

GUÍA BREVE DE INTERVENCIÓN EN TRATAMIENTO DE TRASTORNO POR JUEGO Y VIDEOJUEGOS



Financiado por



Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados

Este documento ha sido realizado por la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. Forma parte del programa **ANÁLISIS Y FORMACIÓN DE COMORBILIDAD EN TRASTORNO POR JUEGO Y VIDEOJUEGOS** financiado por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, mediante la Convocatoria de ayudas económicas a entidades privadas sin fines de lucro y de ámbito estatal, con cargo al Fondo de Bienes decomisados por tráfico ilícito de drogas y otros delitos relacionados, para la realización de programas supracomunitarios sobre adicciones.

RESPONSABLE DEL PROYECTO:

María Virtudes Micó Valero

Trabajadora social. Secretaria Técnica de FEJAR, Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

COORDINACIÓN DEL PROYECTO:

Juan José Lamas Alonso

Director Técnico de FEJAR, Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

SUPERVISIÓN Y FINANCIACIÓN:

Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas

EDITADO POR:

Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados

C/ Pasteur, 30 bajo

15008 A Coruña

900 200 225

www.fejar.org

e-mail: fejar@fejar.org

A Coruña. Junio 2021

Diseño y maquetación

Simbiosystems, S.L.

Incluido en el Programa **ANÁLISIS Y FORMACIÓN DE COMORBILIDAD EN TRASTORNO POR JUEGO Y VIDEOJUEGOS**

D.L.: AS 01709-2021

Reservados todos los derechos.

Prohibida la reproducción, almacenamiento, grabación o transmisión total o parcial de esta obra por cualquier medio sin autorización escrita del editor.

ÍNDICE

Vocabulario esencial de términos más utilizados en lenguaje gaming (videojuegos):	5
Clasificación de videojuegos	16
Títulos actuales	17
Clasificación de los/las videojugadores/as	18
Formas de acceso	21
Programas de voz	22
Comunidades	22
Drogas y fármacos en videojuegos	23
Mujer, juego y videojuegos	24
Intervención	24
Uso de videojuegos en las personas con trastorno por juego puro	28
Asociaciones integradas en FEJAR	30

Vocabulario esencial de términos más utilizados en lenguaje gaming (videojuegos):

Baneo

Acto de castigo ejercido por el Game Master sobre la persona jugadora, como moderación de acciones ilícitas, llevadas a cabo por quien juega, o que son contrarias a las normas de la comunidad. Los baneos pueden ser igualmente por mal comportamiento o conductas dolorosas hacia otros/as jugadores/as, bien sean a modo insultos, vejaciones o de otro tipo.

Estos castigos pueden ser temporales (1, 3, 7, 15, 30 días, dependiendo de la gravedad) o permanentes.

Battle Royale

Estilo de juego de eliminación de jugadores/as. Es un todos/as contra todos/as masivo, de hasta 540 jugadores/as (**Morheim** es un título que ofrece el doble de personas enfrentándose 1080 jugadores) y en este desafío solo puede terminar quedando un/a único/a jugador/a en pie. Su capacidad de enganchar a quien juega es muy alta, ofrece muchos recursos y la habilidad no lo es todo, juega un papel muy importante la astucia, el conocimiento de los mapas, del equipo, etc. PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) es el actual referente de este estilo.

Burstear

Potenciar al personaje de quien está jugando, bien ayudándole a subir rápidamente o proporcionándole equipo de alto nivel, que no podría conseguir en su estado inicial de otra forma, con la clara intención de equiparlo, al menos en nivel, al resto de integrantes de la comunidad. En juegos en los que hay diferentes tipos de clases y personajes, suele hacerse entre personajes de la misma cuenta, es decir, de un/a mismo/a jugador/a, ayudando así a expandir el abanico de opciones que podrán ofrecer más tarde a complementar mejor el equipo de una *raid*, entre otras cosas.

Cash Shop

Tienda virtual de los títulos que ofrecen compras dentro del juego. Por norma general se adquiere dinero virtual mediante el intercambio de dinero real, con el fin de comprar diferentes tipos de bienes. Esta oferta es habitualmente engañosa, incluye ofertas y descuentos especiales, haciendo gala y uso de la poderosa y agresiva estrategia de venta dentro de los juegos online.

Carrilear

Este término se usa solamente en juegos MMORPG's en los que existe un rango de poder llamado Nivel, el carrileo consiste en poner a un/a jugador/a de nivel 1 en el nivel máximo posible en poco tiempo con ayuda de otros/as jugadores/as más poderosos/as de alto nivel. En muchas ocasiones esto supone pasar de nivel 1 a nivel 100 (suponiendo que sea el máximo) en apenas 10 minutos. La contra de este ejercicio es que la persona que juega sube de forma tan rápida, que no aprende durante su subida a manejar las diferentes habilidades de su personaje, haciendo que le exija un tiempo adicional para controlarlo debidamente.

Cheater

Jugador/a que usa trucos para obtener beneficios dentro del juego, oro, madera, piedra, etc. el cheater utiliza códigos predefinidos o la consola de comandos de los desarrolladores para ello.

