los juegos de casino

**S. XIX: proceso de
expansión**



Origen: Italia

Modelo actual:
Inglaterra / Francia

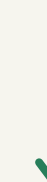
España 1814

*Real Casino Antiguo
de Castellón*

Primo de Rivera
(dictadura)



Ilegalización de los
juegos de azar



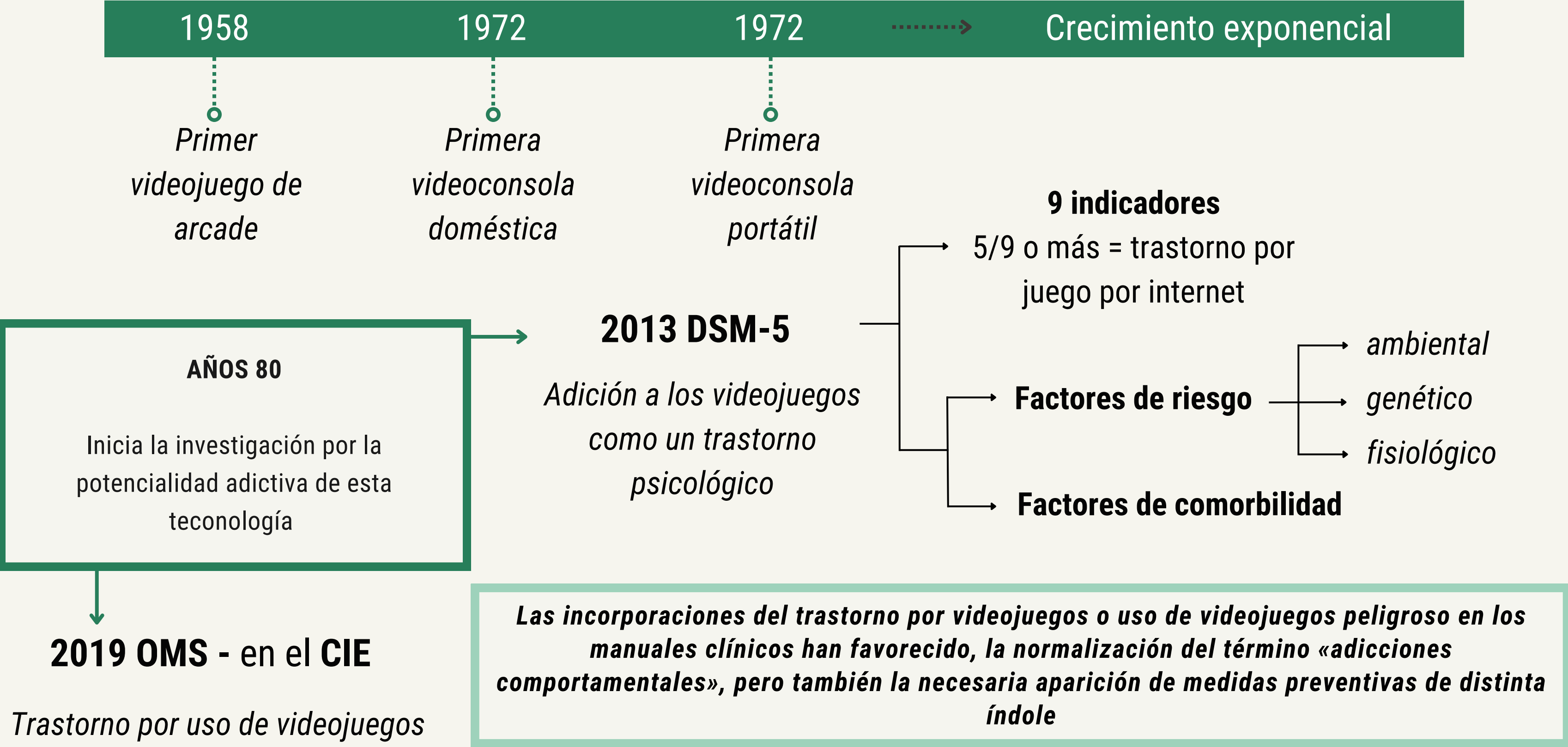
1977

Reabrimiento

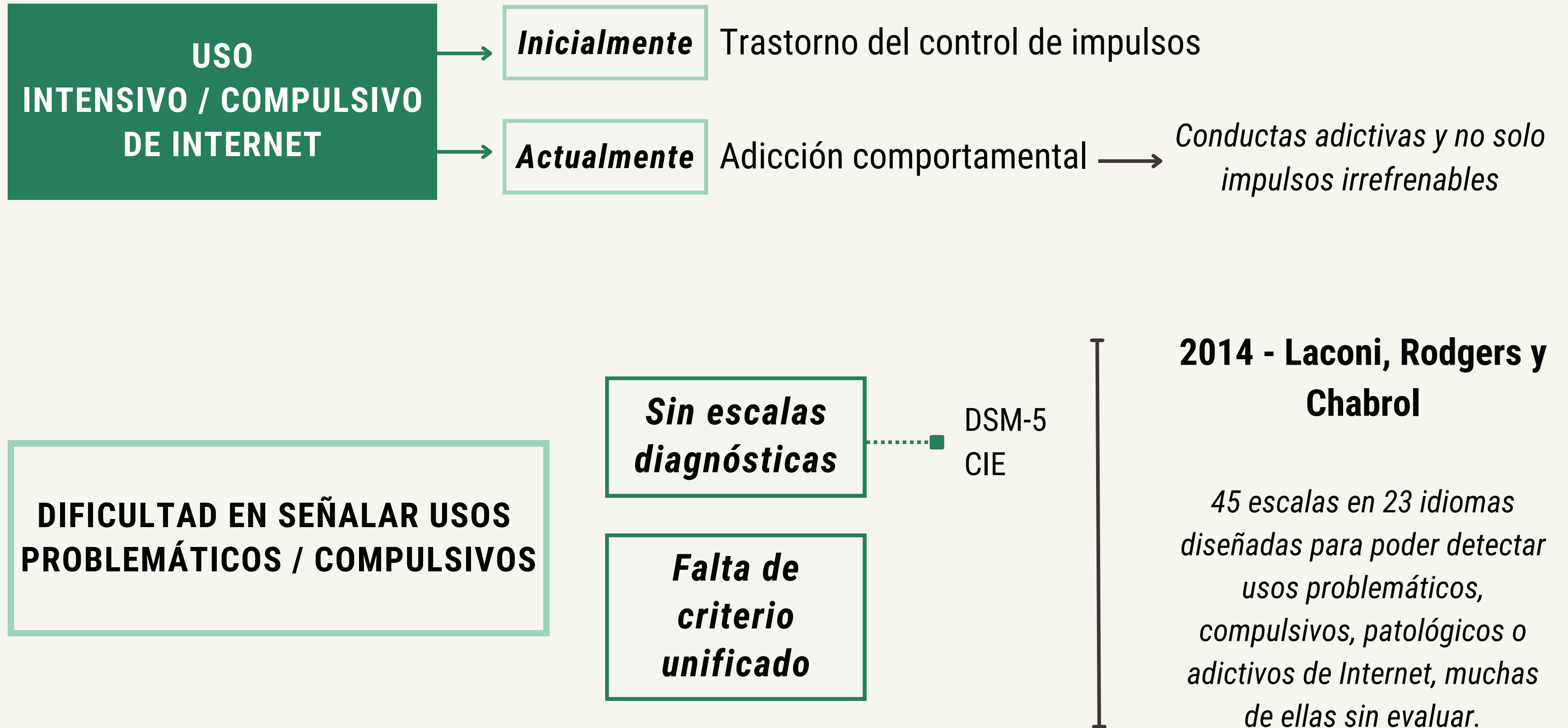


*Clausura de los
casinos*

Breve historia de la adicción a los videojuegos



Breve historia de la adicción a internet



Breve historia de la adicción al sexo

NINFOMANÍA

TERMINOLOGÍA

Valor simbólico
y
estigmatizante
para las
mujeres

Recorrido
entre s. XVIII i
XIX

CONTEXTUALIZACIÓN

Mujeres muestran un
apetito sexual que no
encaja con los roles de
género

→ Estigmatización de las
mujeres. Enfermas
mentales

Incorporación de la ADICCIÓN AL SEXO

Extremadamente reciente

Explorada inicialmente en
1983 y 1997

2010 - *Kafka*

Publicación del artículo que
acuña el término
«hipersexualidad» como
patología

2013 - *DSM-5*

Lo incluye con el nombre de:

«Trastorno Hipersexual»
«Trastorno de hipersexualidad»
«THS»

Breve historia de la adicción al sexo

Los impulsos incontrolables hacia la práctica sexual, han incremento con la irrupción de Internet y la posibilidad de practicar sexo con personas desconocidas con extrema facilidad

→ *La adicción al sexo por internet puede ser una categoría adictiva en sí misma, si bien todavía no está reconocida como trastorno*

→ Primordial diferenciar entre:

consideraciones morales
y éticas

diagnósticos clínicos

«los debates morales deben mantenerse en terreno de la moral. Solo se puede hablar de adicción al sexo cuando hay una pérdida de libertad por parte del sujeto afectado [...] cuando el sexo se convierte en el centro de la vida de una persona (Echeburúa, 2012, p. 284).

Breve historia de la adicción a las compras

Adicciones

Mundo dominado per la perspectiva androcéntrica.



El reconocimiento de cualquier tipo de adicción es un proceso complicado que se dificulta todavía más en le caso de las mujeres.

Las adicciones específicas de ellas no han sido tratadas o estudiadas de la misma forma que las de los hombres, cuando no, directamente han sido ridiculizadas o negadas.

- *Trastorno ante el cual no se solicita tratamiento, o se requiere de forma muy tardía.*
- *Existe comorbilidad.*
- *No ha sido incorporado al manual DSM-5*

«Se trata de un trastorno compulsivo de productos indiscriminados, de bajo y alto coste, que derivan de una incapacidad de control. Así, se trata de un comportamiento adictivo y desadaptativo que genera graves consecuencias a corto y largo plazo (Díez-Marcet et. al, 2016)»

MÓDULO I

FUNDAMENTOS DE LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES.

1.3 LA SOCIEDAD HIPERCONECTADA: LA IMPOSIBILIDAD DE DESCONECTAR.

Contenidos del módulo

1.1 Introducción. ¿Qué son las adicciones comportamentales?

1.2 Antecedentes históricos de las adicciones comportamentales.

1.3 La sociedad hiperconectada: la imposibilidad de desconectar.

1.4 Aspectos básicos de la regulación jurídica en adicciones comportamentales. Una mirada española y europea.

Introducción: la búsqueda de la explicación de la adicción

Propuestas cognitivas y conductuales

Herederos de la tradición científica e ilustrada.