Chino Farmer

Se trata de un término bastante despectivo, e incluso racista, por lo que se recomienda no hacer uso de él. Se utiliza para hacer referencia a personas que dedican muchísimas horas a jugar a juegos online a cambio de compensaciones. Lo más normal es que suban personajes de nivel o que farmeen y después vendan las cuentas a otras personas que no disponen de el tiempo necesario para poder hacerlo. Algo, que además, no es legal.

Delay

Retardo en la llegada de la información, tanto del chat, de la respuesta general del juego, o de los mensajes de voz del equipo. A pesar de ser un concepto que comparte completamente la definición del término **lag**, el motivo es totalmente disinto, ya que se produce por una disfunción microtemporal de la respuesta de los propios servidores del juego, ocasionando una respuesta similar a la que provoca sufrir lag durante

la partida. En los emparejamientos aleatorios como los que podemos encontrar en los MOBA o Battle Royale, es un efecto que termina desconectando a quienes juegan de la partida y por tanto, haciendo que la información de las puntuaciones de la misma queden anotadas como derrota o sumando lo suficientemente poco en los sistemas de incremento de ranking.

Discord y programas de voz más usados

Los programas de voz son especialmente utilizados por jugadores/as de PC. En ellos se basan y centran comunidades, se organiza la información de las mismas y se actualiza el estado y estatus de cada integrante. Por norma general, es el centro neurálgico del *cyberbullying*, y queda totalmente exento de la mayoría de "leyes" (entre muchas comillas) relacionadas con el buen comportamiento, respeto y educación. A pesar de todo, estas comunidades establecidas por Clanes o Guilds, suelen estar regidas por un/a líder de la comunidad y un grupo de mando que tratan de asegurar que estos comportamientos dañinos no se produzcan, aún así, ocurren. Entre los programas más usados, ordenados de mayor a menor uso, podemos encontrar: **Discord, TeamSpeak, Ventrilo, RaidCall, Vulcano, Skype.**

En la plataforma de consola, los accesos desde PlayStation Network y Microsoft, están todavía más exentos de ningún tipo de "legislación" por líderes de comunidad. Cualquiera puede comunicarse con quien se está compartiendo partida, lo que facilita la posibilidad de que el acoso por una mala partida, e incluso que el insulto se produzca de forma rápida y espontánea.

E-Sports

Los *e-sports* son ligas o torneos en los que jugadores/as de videojuegos compiten por ser el/la mejor. De hecho, los *e-sports* representan el ámbito más competitivo de los videojuegos y se pueden celebrar tanto si se es amateur o profesional. Además, los *e-sports* gozan de tanta popularidad que se han convertido en grandes eventos dentro del mundo de los videojuegos, hasta el punto de contar con patrocinadores como las competiciones deportivas reales de fútbol, baloncesto... Aún así existe todavía controversia a la hora de considerar los *e-sports* como una competición deportiva en sí misma.

Fanboy

Contraposición al *hater*. Ama lo que desarrolle esa compañía, ama la franquicia, ama la saga del videojuego en cuestión, etc. No importa que tenga problemas o sea malo el producto, su amor es incondicional. Primera línea de enfrentamiento hacia los *haters* o aquellas personas que vayan en su contra, verán virtudes en todos los aspectos del juego, y no cesarán en su intento de tratar de convencer al resto, incluso cayendo fácilmente en incongruencias o argumentos sin sentido.

Farmear

Farmear hace referencia a todas aquellas acciones que se realizan de forma repetida con el objetivo de atacar a los/las rivales para obtener puntos, experiencia, salud, o cualquier otro tipo de aspecto positivo para el personaje. Este es un concepto que se utiliza sobre todo en los juegos de rol o RPG's.

Este concepto, proviene del término inglés *farming*, que significa agricultura. Anteriormente se utilizaba cuando un/a jugador/a realizaba actividades o recogía objetos como hierbas u otras para mejorar la vida. Era muy común cuando después de una batalla se había quedado dañado y se iba enseguida a por el objeto que permitiera mejorar el estado de salud o resistencia para las próximas batallas. Sin embargo, ahora se utiliza para referirse a todas aquellas acciones repetitivas que se realizan para sacar ventaja del contrario, como matar enemigos o realizar pruebas que le reporten cosas al personaje.

Es muy común también, confundir los términos *farmear* y *grindear*, ya que son muy parecidos.

Flamear

El término *flamear* (del inglés *to flame* o *flamer*, que en español se traduce como *incendiar*) y que se emplea generalmente en la jerga *gamer* para referirse a la acción de abusar del lenguaje ofensivo a otras personas que juegan y a todo aquel comportamiento dirigido a molestar a uno/a o varios/as contrincantes.

Free to Play (F2P)

Modelo de juego (no de estilo sino de gestión) en el que se accede a la descarga del juego gratuitamente. Se puede jugar gratis indefinidamente, pero nunca se mejorará si no se compra lo necesario una vez que se hayan alcanzado altos niveles. Es por esto que se vuelve literalmente imposible avanzar, llegado a cierto punto, sin hacer un gasto que se exige de forma más constante. Suele estar ligado al **P2W (Pay to win)**.

Game Master (GM)

Persona física con avatar digital dentro de un juego que regula y asegura el cumplimiento de las normas de la comunidad y del propio juego. Puede ser remunerado por la empresa que explota el negocio y que gestiona *in-game* el servicio de atención al cliente. Jueces y verdugos dentro del propio juego con carácter "policial", evitando hackeos o cheaters que intenten ejecutarlos. Moderadores de la comunidad y ejecutores de los conocidos baneos a las personas que juegan.

Grindear

Consiste en matar o eliminar adversarios de forma repetida para conseguir experiencia, armaduras, o cualquier tipo de material concreto. Es diferente de **farmear**, que se utiliza para cualquier acción repetitiva ya sea matando adversarios o realizando otras acciones como construir o recolectar otros objetos.

Guild

El término *guild* un concepto muy utilizado en la jerga *gamer*, especialmente entre los/las fans de los juegos multijugador en línea. Procedente del término inglés *guild*, que en español se traduce como "gremio", la finalidad de esta palabra no es otra que la de caracterizar a ese grupo de jugadores/as organizado que juega de manera cooperativa, a modo de gremio, por así decirlo.

Una gran parte de los juegos en línea permite crear internamente el gremio o guild, lo cual añade y modifica diferentes aspectos de la partida, como por ejemplo, que el dinero de un/a jugador/a influya de manera determinante en la experiencia de todo el grupo, o bien, que la estrategia de cada componente repercuta en el devenir del gremio.

Asimismo, existe la posibilidad exclusiva de participar en misiones específicas para gremios o guilds, como puede ser tener un enfrentamiento con otros gremios rivales.

Hacker

Jugador/a que vulnera la seguridad del juego, especialmente online, así como proceder a la modificación del código fuente o *script* en su propio beneficio. Con esta práctica puede modificar sustancialmente el desarrollo de su personaje al igual y parámetros tales como la velocidad, la fuerza, disparos automáticos a la cabeza, etc. Ser pillado en el uso de esta práctica conlleva normalmente baneos automáticos.

Hater

Jugador/a que por cualquier motivo, odia sistemáticamente un producto. Ya sea por estilo, por sistema, o por la compañía que lo desarrolla. Nunca reconoce la calidad de un producto, ni está de acuerdo con la política, las formas, el modelo, etc, que ofrezca la empresa desarrolladora del videojuego en cuestión. Suelen ser generadores de toxicidad en las propias comunidades porque, por mucho que puedan odiarlo, lo juegan igualmente (quizá porque alguna de las cosas que critican constantemente en realidad no son tan malas).

High End

Existen muchos juegos donde para empezar el verdadero reto del juego, primero se debe completar su historia. Tras esto empieza lo divertido y lo difícil también. Muy usado en cierto tipo de juego, como algunos MOBA o MMORPG's.

Hype

Generar un estado de impresión sobrevalorada de la realidad futura de un título concreto por parte del equipo de marketing de la compañía que ofrece el producto. Con elevada incisión en el apartado emocional y sensitivo del espectador/a, generado comúnmente por medio de espectaculares cinemáticas, con material audiovisual del contenido con la clara intención de generar la necesidad de hacerse con el producto el día de su lanzamiento.

Kickear

Españolización de *kick out* (expulsar en inglés). Se usa cuando se echa a un/a jugador/a de una partida.

Lag Estado de error en la conexión por el que el juego online y la experiencia se ven altamente deterioradas ocasionando retardos en la recepción y respuesta de las acciones de quien está durante una sesión. Siempre que ocurre, implica una enorme molestia para quien lo usa e incluso en determinadas ocasiones, la molestia es de tal magnitud que el estallido de ira es una respuesta típica y habitual.

Log, loguear, o log in Datos de registro de entrada a un videojuego (siempre online). Exige un registro previo en la base de datos del videojuego, así como estar en posesión de un **nick** propio y una contraseña personales previamente establecidas.

Loot Recompensa dejada por un enemigo/jefe cuando es derrotado, en muchas ocasiones y especialmente en los MMORPG's, este tipo de *loot* especial permite a quien juega acceder al equipo **High End** con el que poder acceder a los desafíos más complejos del juego.

Lucky Término peyorativo, muy habitual en juegos deportivos y especialmente en el **Rocket League**. *Lucky* significa *afortunado*, y decir o escribir dicha palabra es la manera más directa de menospreciar la habilidad del rival, dando por hecho que el resultado (o el gol) no ha sido por habilidad.

Micropagos Sistema de compra online en la que se obtienen paquetes de objetos o beneficios para la cuenta de quien compra por pequeñas cantidades de dinero, algunas no tan pequeñas (llegando a los 50€). La oferta es suculenta en la comunidad por sus bajos precios, aunque repudiado este sistema por la comunidad en general.

MMORPG *Masive Multiplayer Online Role Playing Game*. Un estilo de videojuego online.