Sesgos cognitivos, incapacidad de controlar impulsos o cesar la conducta, o baja percepción de riesgos.

La responsabilidad de ser una persona adicta era, exclusivamente, de la persona en sí misma.

Factores contextuales

Exceso de publicidad, normativa legal deficiente o incluso inexistente o insuficiente, la presión de la industria del juego o la oferta exagerada.

Responsabilidad pasaba a ser política y empresarial.

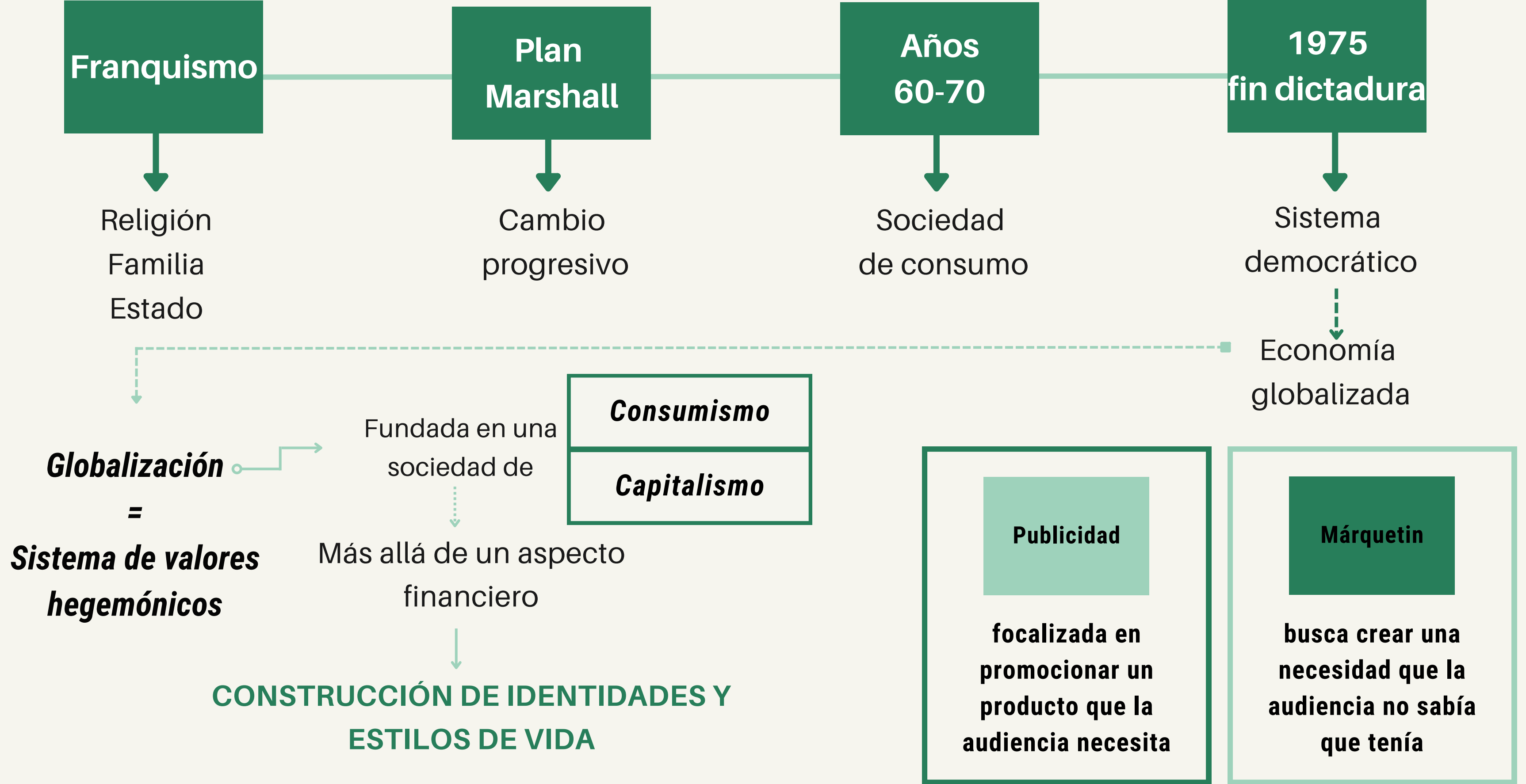
Pareciera que las personas son totalmente incapaces de resistirse o tomar decisiones conscientes.

Punto medio

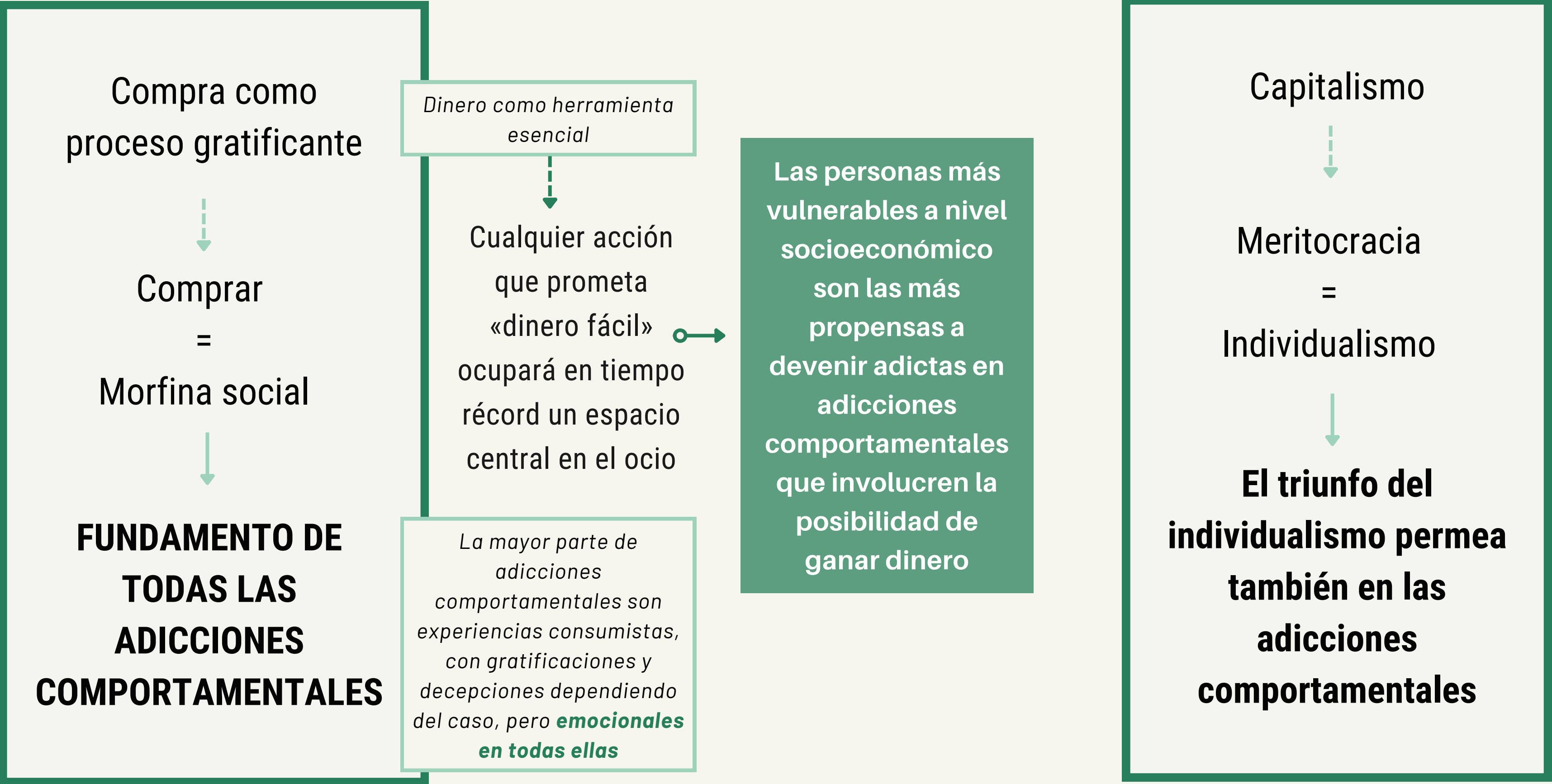
Los factores cognitivos tienen un papel en el desarrollo de la adicción, pero no son determinantes.

La relevancia del contexto es capital, pero no debemos esencializar su relevancia.

El sistema socioeconómico y político: la piedra angular de las adicciones comportamentales



El sistema socioeconómico y político: la piedra angular de las adicciones comportamentales



La cultura de la inmediatez: el consumo constante

- Internet posibilita nuestra existencia en la sociedad y mediatiza nuestras relaciones
- La conexión es constante y ha facilitado los procesos de intercambio de información

La velocidad y la inmediatez se instauran en nuestra psique

**CULTURA DE
LA
INMEDIATEZ**

**Imposibilidad
de desconectar**

- *Falta de concentración*
- *Ansiedad y estrés*
- *Malestares acrecentados*

**estamos hiperconectados
bajo un sistema que nos
impulsa a consumir**

**El contexto político
posibilita las adicciones
comportamentales**

Apuestas

Cibersexo

Compras

La generación «nativa digital»

TERMINOLOGÍA

Adolescentes y jóvenes que nacieron en el contexto de la globalización y el uso recurrente de internet

NO

más protegida

Sin referentes educados en la digitalidad

¿por qué la generación «nativa digital» se encuentra tan interpelada por la tecnología?

1

Forma de socialización primaria que han conocido

2

Habitar un mundo digital es un rito de paso

3

Fuente de placeres y bienestar

Cambio sustancial en los valores hegemónicos

- Sin referentes suficientemente fuertes con los cuales identificarse para performar su identidad
- Crisis económica mundial del 2008
- Pandemia global del año 2020

Vista de la posibilidad de mejorar una situación económica. De vivir una vida mejor que la de tus progenitores.

La generación más joven se encuentra desprotegida y sin herramientas de defensa ante la realidad que habita la red.

MÓDULO I

FUNDAMENTOS DE LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES.