Centrado en las comunidades masivas de jugadores. El mayor referente sería el **WoW (World of Warcraft)**, un título legendario que cuenta con más de 37 millones de jugadores/as en todo el mundo. Este tipo

de juegos son muy inmersivos, exigentes y estimulantes a la vez que atractivos para el usuario. Permiten crear una vida alternativa en el mundo online, tener tu propia casa, hacerte granjero/a, herrero/a, carpintero/a, etc, además de ser un increíble guerrero/a, mago/a, asesino/a, etc. Algunos incluso cuentan con sistema de matrimonios. Podría decirse que son los más adictivos/obsesivos desde la perspectiva de quien juega. Actualmente el gran referente sigue siendo el anciano **WoW**, aunque otros títulos como **Guild Wars 2** y **Black Desert Online** están haciéndose hueco en la enorme brecha que marca su protagonista.

MOBA

Multiplayer Online Battle Arena. Estilo de videojuego online en el que los objetivos del mismo consisten en capturar puntos de control o supervivencia rivales. El equipo que consiga destruir todos los puntos tiene acceso al núcleo del equipo contrario, una vez destruido, termina la partida. Los MOBA se caracterizan por ofrecer partidas rápidas al usuario (entre 15' y 30') con grandes dosis de intensidad durante la partida. Requieren mucho más que mero conocimiento de los controles para poder ser un/a jugador/a de renombre. Este tipo de estilo de juegos son los que actualmente representan el icono de los *e-sports*. **League of Legends** es actualmente el máximo exponente.

Nick o nickname

Nombre de usuario/a virtual. Aunque pueda variar, suele ser la principal seña de identidad de toda persona *gamer*, que seguirá utilizando incluso aunque cambie de juego o plataforma, siendo el indicador referente de la posible fama obtenida profesionalmente por el/la mismo/a *gamer*, como los casos de los españoles Ocelote (**World of Warcraft**) o Ayrenzz (**League of Legends**), entre otras muchas personas.

Niño rata

Término usado para catalogar a jugadores/as poco comprensivos/as y/o que pertenecen a una comunidad a la que no sirven adecuadamente (según la comunidad). Es un término exclusivamente español y se usa para referirse a todo tipo de jugadores/as sin importar su edad, por situaciones que tengan que ver con la poca predisposición a ayudar y aportar con su tiempo dedicado a la comunidad a la que pertenezcan, eso sí, pidiendo siempre en primer lugar al resto.

- Noob** Se usa en tono despectivo para referirse a jugadores/as novatos/as.
-
- Pay to Fast (P2F)** Modelo de juego (no de estilo, sino de gestión) en el que se puede decidir invertir dinero para que la progresión dentro del juego sea mucho más rápida. No afecta a la meta hasta donde se puede llegar, sino solo al "cómo de rápido se puede hacer". Una persona jugadora, sin hacer estos pagos, puede llegar algún día mucho más tarde que otra que sí los haga a este mismo nivel con una diferencia de tiempo clara y evidente. Modelo unido al P2P sin cuota de suscripción de acceso mensual.
-
- Pay to Play (P2W)** Modelo de juego (no de estilo, sino de gestión) en el que se compra el juego y además se somete a un pago al mes para acceder a los servidores, a cambio, no hay micropagos dentro del juego. La mayoría de la comunidad *gamer* prefiere este sistema a otros, a la larga sale mucho más barato.
-
- Play to Win (P2W)** Modelo general de juego (no de estilo, sino de gestión) en el que prima y se beneficia claramente a jugadores/as que invierten su dinero en comprar cosas dentro del juego que sí afectan al rendimiento del personaje y jugador/a.
-
- PEGI** **Pan-European Game Information.** Edad mínima recomendada para el uso y disfrute de un producto, según clasificación europea. Es una recomendación, no una norma al uso. Dependiendo de las clasificaciones se puede tener una idea del rango de edades que se recomiendan para evitar la exposición de cierto contenido inapropiado o demasiado explícito para menores de edad que pueda contener cada título. Al mismo tiempo, ofrece mediante una serie específica de símbolos, una idea del contenido que posee, permitiendo de esta misma forma, que cualquiera pueda evitar contenidos explícitos. La realidad sobre el PEGI, es que prácticamente ninguna persona videojugadora le presta atención o no la que debería, ya que es un hecho que el *hype*, esté por encima de la recomendación o la advertencia.

PK *Player Killer.* Jugador/a peligroso/a en una comunidad por ser asiduo a matar a otros/as jugadores/as sin sentido, por mera diversión y en entornos que no son los habituales para los enfrentamientos (fuera de arenas o escenarios diseñados para ello). Especialmente molestos por su habitual práctica de repetir y acosar a sus víctimas, en ocasiones durante demasiado tiempo, tanto, que la declaración de caza puede resultar permanente.

Report Acción mediante la que quien juega denuncia a moderadores/as y desarrolladores/as de un juego en el que otra persona jugadora está llevando a cabo acciones contrarias a las normas de la partida, ya sean trampas o comportamientos tóxicos.

Scammeo Víctima del timo por parte de un **scammer**. Ser scammeado, supone la pérdida por timo de todo el equipo, o de una parte importante del mismo, lo que genera enfados, algunos demasiado grandes incluso, con frecuentes salidas de tono, pérdida de la educación en la interacción, mofa, insultos, etc.

Skins/Outfits La *skin* hace referencia a la apariencia de un personaje de videojuego o sus armas. En muchos de los videojuegos tenemos la posibilidad de cambiar la vestimenta de nuestro personaje a nuestro agrado para hacerlo diferente a los demás. Concretando, la *skin* el aspecto físico que tiene un personaje del videojuego.

Es fundamental conocer que la *skin* solo se refiere a la parte física y, que todos los cambios que se hagan no afectan a la fuerza o a las habilidades que tienen los personajes. Sin embargo, para muchos/as *gamers* es muy importante cambiar la *skin* de sus personajes para hacerlos como ellos quieran y que sean diferentes a los de los demás.

Las *skins* son muy comunes en juegos como **League of Legends**, **Overwatch** o **Fortnite**. Existen muchos tipos de *skins*, de las normales, de las legendarias y, además, hay algunas muy exclusivas. Es importante tener en cuenta que en algunos videojuegos son gratis, pero en otros juegos hay que pagarlas. Suele ocurrir que en los juegos **F2P**, es decir, los que son gratis, haya que pagar por las *skins*, puesto que al ser gratuito, es la única fuente de ingresos que poseen las empresas.

Tauntear

Este concepto tiene su origen en el término inglés *to taunt*, que en español quiere decir "burlar". De hecho, un personaje que tauntea, lo que quiere es provocar al rival mediante movimientos y gestos de burla. De esta forma, al tauntear busca que el contrincante haga algún movimiento de ataque y poder así sacarle ventaja o acaba con él. Precisamente, debido a esta naturaleza de provocación y ataque, el taunteo suele ser una acción habitual en los videojuegos de lucha.

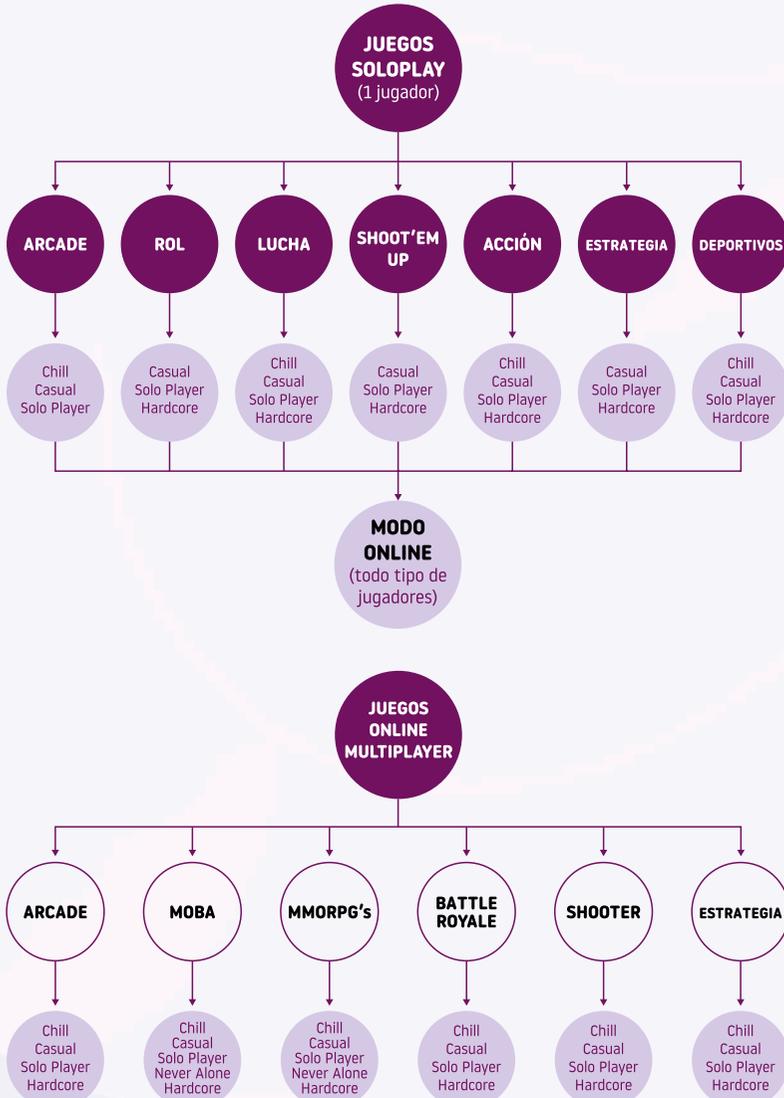
Toxic

El término *toxic* está estrechamente conectado con **BM** (*Bad Manners*). Se emplea para acusar a algún/a jugador/a de que su actitud no es la correcta, generalmente cuando busca provocar al resto mediante mensajes rápidos, gritos, comentarios ofensivos o similar. Lo habitual es que se utilice por el chat de texto.