1.4 ASPECTOS BÁSICOS DE LA REGULACIÓN JURÍDICA EN ADICCIONES COMPORTAMENTALES. UNA MIRADA ESPAÑOLA Y EUROPEA.

Contenidos del módulo

1.1 Introducción. ¿Qué son las adicciones comportamentales?

1.2 Antecedentes históricos de las adicciones comportamentales.

1.3 La sociedad hiperconectada: la imposibilidad de desconectar.

1.4 Aspectos básicos de la regulación jurídica en adicciones comportamentales. Una mirada española y europea.

La regulación española en el juego

Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)

Creación e historia

Órgano que regula el juego

Inicialmente: competencia de regulación del juego

SELAE

Estructura

Subdirección General de Regulación del Juego

+

Subdirección General de Inspección del Juego

Tareas administrativas y de autorización del juego

Materia sancionadora

Relaciones institucionales entre los distintos órganos de juego y las administraciones públicas

Tareas de inspección y evaluación de los sistemas utilizados en el juego

Persecución del juego ilegal o no autorizado.

Herramientas disponibles para las personas participantes del juego

Operadores con licencia

Portal «Jugar Bien»

Sistema de reclamaciones y denuncias

Mecanismo de autoprohibición

La regulación española en el juego

Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)

¿Juego ilegal o juego alegal?

Actualmente, regular el juego privado es competencia particular de cada gobierno autonómico.

Prácticas y actividades determinadas para poder certificar si un operador de juego realiza una práctica ilegal o no

La «Ley Garzón»: la regulación específica de la publicidad juego virtual

- *Identificar al operador responsable de la oferta de juego*
- *Productos de lotería: únicamente pueden operar SELAE y ONCE*
- *Que el sitio web esté bajo el dominio*
- *Buscar el logo de juego seguro*

Objetivo: satisfacer amplias demandas sociales, que requerían una regulación más específica de la actividad del juego ante el aumento exponencial del fenómeno en los últimos años

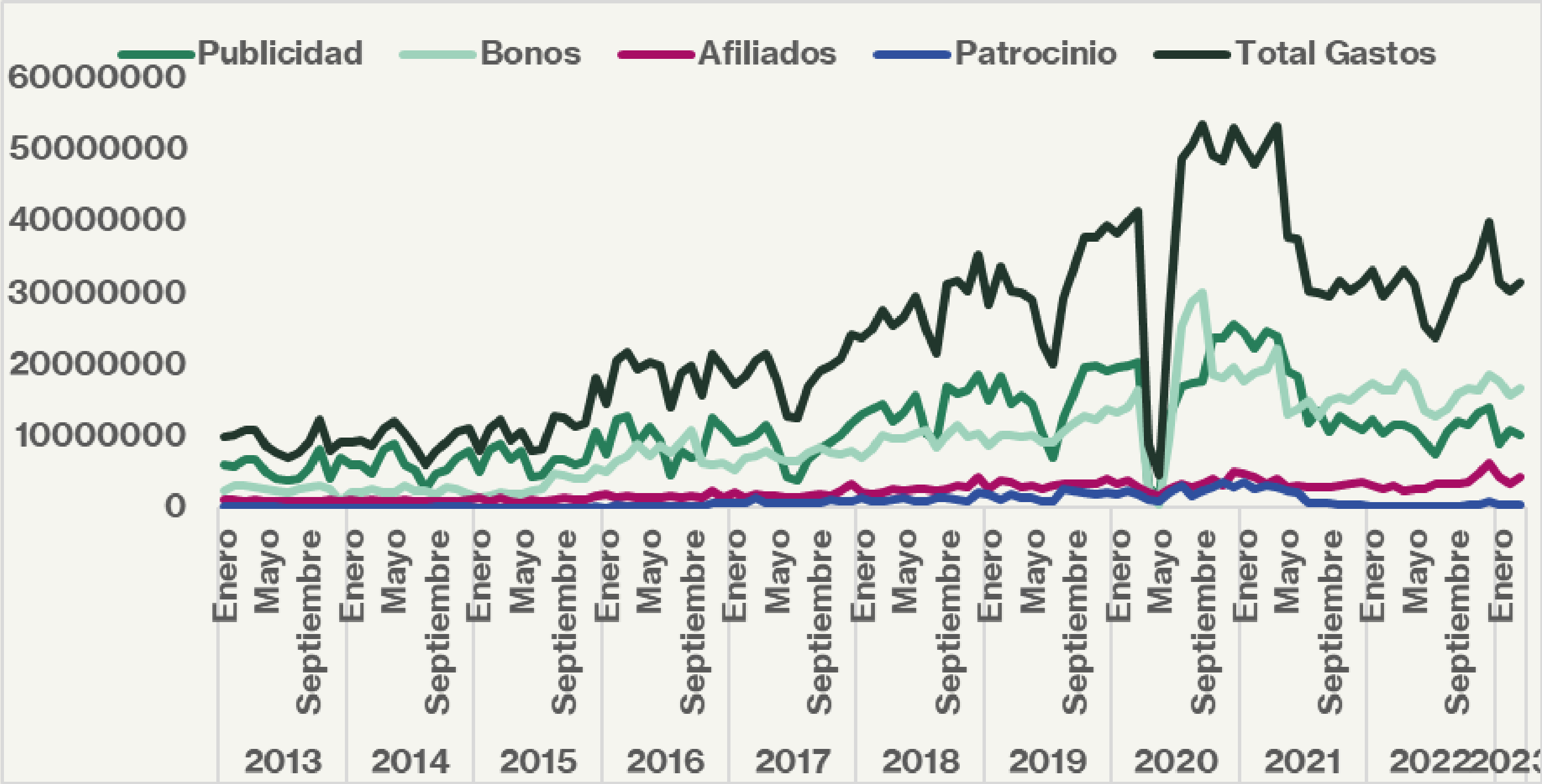


Regular ya no el juego en sí, sino la publicidad y comunicación que promocionaba la actividad del juego a la ciudadanía

La regulación española en el juego

Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)

Figura 30. Inversión en promoción en España, en total y desglosada por actividad publicitaria.
Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos en la DGOJ.



La regulación española en el juego

Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)

Figura 31. Número de cuentas activas y cuentas nuevas en España.
Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos en la DGOJ.



Aspectos básicos de la regulación jurídica europea en materia de juego

Juego online

A nivel europeo, no existe ningún organismo que regule el ámbito del juego, por lo que cada país puede aplicar las normativas pertinentes de forma independiente

Regulación multilicencia, la cual permite que compañías privadas y públicas puedan obtener licencias para ofrecer servicios de apuesta virtual

TFUE

Todas las regulaciones se deben adecuar a las libertades fundamentales

TJUE

Prohíbe las restricciones a la libre prestación de servicios a los destinatarios en otros países de la Unión

Pueden haber cambios en 2024

La Unión Europea ha impulsado la Ley de Servicios Digitales (DSA).



Regular que las plataformas protejan los derechos de las personas usuarias y que se reduzcan los daños derivados del uso de plataformas digitales, así como garantizar una mayor seguridad jurídica a las empresas digitales.

MÓDULO II

Aspectos funcionales de las adicciones comportamentales

2.1 TIPOS Y CATEGORÍAS: LOS PRODUCTOS DE LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES

Contenidos del módulo

2.1 Tipos y categorías: los productos de las adicciones comportamentales.

2.2 Fundamentos operacionales de las adicciones comportamentales clásicas.

2.3 Fundamentos operacionales de las nuevas adicciones comportamentales.

2.4 ¿Un nuevo peligro? Fundamentos históricos y operacionales de las criptomonedas y la tecnología NFT.

Los productos de las adicciones comportamentales clásicas

DGOJ: Regula catorce productos de juego (*fuera de esta categorización = práctica ilegal*)

Juegos de estrategia

- Apuestas deportivas mutuas
- Apuestas deportivas de contrapartida
- Otras apuestas de contrapartida
- Apuestas hípicas mutuas
- Apuestas hípicas de contrapartida
- Apuestas cruzadas

- Póquer
- Black Jack
- Punto y banca
- Concursos
- Juegos complementarios

Juegos de azar puro

- Ruleta
- Máquina de azar
- Bingo

Los productos de las nuevas adicciones comportamentales

Gaming

Según género

- Videojuegos de acción o *shooters*
- Videojuegos de aventura
- Videojuego de arcade / plataforma
- Videojuegos de estrategia
- Videojuegos de simulación
- Otros videojuegos

Otras clasificaciones

- Juegos de rol (RPG)
- First Person Shooter (FPS)
- Third Person Shooter (TPS)
- MORPG

Streaming

- *Streaming a la carta*
- *Streaming en directo*

La tecnología *streaming* es aquella que permite acceder a contenidos que se retransmiten por internet sin tener que descargar u obtener los archivos *per se*, de la misma manera que la televisión convencional no requería comprar un programa televisivo antes de su emisión

Redes sociales

- | | |
|-------------|--------------------|
| ■ Facebook | ■ Pinterest |
| ■ Instagram | ■ Telegram |
| ■ Twitter | ■ Snapchat |
| ■ TikTok | ■ Reddit |
| ■ WhatsApp | ■ Twitch / Discord |
| ■ YouTube | ■ BeReal |
| ■ LinkedIn | ■ Tinder |