Troll

Hace referencia a jugadores/as tóxicos/as que crean una mala experiencia de juego.

Clasificación de videojuegos



Títulos actuales

LUCHA → Street Fighter, Dragon Ball Z Fighters, Tekken, Mortal Kombat, entre otros.

MOBA → League of Legends (LoL), Smite, Dota 2, Heroes of the Storm, entre otros.

BATTLE ROYALE → Fortnite, PUBG, Call of Duty, Battlefield, entre otros.

MMORPG'S → World of Warcraft, Black Desert Online, Final Fantasy XIV, Guild Wars 2, The Elder Scrolls Online, entre otros.

ESTRATEGIA → Saga Total War, Age of Empires, Stronghold Kingdoms, entre otros.

DEPORTIVOS → FIFA, NBA 2K, Grand Turismo, Fórmula 1, entre otros.

Clasificación de los/las videojugadores/as

Existen diferentes tipos de personas *gamer*, seguramente más de las que podemos explicar en este manual. Todas comparten ciertos rasgos, aunque no coincidan categóricamente en todos, de la lista que exponemos a continuación. Y aunque si bien es cierto que cada persona videojugadora es tan única dentro como fuera de la forma de entretenimiento que tratamos, se comparten y repiten varios patrones en el comportamiento y personalidad de personas *gamer* que pueden considerarse "tipos de videojugadores/as" o "tipos de *gamers*".

La clasificación de videojugadores/as depende en gran medida del tipo de videojuego al que dediquen su tiempo, un *gamer* de estilo *hardcore* en un MMORPG no necesariamente tiene por qué serlo también en un MOBA, aunque el estilo de juego es algo impreso en la persona la mayoría de veces, por lo que puede comenzar en un tipo distinto de videojuego con la idea de "voy a jugar para pasar el rato sin preocuparme demasiado", pero no le resultará difícil importar ese estilo propio a cualquier otro juego que decida usar.

Indistintamente del posible cambio de estilo que pueda producirse por distintas razones en cada persona videojugadora, no es difícil clasificarlos en función de los rasgos distintivos de la siguiente manera.

CHILL

Un/a jugador/a *chill* es el/la que verdaderamente se toma el tiempo empleado en los videojuegos como una forma de "matar el rato". No se agobia si no consigue alcanzar los objetivos o metas propuestas por sí mismo/a, ni por las impuestas por el propio juego. En la modalidad de *soloplay* (jugador/a vs historia/campaña del juego), se tomará su tiempo para avanzar, sin importarle nada más que el completar los objetivos mínimos, dejando incluso juegos sin completar por desapego de interés en el mismo pasado un tiempo de juego. No invertirá en títulos recién salidos (con elevado precio), sino que esperará pacientemente a la bajada de los títulos de mayor renombre. No suelen tener un tipo de videojuego favorito, sino que juegan a "un poco de todo". Suelen evitar interacciones muy directas en juegos con comunidades (MMORPG's) aunque de hacerlo, se muestran motivados hacia los integrantes de la comunidad, eso sí mientras jueguen a ese juego antes de saltar al siguiente. No necesitan ponerse límites, porque, sencillamente, nunca abusarán en su tiempo de juego.

CASUAL

La persona jugadora *casual* tiende a jugar a juegos que no le exijan una atención constante, no juegan por gloria o renombre, se decantan más por disfrutar de cada juego plenamente a su libre albedrío, sin ataduras ni condiciones que les exijan más de lo que están dispuestos a ofrecer por sí mismos. Suelen jugar a varios juegos a la vez e incluso en ocasiones en las que un juego les resulte especialmente atractivo, pueden ser capaces de involucrarse de una forma más estrecha con él.

Suelen tener como cualidad la honestidad de proclamarse "jugador/a casual" que ni busca ataduras, ni obligaciones que sometan el tiempo dedicado a su entretenimiento. Pueden formar parte de una comunidad, y ayudarán siempre que estén conectados a la misma. Controlan perfectamente los límites impuestos de forma personal, permitiéndose el exceso en pocas ocasiones, solamente cuando sienten gran interés por el título que estén disfrutando en ese momento.

SOLO PLAYER

La persona usuaria *soloplayer* (no confundir con el término *soloplay*) es un tipo de *gamer* que no se sentirá motivado por compartir su tiempo de juego con los aspectos sociales que pueda ofrecer el mismo. Su estilo le empuja a jugar solo marcándose retos personales, en ocasiones, verdaderamente difíciles de

alcanzar, por los que hará todo lo posible para alcanzarlos. En juegos con fuertes dosis de interacción social (MMORPG's por ejemplo), su meta será llegar a los estados finales del juego sin ninguna ayuda o prácticamente ninguna, uniéndose únicamente a algún grupo si no tiene más remedio.

Una de sus mayores aficiones en este tipo de juegos consiste en abusar en función de sus capacidades, de aquellas personas jugadoras más débiles, hasta el punto de llegar a extremos como la humillación o el abuso, incluso la mofa o burla hacia sus víctimas.

Suelen ser personas jugadoras que comparten mucho con los llamados *hardcore* (explicados más adelante), debido a que sus retos auto impuestos exigen de ellas un esfuerzo mayor que si tratasen de alcanzar sus objetivos rodeados de una comunidad o grupo. Si en algún momento llegan a unirse a una comunidad de jugadores/as, suelen mostrar personalidades fuertes, sin permitir someterse por las normas de la comunidad, llegando a ser generadores de problemas entre sus miembros.

Suelen dedicar una gran cantidad de tiempo a jugar, en la mayoría de casos demasiado, siendo especialmente propensos a abusar demasiado de su tiempo de juego, de forma incluso obsesiva en ocasiones. Altamente competitivos. Especialmente exigentes.

NEVER ALONE

destaca por el aspecto social de su personalidad. Nunca desean estar solos/as y consideran una comunidad, o su interacción con la misma, fundamental para sentir satisfacción dentro del juego. Pueden pasar largos espacios de tiempo conectados/as, siempre que no les falte la sensación de "estar acompañados/as", consiguiendo crear en muchas ocasiones vínculos verdaderamente estrechos si el tipo de comunidad lo permite. Son participativos/as, colaboran con sus compañeros/as y leales, siempre y cuando mientras no se interfiera en sus intereses como jugador/a, momento en el que suelen responder con dureza, sin dudar emitir una queja del modo o forma que sea (mostrando pasión, agresividad, pérdida de control de las formas, etc.).

Suelen pasar mucho tiempo jugando, perdiendo la noción de este en ocasiones, aunque siempre se muestran satisfechos/as con ello, tendiendo a alardear del tiempo que son capaces de dedicarle a un título. A pesar de esto, no son especialmente competitivos/as, prefieren centrar su esfuerzo en cooperar con su comunidad en todo momento e incluso con cualquier otro/a jugador/a que precise ayuda.

HARDCORE

La persona jugadora *hardcore* es la más abusiva de todas con diferencia. Sus metas y expectativas están marcadas, desde el inicio de su paso por cada nuevo videojuego, por una necesidad/ambición de estar lo antes posible en el Top de jugadores/as. Literalmente, sería capaz de dedicar su vida, enteramente a alcanzar esos objetivos determinados de forma clara. En la jerga gamer, se les suele hacer referencia como "jugadores 24/7". Son excluyentes con cualquier otro tipo de jugadores/as que no compartan sus metas u objetivos, aunque se agrupan en comunidades exclusivas de jugadores/as con este perfil para colaborar juntos/as para la consecución de esos objetivos.

No les importa dejar su vida personal de lado en cualquier momento si con ello avanzan un centímetro en pos de su meta. No permiten nunca que su tiempo de juego se vea interrumpido por nada que no sea progresar de forma obsesiva, en todo momento, para conseguir saciar ese deseo interior.

Rehúyen las interacciones sociales con jugadores/as de distintas motivaciones a las suyas, considerándolo una pérdida de tiempo la mayoría de ocasiones. Altamente competitivos/as, con objetivos muy marcados y perfectamente claros. Poco sociales (a excepción de con sus iguales). Abuso extremo de tiempo dedicado al videojuego.

Formas de acceso

Para juegos online todo dependerá siempre de la plataforma en la que los juguemos, ya que se pueden aportar ciertas variaciones, aunque en todos los formatos es exactamente la misma.

Para los juegos *soloplay*, basta con tener el Hardware necesario para hacerlos correr y es tan sencillo como instalar y jugar.

Para juegos online solamente es necesario contar con una dirección de correo electrónico activa y rellenar un sencillo registro que permite tener acceso a los servidores del propio juego.

La diferencia está en si se juega desde consola o desde PC. Si se hace desde consola, en realidad el procedimiento es exactamente el mismo, solo que, en lugar de registrarse una vez para cada juego, se hace registrándose directamente en la plataforma de la consola que se tenga, bien sea en PlayStation Network, en la Microsoft Store (Xbox), etc.

Por otra parte, si se juega desde PC, cada juego requerirá un nuevo registro, ya que éstos son exclusivos para cada juego, salvo que se acceda a través de plataformas de juegos, donde la mecánica es exactamente la misma que en consola, donde se hace el registro es en la plataforma de juego, no en el juego en sí.