MÓDULO II

Aspectos funcionales de las adicciones comportamentales

2.1 Tipos y categorías: los productos de las adicciones comportamentales.

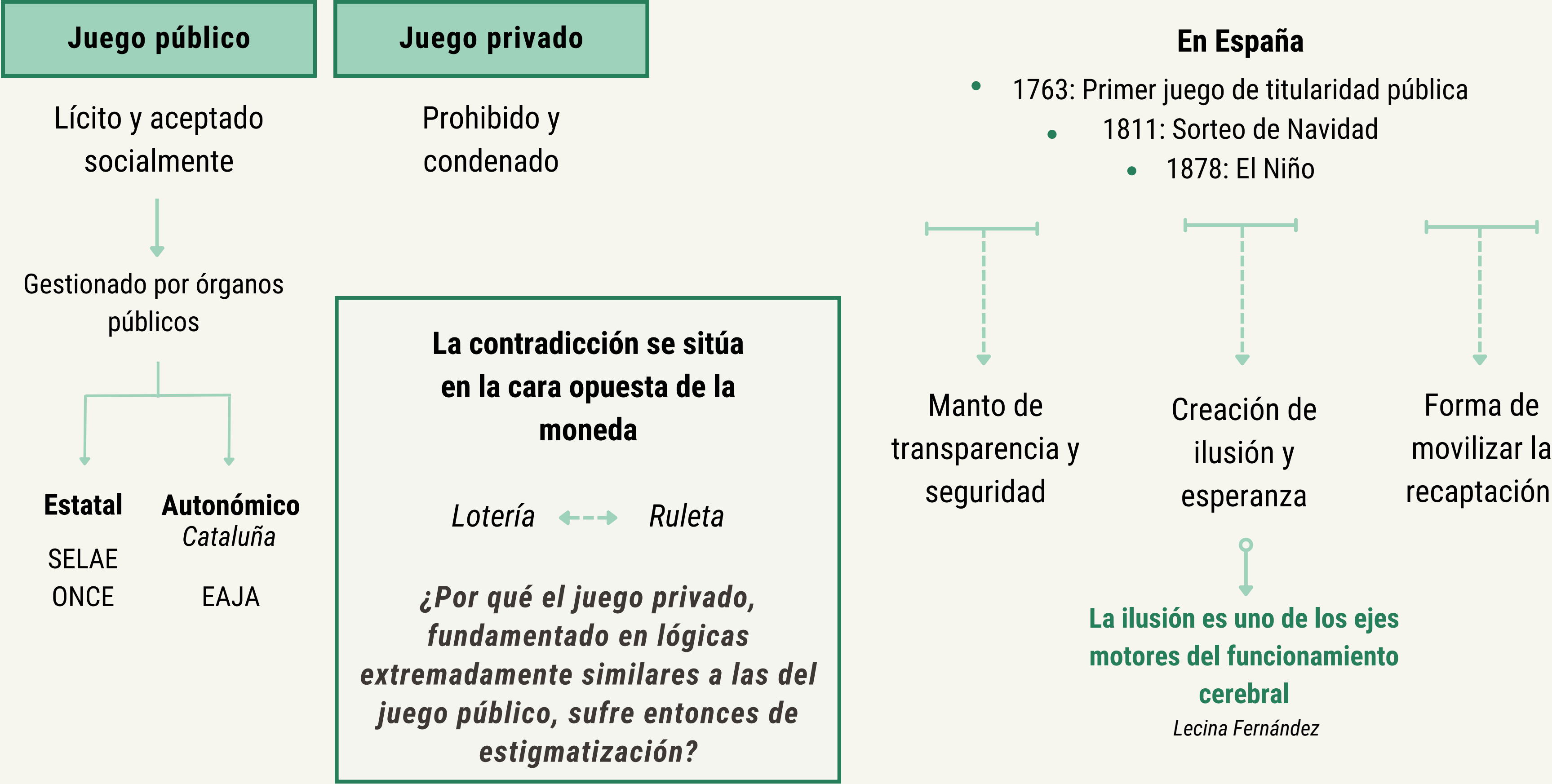
2.2 Fundamentos operacionales de las adicciones comportamentales clásicas.

2.3 Fundamentos operacionales de las nuevas adicciones comportamentales.

2.4 ¿Un nuevo peligro? Fundamentos históricos y operacionales de las criptomonedas y la tecnología NFT.

2.2 FUNDAMENTOS OPERACIONALES DE LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES CLÁSICAS EN ESPAÑA: EL JUEGO Y LAS APUESTAS DEPORTIVAS

Dos caras de una misma moneda: el juego público y el juego privado



La ilusión: motor del juego y de las apuestas deportivas

Que una práctica esté o no consentida socialmente, no se correlacionará con una participación menor



¿Por qué el juego, incluso aquel altamente estigmatizado, es la principal adicción comportamental?



LA ILUSIÓN

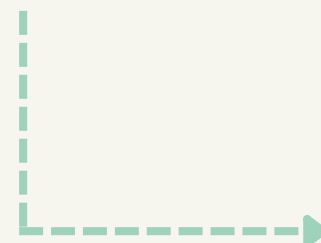
Lecina Fernández

En España pervive una visión positiva de la emoción de la ilusión desde el siglo XIX

ILUSIÓN → ESPERANZA

El juego no se trata únicamente de una forma de demostrar conocimientos

Se trata de una actividad que promete un futuro mejor



En la base de la ilusión se encuentra el vacío.
No todas las personas que juegan obtendrán un premio. De hecho, la mayor parte no lo harán, y si lo hacen, será ínfimo en relación con las cantidades invertidas

Distorsiones cognitivas en personas jugadoras

Journal of Neuroscience

Publica un estudio centrado en estudiar las distorsiones cognitivas de las personas que participan de actividades de juego, azar y estrategia



OBJETIVO

Entender cómo funciona el cerebro de este grupo poblacional para entender el fenómeno del juego en su totalidad

El juego con dinero es una problemática de clase

Las personas de una condición socioeconómica baja o media-baja, son más propensas a jugar de forma patológica



Juego como forma de mejorar su clase social

Falacia de la persona jugadora

Ilusión de control

LA ILUSIÓN

- «Casi» ganar activa la misma zona de gratificación cerebral que ganar *per se*
- «Casi» ganar genera en la persona jugadora un sentimiento de reconocimiento y motivación, que refuerza a su vez la ilusión de control y la falacia de la persona jugadora

MÓDULO II

Aspectos funcionales de las adicciones comportamentales

2.1 Tipos y categorías: los productos de las adicciones comportamentales.

2.2 Fundamentos operacionales de las adicciones comportamentales clásicas.

2.3 Fundamentos operacionales de las nuevas adicciones comportamentales.

2.4 ¿Un nuevo peligro? Fundamentos históricos y operacionales de las criptomonedas y la tecnología NFT.

2.3 FUNDAMENTOS OPERACIONALES DE LAS NUEVAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES EN ESPAÑA: GAMING, STREAMING Y REDES SOCIALES

Soledad, dopamina y diseño específico: las claves de las nuevas adicciones comportamentales

INTRODUCCIÓN

La ilusión deja de ser el eje sobre que pivotan las nuevas adicciones comportamentales



Entonces:

¿Por qué son adictivas estas plataformas?

REDES SOCIALES

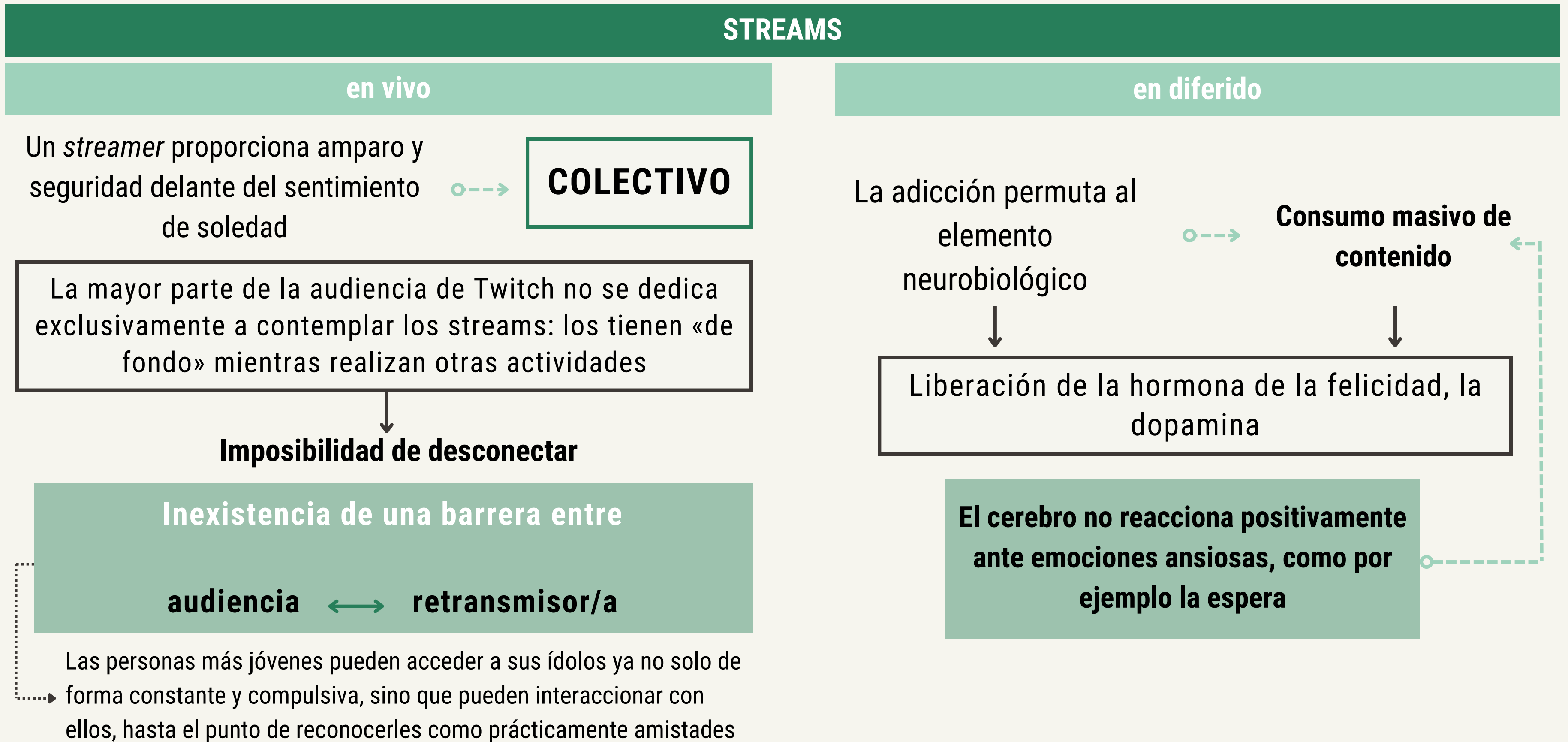
Se erigen como actividad que permite desconectar



Consultar masivamente las redes sociales se erige como morfina, como calmante para pausar la actividad cerebral

Estamos enganchados como sociedad a una actividad que genera dopamina y ansiedad ante la falta de esta información, que además se cronifica porque es la única tarea que nuestro cerebro puede tolerar en medio de un mundo hiperestimulado.

Soledad, dopamina y diseño específico: las claves de las nuevas adicciones comportamentales



Soledad, dopamina y diseño específico: las claves de las nuevas adicciones comportamentales

VIDEOJUEGOS

CASO PARTICULAR

Existe evidencia empírica que demuestra su intencionalidad adictiva

Podrían ser una puerta de entrada a juegos de azar

Quien pueda capturar la atención del público durante mayor tiempo, obtendrá más beneficios económicos

Era del capitalismo y del consumismo

«economía de la atención»

En un mundo donde la información es abundante, la atención sería el recurso más escaso y valioso
Herbert Simon

SID MEIER

4 puntos para fomentar las prácticas adictivas en los videojuegos

La paradoja de ganar

Recompensa o castigo

La alianza terrible

Niveles de dificultad progresiva

Soledad, dopamina y diseño específico: las claves de las nuevas adicciones comportamentales

LA ALIANZA ENTRE EL AZAR Y LOS VIDEOJUEGOS

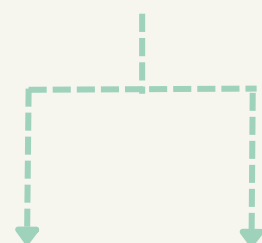
LOOT BOXES



Podrían ser una puerta de entrada a juegos de azar



Objeto virtual, como si fuera una caja, que contiene recompensas aleatorias



Gratis

De pago

4 tipos de *loot boxes*

1

Integrada- Integrada

2

Integrada - Aislada

3

Aislada- Integrada

4

Aislada - Aislada

MÓDULO II

Aspectos funcionales de las adicciones comportamentales

2.4 ¿UN NUEVO PELIGRO?: FUNDAMENTOS HISTÓRICOS Y OPERACIONALES DE LAS CRIPTOMONEDAS Y LA TECNOLOGÍA NFT

Contenidos del módulo

2.1 Tipos y categorías: los productos de las adicciones comportamentales.

2.2 Fundamentos operacionales de las adicciones comportamentales clásicas.

2.3 Fundamentos operacionales de las nuevas adicciones comportamentales.

2.4 ¿Un nuevo peligro? Fundamentos históricos y operacionales de las criptomonedas y la tecnología NFT.

Criptomonedas: de la descentralización a la inversión

Primeras menciones

principios de la década de los años ochenta



Estados Unidos

Crecimiento masificado

progresivo desde el año 2009

Las **criptomonedas** son una forma de dinero digital descentralizado y desregulado que utiliza tecnología de criptografía para asegurar y verificar las transacciones monetarias.

El **blockchain** es un registro público y transparente que almacena todas las transacciones realizadas con la criptomoneda.



sin respaldo de ninguna entidad central



Moneda desregularizada

Su valor es dictado exclusivamente por el mercado



¿De donde sale el interés para obtenerlas?

- Márquetin
- Sin intermediarios



Forma de rehuir el sistema



Operan en una red de computadoras

Criptomonedas: de la descentralización a la inversión

Clave del sistema
Ofrecer un sistema bancario/monetario descentralizado que, en última instancia, sirva para proteger los datos de las personas involucradas

↓

¿Sigue siendo así?

Sí i No

↓

CONTEXTUALIZEMOS

2008: Inicio de la crisis financiera



Los bancos pierden toda la confianza de la ciudadanía



2009: Lanzamiento del bitcoin



OFRECEN UN ALTERNATIVA

2017: Bitcoin obtiene el pico de inversion



BURBUJA ESPECULATIVA

5 burbujas económicas en 12 años

«Colapso de Terra Luna Stablecoin»

GRAN IMPACTO MEDIOAMBIENTAL

¿Qué es la tecnología NFT?

¿Qué es?

Es un tipo de criptomoneda

Token No Fungible

A diferencia de aquellas criptomonedas «tradicionales», se caracteriza por tener un valor digital único y no intercambiable

CRECIMIENTO EXPONENCIAL

2014

Creación del primer NFT

2021

Máximo interés en NFT

Aún por confirmar la utilidad real de esta tecnología

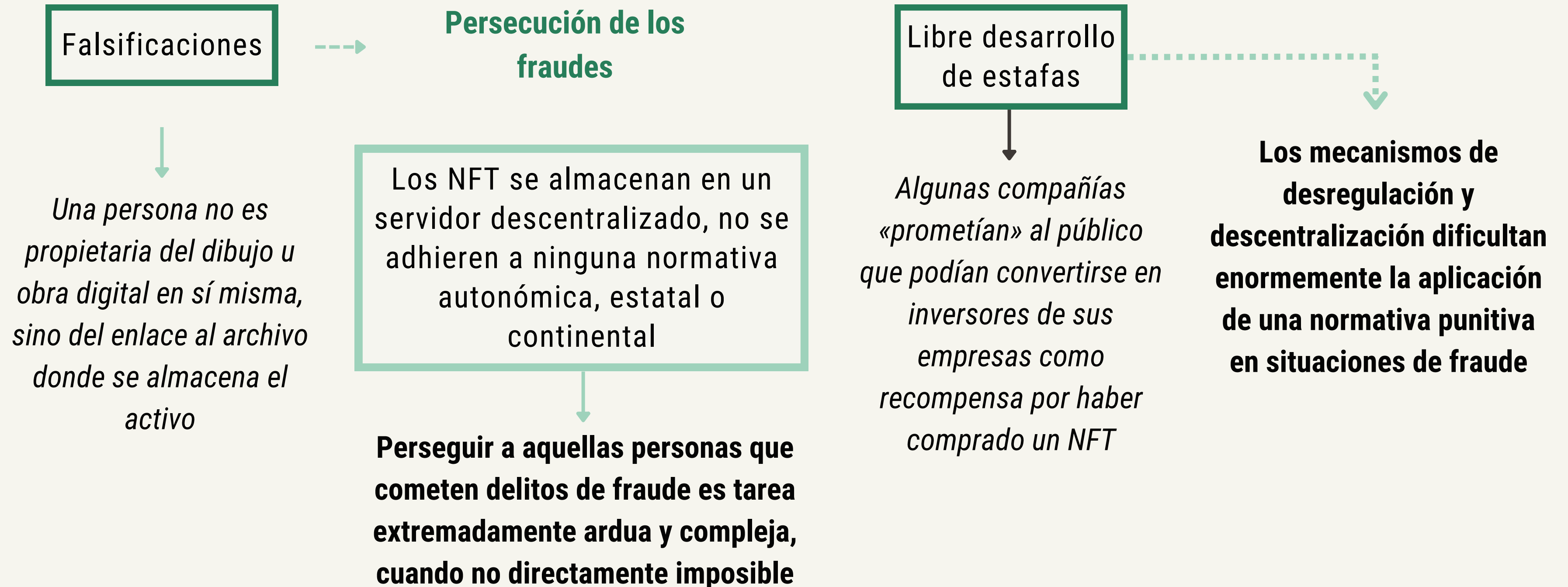


¿Qué es la tecnología NFT?

EJEMPLO PRÁCTICO



¿Qué es la tecnología NFT?



Criptomonedas: de la descentralización a la inversión

«Siguiendo la lógica de los esquemas Ponzi, hace falta que más gente entre de manera constante en el mundo de los NFT para que la confianza y el crecimiento no se estanquen»
(Proyecto Una, 2022)



La burbuja ha estallado con la misma rapidez con la que se creó

Tanto las criptomonedas como los NFT son nuevas formas de juego

¿Son intrínsecamente «malas» o «negativas» las tecnologías que sustentan las criptomonedas o los NFT?



NO



El uso que se está dando de estas tecnologías es substancialmente perjudicial, especialmente para personas de entornos socioeconómicos no privilegiados

MÓDULO III

La adicción sustentada

3.1 LAS NUEVAS IDENTIDADES LÍQUIDAS: LA IMPORTANCIA DE LAS COMUNIDADES ADICTIVAS

Contenidos del módulo

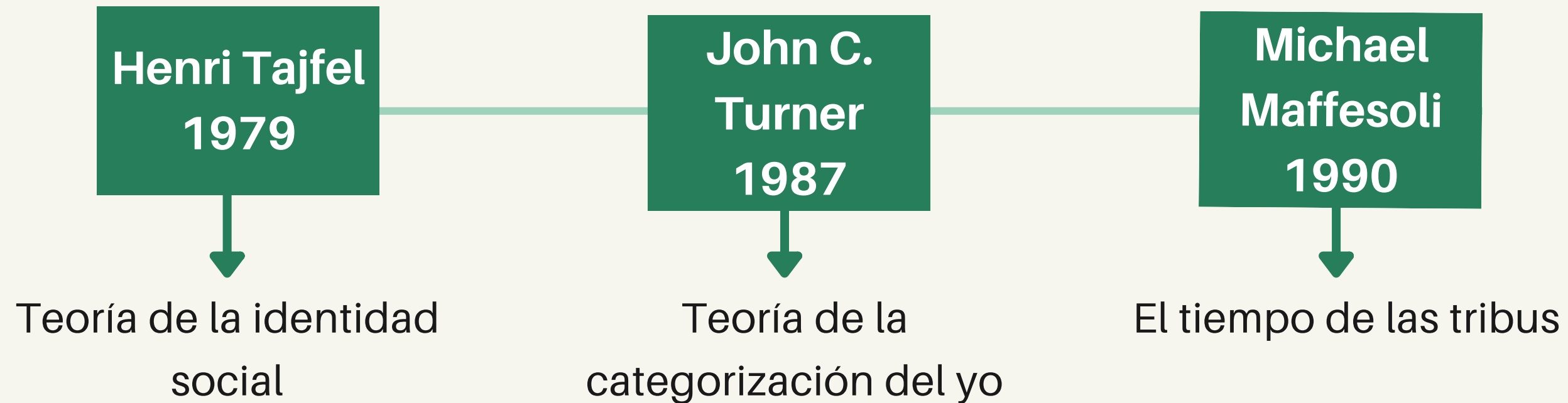
3.1 Las nuevas identidades líquidas: la importancia de las nuevas comunidades adictivas.

3.2 La comunidad apostadora.

3.3 La comunidad *gamer*.

3.4 La comunidad *cripto*.

La identidad en la época de la inestabilidad



El grupo y la comunidad en el proceso de creación de la identidad tiene una importancia central



Ante un mundo cambiante, lo único que nos puede proporcionar estabilidad es la pertenencia a una comunidad-tribu que, además, definirá nuestra identidad y nos determinará posibles formas de actuar en consecuencia



COMUNIDADES ADICTIVAS

Bases de las comunidades adictivas

***Las comunidades
adictivas se
fundamentan en el
dinero***



Se basan en

- *Procesos identitarios*
- *Elementos contextuales*
- *Marcos discursivos*
- *Estados emocionales*
- *Prácticas de autoatención*
- *Sesgos perceptivos de diversas naturalezas*



***Suelen regirse por principios de
situación***

Líderes

Su voz es la más escuchada dentro del grupo, pueden influir al resto y, en definitiva, poseen una posición de poder en su comunidad de referencia

Líder privado

Líder público



El gurú señala, la comunidad sigue

***Cada comunidad
redirige a su audiencia
de forma diferente***



**La centralidad es la misma:
el dinero proporcionará
felicidad**

Los gurús no son solo ídolos. Son amistades cercanas que les acompañan en la soledad, prácticamente a diario. Son personas que hablan su mismo idioma, que entienden a la juventud.



**Si estas personas
les recomiendan
comprar
criptomonedas,
¿por qué no lo
harán?**

Las comunidades les arropan y les guían, les proporcionan bienestar y confort. Lo único que tienen que hacer, a cambio, es cumplir lo que les sugieren.

MÓDULO III

La adicción sustentada

3.2 COMUNIDAD APOSTADORA

Contenidos del módulo

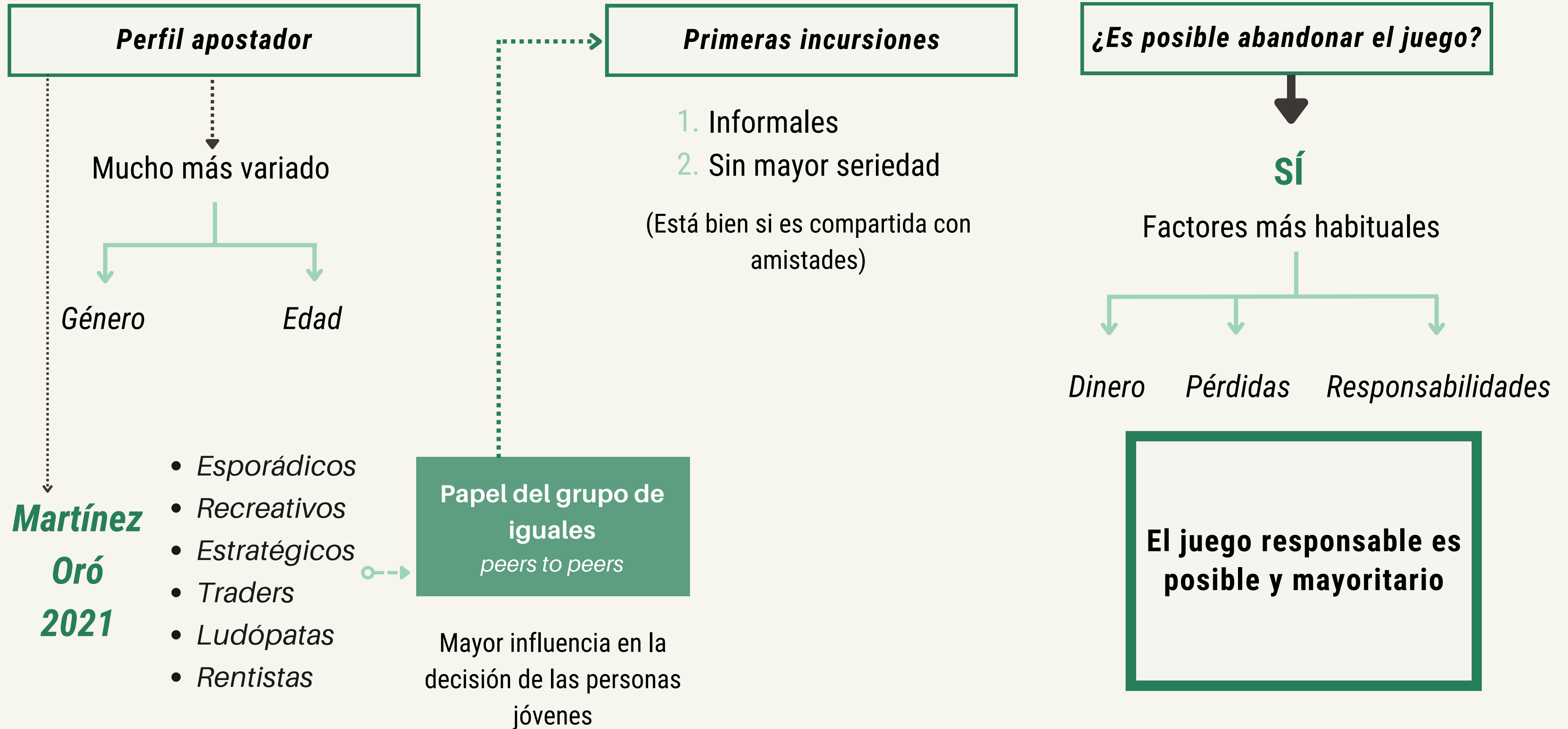
3.1 Las nuevas identidades líquidas: la importancia de las nuevas comunidades adictivas.

3.2 La comunidad apostadora.

3.3 La comunidad *gamer*.

3.4 La comunidad *cripto*.

Perfiles



La comunidad apostadora: de la falta de ética a los tipsters de Telegram

Publicidad encubierta

Regulación

Real Decreto 858/2020

Vías de difusión

Redes sociales

¿Quiénes son?

PRONOSTICADORES

Referentes ambiguos

Cómo se presentan

Adinerados expertos en pronosticar ciertos mercados, que animan a otras personas a ser como ellos

¿Qué hacen?

Instagram

Promoción de su estilo de vida

YouTube

Captación de clientela

Telegram

Obtención de beneficios

Los tipsters de Telegram

Se presentan como auténticos gurús de las apuestas deportivas

Telegram



Canal free

Canal premium

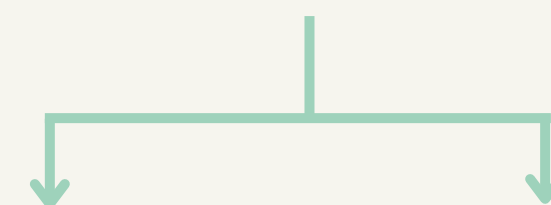


Suelen tener una validez de un mes y la clientela paga una tarifa que suele oscilar entre veinte y cincuenta euros. Al finalizar el mes, el *tipster* cierra el canal y crea uno nuevo.

¿Por qué Telegram?

¿Cómo obtienen beneficios?

Mediante los llamados «programas de afiliados» las casas de apuestas pagan a los tipsters para que atraigan a audiencia hacia sus canales mediante dos técnicas:



Coste por acción
CPA

Revenue Share

Estrategias *tipsters* para captar personas para la adicción

Estrategias de captación y mantenimiento de personas para la comunidad apostadora

7 estrategias principales

1. **Articular** un discurso ganador que gira en torno al dinero y a las victorias.
2. Acreditar la posesión elevadas **habilidades pronosticadoras**
3. Razonar que el resultado depende de un cúmulo de variables que solo la **información privilegiada** permitirá controlar
4. **Convencer** a sus seguidores de que él es el mejor pronosticador y que, por consiguiente, los demás tienen peores habilidades que él o son timadores
5. Recurrir a estrategias de **captación y fidelización**.
6. Conceptualizar que las casas de apuestas (*las bookies*) son el **enemigo** que derrotar.
7. Centrar los esfuerzos en **disuadir las sospechas** sobre fulleras

Factores de riesgo y protección ante el juego y las apuestas deportivas

Ninguno de estos factores, ni los de riesgo ni los de protección, son determinantes *per se*.

FACTORES DE RIESGO

Ser deportista y/o aficionado o aficionada al deporte de élite y las grandes competiciones

Crece en una familia que potencia la competitividad o es demasiado permisiva con las apuestas deportivas

Ser hombre y haber estado socializado según mandatos de género estrictos que potencien la mirada de la masculinidad hegemónica

Ser hombre y haber transitado un proceso migratorio

Ser hombre y estar jubilado

Crece o habita en entornos precarizados y/o marginalizados donde prima la vulnerabilidad social.

Jugar a apuestas de azar

El uso de drogas

Seguir a *tipsters* o promotores de criptomonedas en YouTube/Twitch

Los riesgos inherentes al juego problemático

Factores de riesgo y protección ante el juego y las apuestas deportivas

Ninguno de estos factores, ni los de riesgo ni los de protección, son determinantes *per se*.

FACTORES DE PROTECCIÓN
No haber practicado deportes ni ser aficionado o aficionada a las competiciones deportivas de élite
Ser mujer
Tener un sistema de valores alejado del materialismo
La familia

MÓDULO III

La adicción sustentada

3.3 LA COMUNIDAD

GAMER

Contenidos del módulo

3.1 Las nuevas identidades líquidas: la importancia de las nuevas comunidades adictivas.

3.2 La comunidad apostadora.

3.3 La comunidad *gamer*.

3.4 La comunidad *cripto*.

Perfiles de usuarios y usuarias de pantallas

Según tipología psicológica

PERFIL INTROVERTIDO

PERFIL EXTROVERTIDO

Según el uso de la red

PERFIL CONSUMIDOR

PERFIL PROSUMIDOR

Según la relación con la tecnología

PERFIL NATIVO TECNOLÓGICO

PERFIL MIGRANTE TECNOLÓGICO

PERFIL RELAXIVO TECNOLÓGICO

PERFIL ESCÉPTICO TECNOLÓGICO

Perfiles gamers

CASUAL GAMERS O JUGADORES/AS CASUALES
(Muriel y Crawford, 2018)

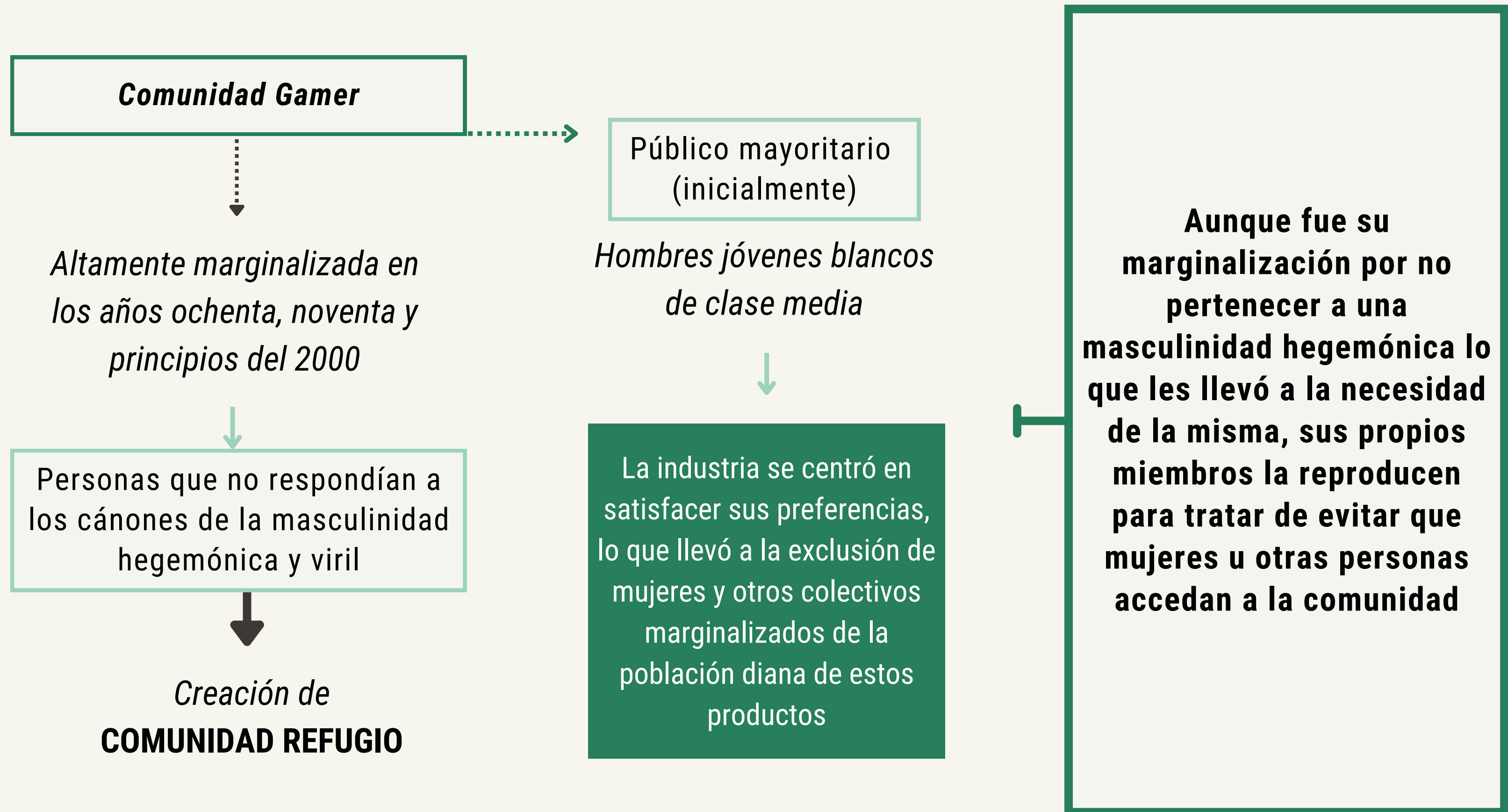
HARDCORE GAMERS
(Kirckpatrick, 2015)

«FOODIE-CONNOISSEUR»
(Muriel y Crawford, 2018)

CULTURAL O INTELECTUAL
(Muriel y Crawford, 2018)

«TODO EL MUNDO ES *GAMER*»
(Muriel y Crawford, 2018)

Captación y fidelización de la audiencia



Captación y fidelización de la audiencia

Los gurús *gamers*

4 estrategias principales para promocionar compras *in game*

1. Crear una **imagen pública cercana y divertida**
2. Generar y **fidelizar** a la comunidad
3. Establecer un **sistema de colaboración** donde ambos agentes (gurús y audiencia) perciben las mismas bonificaciones
4. **Fomentar la emoción** por las nuevas adquisiciones y ocultar los beneficios económicos que generan

Captación y fidelización de la audiencia

Estudio de caso: Promoción de compras *in game* sin aparente beneficio

Compra de Skins



«Vamos a comprarnos la skin de arcángel. Que ¡no la había visto tanto por delante! Que tiene una especie de corona, de aro. ¡Ah! Que tiene también un piercing en la nariz»

«Lo quiero», afirma. Un segundo después observa que «me he dado cuenta que no tengo pasta, tío, que tengo cero pavos. ¿Cómo me compro yo la skin? ¿Cómo me compro yo la skin?» se pregunta angustiado. «Tengo que meter pasta. Tengo que meter pasta», afirma, para posteriormente ironizar: «qué raro. Si yo nunca meto pasta ni me gasto dinero en este juego»

«es como que no soy consciente de todo el dinero que me he dejado en este juego, pero siempre tengo la ilusión de comprarme más skins, ¿no? Y no se cuando va a parar esto. Quizá si lo hubiera invertido en otra cosa podría comprarme una casa y un patín».

Captación y fidelización de la audiencia

Estudio de caso: Incentivar compras *in game* con beneficio económico

Programas de afiliados

Si la comunidad gamer introduce tu código, percibirás un porcentaje de beneficios. Actualmente, si la comunidad gasta cincuenta mil paVos a nombre de un creador, dicha persona recibirá veinticinco dólares americanos. Es decir, Fortnite estaría ganando, aproximadamente, 395\$ gracias a la promoción realizada, de los cuales 25\$ serían para el creador: un porcentaje de beneficio del 6,33% para el youtuber.

Captación y fidelización de la audiencia

Estudio de caso: Fomentar compras de *loot boxes*, cajas misteriosas o ruletas

«No pienses en el dinero. Piensa en tu chat. Tienes que dejarte... unos doscientos cincuenta, creo [...] Vamos a calentar al público. Hago así [compra una skin] y me toca... una skin legendaria, bueno».

Captación y fidelización de la audiencia

Estudio de caso: Fomentar compras de *loot boxes*, cajas misteriosas o ruletas



«Por favor, tened cuidado a la hora de meter dinero en el FIFA. Se lo digo también a mi hermano. Siempre, amigos, con responsabilidad»



Factores de riesgo y protección ante las nuevas adicciones comportamentales clásicas (pantallas, gaming y streaming)

Ninguno de estos factores, ni los de riesgo ni los de protección, son determinantes *per se*.

FACTORES DE RIESGO

Ser mujer y disponer de redes sociales visuales [pantallas]

Ser hombre y consumir contenidos sobre videojuegos y/o ser *gamer* [gaming]

Disponer de una o varias plataformas de *streaming*

Crece y socializarse en entornos familiares que no fomentan estilos educativos democráticos y/o que no dispongan de herramientas de educación emocional

Socializarse en entornos socioeconómicos marginalizados, precarizados o vulnerables

Personas con dificultades sociales y/o comunicativas, problemas de soledad y baja gestión emocional y autoestima

No asistir a la escuela o el instituto o abandonar los estudios antes de obtener el graduado escolar

Factores de riesgo y protección ante las nuevas adicciones comportamentales clásicas (pantallas, gaming y streaming)

Ninguno de estos factores, ni los de riesgo ni los de protección, son determinantes *per se*.

FACTORES DE PROTECCIÓN

Disponer de recursos educativos democráticos y emocionales en el entorno familiar

Crece en contextos socioeconómicos cómodos o privilegiados

MÓDULO III

La adicción sustentada

3.4 LA COMUNIDAD CRIPTO

Contenidos del módulo

3.1 Las nuevas identidades líquidas: la importancia de las nuevas comunidades adictivas.

3.2 La comunidad apostadora.

3.3 La comunidad *gamer*.

3.4 La comunidad *cripto*.

Perfiles de personas interesadas en criptomonedas y NFT

PERFIL INVERSOR

PERFIL ESTAFADOR

PERFIL PROMOTOR

PERFIL SEGUIDOR

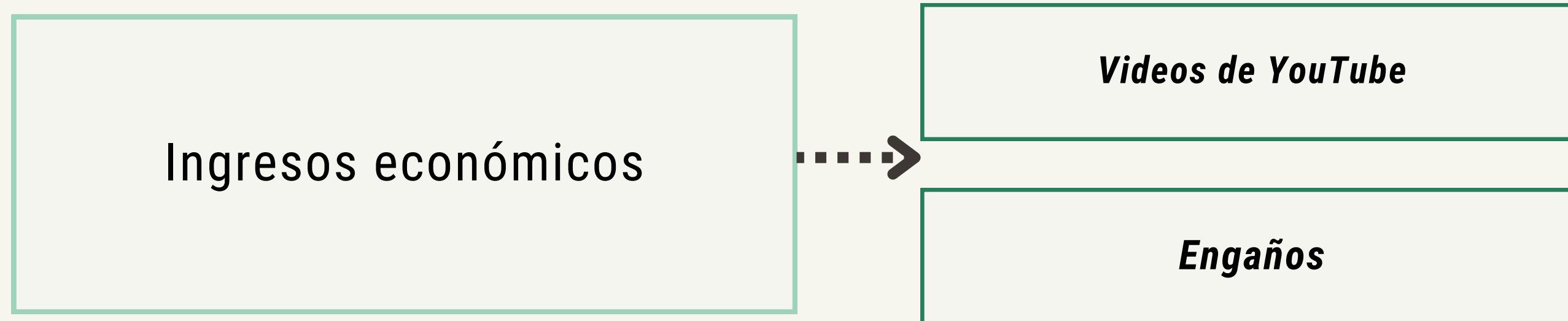
La comunidad cripto: los nuevos inversores en bolsa

Los *criptogurús*

5 estrategias

1. Usar **lenguaje** económico de forma **sencilla y comprensible**
2. **Maquillar los datos** científicos para sustentar las afirmaciones e incitar a la inversión.
3. Utilizar los **recursos audiovisuales** de los *youtubers* de más renombre.
4. **Razonar** con la audiencia la lógica pérdida de dinero
5. **Identificarse** con la audiencia y afirmar que el futuro será «una locura»

La comunidad cripto: los nuevos inversores en bolsa



La comunidad cripto: los nuevos inversores en bolsa

Disclaimer: No soy un Asesor Financiero, todo el contenido en este canal es con fin de entretener. Actúa de manera responsable e inteligente a la hora de Gastar e Invertir tu dinero.

La alianza de las industrias de la adicción: de los videojuegos a los NFT

No es tarea de esta formación discernir sobre si las criptomonedas son una tecnología viable o no. Esa sería tarea para economistas. Lo que sí podemos constatar es que alrededor de esta tecnología se ha erigido toda una comunidad liderada por gurús que prometen libertad financiera y un futuro esperanzador a cualquiera que quiera escucharlos. Mediante fullerías y engaños, estas personas incitan a gastar dinero de forma compulsiva. Si se pierde dinero no ha sido por azar o mala recomendación: es una mala estrategia. Por lo tanto, siempre se puede recuperar mediante otra inversión mejor. Las sinergias entre las distintas industrias de la adicción generan un fenómeno que podríamos llamar comorbilidad comportamental: la lógica de la plutocracia insertada desde la adolescencia abre la puerta a la adicción simultánea a las apuestas, el *gaming* y las criptomonedas, en un fenómeno que, además, afecta especialmente a poblaciones vulnerables. Únicamente la tarea preventiva, desde una perspectiva educativa democrática y dialogante, puede mirar de remediar esta situación.

Factores de riesgo y protección ante las nuevas adicciones comportamentales clásicas (pantallas, gaming y streaming)

Ninguno de estos factores, ni los de riesgo ni los de protección, son determinantes *per se*.

FACTORES DE RIESGO

Crece en una familia que potencia la competitividad o es demasiado permisiva con las apuestas deportivas

Ser hombre y haber estado socializado según mandatos de género estrictos que potencien la mirada de la masculinidad hegemónica

Crece o habita entornos precarizados y/o marginalizados donde prima la vulnerabilidad social

Seguir a criptogurús

Factores de riesgo y protección ante las nuevas adicciones comportamentales clásicas (pantallas, gaming y streaming)

Ninguno de estos factores, ni los de riesgo ni los de protección, son determinantes *per se*.

FACTORES DE PROTECCIÓN

Ser mujer

Tener un sistema de valores alejado del materialismo

La familia

MÓDULO IV

Prevención e intervención ante las adicciones comportamentales

4.1 TIPOS Y FORMAS DE PREVENCIÓN

Contenidos del módulo

4.1 Tipos y formas de prevención.

4.2 La efectividad de las estrategias preventivas universales.

4.3 Intervención ante las adicciones comportamentales.

4.4 Evaluación de las intervenciones ante las adicciones comportamentales.

Introducción

Definición (Martín)



Proceso activo de implementación de iniciativas tendentes a modificar y mejorar la formación integral y la calidad de vida de los individuos, fomentando el autocontrol individual y la resistencia colectiva ante la oferta de drogas

Si conseguimos que una persona evite por completo una adicción porque entiende sus riesgos, y no simplemente porque «no puede hacerlo», es un éxito de la tarea de prevención

Las actividades preventivas no tienen la misma efectividad en todas las casuísticas



Debemos trabajar conjuntamente con todos los agentes implicados en la prevención para que las intervenciones preventivas realizadas sean adecuadas, útiles y de calidad.

Niveles de prevención según Caplan (1980)

Trabajo en prevención de drogodependencias clasificado des del ámbito de la sanidad

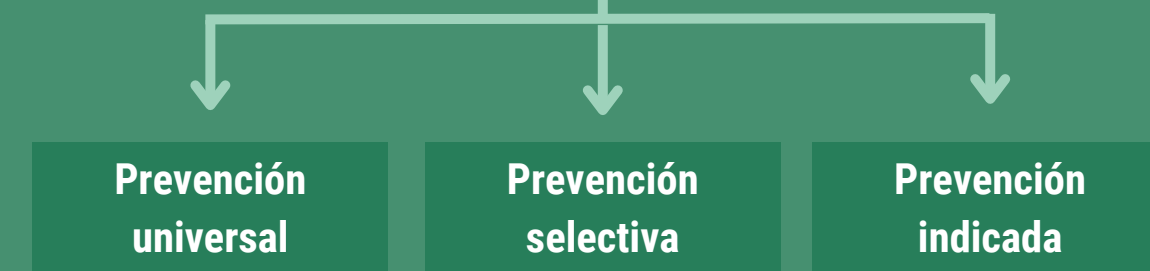
- Prevención primaria: **Prevenir**
- Prevención secundaria: **Tratar**
- Prevención terciaria: **Rehabilitar**

Terminología que generó arduas confusiones

- Unificación bajo una misma terminología un nivel preventivo secundario y terciario con formas de tratamiento y rehabilitación

Niveles de prevención según Gordon (1987)

Elabora una terminología preventiva que se adapta a las particularidades de cada grupo, así como a la realidad de intervención en la que nos podemos encontrar.



Ampliamente utilizada hasta:

Niveles de prevención según Calafat (1995)

1995: nueva categorización

- **Prevención específica:** diseñada concretamente para prevenir problemas de consumo de drogas
- **Prevención inespecífica:** busca fomentar habilidades psicosociales que no estén directamente ligadas a las sustancias pero que pueden contribuir a evitar su consumo

PREMISA

Si adolescentes o infantes han sido entrenados en habilidades, podrán sortear con mayores garantías las prácticas de riesgo

- En el campo de las drogodependencias, se ha observado que los programas de prevención inespecífica han demostrado ser efectivos, pero en lo que respecta a las adicciones comportamentales son escasas

La prevención ambiental

Gregor Burkhart: aquellas acciones que «se dirigen a alterar los ambientes inmediatos culturales, sociales, físicos y económicos en los que las personas hacen sus elecciones sobre el consumo de drogas»

Las prevenciones anteriores solo podían ser efectivas en la población con voluntad de cambio

┌ **Sustancias:** Aumentar precios de alcohol y tabaco, limitar horarios de locales, mejorar la iluminación en zonas de ocio nocturno, etc.

Juego: Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, ordenanzas urbanísticas, etc.

La prohibición: ¿la mejor forma de prevención ambiental?

La ilegalización del juego y la penalización de actividades relacionadas con adicciones comportamentales pueden parecer medidas ambientales definitivas, pero en realidad serían totalmente inefectivas.



Si la presión ambiental es excesiva hasta erradicar la oferta legal, el crimen organizado aprovechará para ofrecer servicios de juego clandestinos con consecuentes daños

- ┌ Tampoco podemos prohibir los videojuegos, las criptomonedas o las pantallas.
- Fomentaría, en la generación nativa digital, un rechazo absoluto.
 - Decisión arbitraria -- no estaríamos fomentando el estilo educativo democrático y dialogante que, como sabemos, es la mejor forma preventiva.

MÓDULO IV

Prevención e intervención ante las adicciones comportamentales

4.2 LA EFECTIVIDAD DE LAS ESTRATEGIAS PREVENTIVAS UNIVERSALES

Contenidos del módulo

4.1 Tipos y formas de prevención.

4.2 La efectividad de las estrategias preventivas universales.

4.3 Intervención ante las adicciones comportamentales.

4.4 Evaluación de las intervenciones ante las adicciones comportamentales.

La prevención escolar universal: el principal método preventivo

En el ámbito de las drogodependencias

La prevención específica universal en el contexto escolar ha gozado de muy buena prensa en España.

Objetivo

Ofrecer información antes de que aparezcan los consumos de drogas a población juvenil, especialmente influenciable ante las adicciones

*Podemos llegar a toda la juventud
Focalizadas en una extrema edad de riesgo
Metodología relativamente barata*

Informe de Alonso, Freijo y Freijo (1996)

Implementación de la asignatura
«Educación para la Salud»

Mediante esta metodología, la comunidad escolar devenía el centro de la prevención, puesto que se implicaba a familias, docentes y alumnado de forma constante.

El objetivo era claro, la realidad, no obstante, ha sido tristemente distinta.



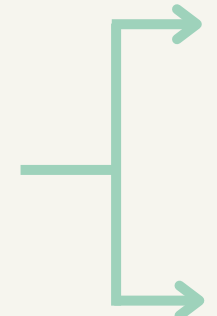
La prevención escolar universal: la otra realidad

Las intervenciones en forma de charlas o talleres puntuales en los institutos han representado la acción preventiva más extendida y popular en los últimos treinta años



Las charlas puntuales, normalmente, una vez al año son inefectivas y representan una inversión de recursos que no se traduce en el aumento de los factores de protección

Los programas con un diseño de seis, ocho o más sesiones tienen una capacidad preventiva mayor, aunque algunos programas con un diseño consistente han mostrado una capacidad preventiva baja o nula



Si están mal ejecutados, pueden tener efectos iatrogénicos

Deja fuera los colectivos más vulnerables, especialmente aquellos que ya han empezado a consumir sustancias o a realizar usos problemáticos de pantallas

Considerar que una única charla anual es suficiente es ilusorio en el mejor de los casos y negligente en el peor



Una reflexión final

La prevención universal en el ámbito escolar no es intrínsecamente negativa. De hecho, una propuesta universal estructurada y coordinada, que establezca puentes de diálogo entre profesorado y alumnado y que capacite de forma constante a adolescentes y jóvenes en los consumos problemáticos de drogas y las adicciones comportamentales es altamente positivo. Conocer los riesgos de las apuestas, reconocer las estrategias de los *tipsters*, poder pensar críticamente sobre los NFT o discernir entre realidad y mentira en *influencers* son elementos que deben trabajarse lentamente e incitando a la reflexión. Sin embargo, esta no es la realidad en la que nos encontramos en España en la actualidad.

MÓDULO IV

Prevención e intervención ante las adicciones comportamentales

4.3 LA INTERVENCIÓN ANTE LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES

Contenidos del módulo

4.1 Tipos y formas de prevención.

4.2 La efectividad de las estrategias preventivas universales.

4.3 Intervención ante las adicciones comportamentales.

4.4 Evaluación de las intervenciones ante las adicciones comportamentales.

Una intervención multinivel: los tres tipos de intervención ante las adicciones en España

El Plan Nacional sobre Drogas establece tres niveles de atención en adicciones en España.
(específicamente diseñado para personas drogodependientes)

Recursos de primer nivel

Las intervenciones consisten en detectar, captar y ofrecer una atención inicial esencial a las personas que presentan sintomatología adictiva o que acuden directamente al recurso

Recursos y servicios de reducción de daños o centros de atención primaria, entre otros.

Recursos de segundo nivel

Ofrecen servicios de «desintoxicación, deshabituación, normalización e integración social de aquellas personas que presentan un problema de adicción»

Suelen ser los preferidos por gran parte de la población drogodependiente

Recursos de tercer nivel

Ofrecen atención exclusiva a las personas en situación de adicción

Mayoritariamente, se trata de recursos que requieren el internamiento de los y las pacientes

Tipos

- Ud. de desintoxicación hospitalaria
- Comunidades terapéuticas
- Recursos de apoyo a la intervención
- Centros o unidades de día

La intervención psicoterapéutica en adicciones comportamentales

4 áreas de tratamiento

(Leandro Palacios)

PSICOTERAPIA

Estos tratamientos suelen realizarse en los centros ambulatorios de segundo nivel, y tratan de motivar la superación de las patologías que causan la adicción comportamental

- *Placer*
- *Autocontrol y voluntad*
- *Energía vital y motivación*
- *Desrealismo*

Las psicoterapias deben trabajar simultáneamente tres planos

El psicológico per se

El sociorelacional

El adictivo

¿Cómo aplicarla?

Psicoterapia individual y de grupo

Terapia familiar

Tratamiento médico/farmacológico

Unifamiliar

Multifamiliar