Algunas de las plataformas de juego más utilizadas para PC, son:

- > Steam
- > Origin
- > GoG Games
- > Battle.net

Programas de voz

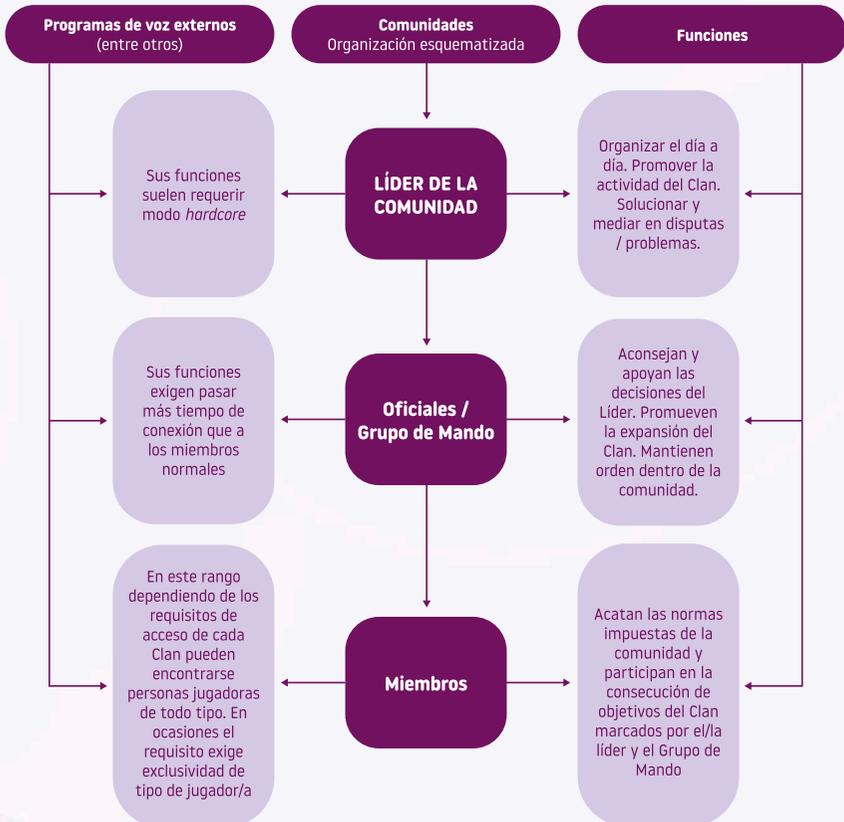


DISCORD



Skype

Comunidades



Drogas y fármacos en videojuegos

DROGAS LEGALES

Metilfenidato (función alerta-atención-adrenalina):

EEUU: Ritalin, d,l-anfetamina (**Adderall**), dexanfetamina (**Desedrina**), metanfetamina.

Otros: Pemolina (**Cylert**), Modafinilo (**Modiodal**).

ESPAÑA: Liberación inmediata: **Rubifen** (5-10-20 mg),

Micebran (5 mg) Liberación retardada: **Concerta** (18-27-36-54 mg), **Medikinet** (10-20-30-40 mg).

Otros: **Strattera** (10-18-25-40-60-80 mg), (atomoxetina, NO estimulante), **Equasym** (10-20-30 mg), **Vyvanse**, **Intuniv**.

Propranolol ("nervios"). Antihipertensivo, betabloqueante. Inhibe la adrenalina y noradrenalina y por tanto la respuesta fisiológica de estrés. Produce reducción de la frecuencia cardiaca. Efectos relajantes físicos y psicológicos. Control del "miedo escénico".

En España: **Sumial**

Senigilina ("antidepresivo"). **Levodopa** + carbidopa. **Plurimen**, **Emsam**, **Anipryl**, **L-Deprenyl**, **Zelapar**.

Utilizado en patologías: Parkinson, demencia y depresión.

(Recordemos que algunos fármacos antiparkinsonianos, agonistas de dopamina, causan ludopatía y otros trastornos del control de los impulsos: hipersexualidad, hiperfagia...)

DROGAS ILEGALES

Cocaína (función estimulante)

Speed (función aumento atención a c/p) y reducción fatiga

Cannabis (función social)

Mujer, juego y videojuegos

Según la AEVI (Asociación Española de Videojuegos), en **“La industria del videojuego en España. Anuario 2020”**:

> El número total de videojugadores/as en España en 2020 fue de 15,9 millones, lo que supone el 47% de los españoles/as entre 6 y 64 años. De estos, el 45,9% eran mujeres.

En el caso del juego de azar y apuestas, tenemos conocimiento de que aproximadamente una de cada tres personas con trastorno por juego es mujer (si bien apenas un 8-10% de afectadas son las que llegan a recibir efectivamente tratamiento en nuestras asociaciones).

Intervención

a) Evaluación y diagnóstico de trastorno por juego y trastorno de videojuegos

ENTREVISTA CLÍNICA
FEJAR

+

MULTICAGE CAD-4
(GdProyectos)

+

TDV (Test de Dependencia
de Videojuegos)

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS DE TRASTORNO POR JUEGO (DSM-5)

Trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un período de 12 meses:

- 1** Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.

- 2** Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.

- 3** Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.

- 4** A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p.ej., reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).

- 5** A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p.ej., desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).

- 6** Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas).

- 7** Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.

- 8** Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.

- 9** Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS propuestos para el TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET (DSM-5)

Uso persistente y recurrente de internet para participar en juegos, a menudo con otros jugadores, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo tal y como indican 5 (o más) de los siguientes en un período de 12 meses:

- 1** Preocupación con los juegos de internet. (El individuo piensa en actividades de juego previas o anticipa jugar el próximo juego; internet se convierte en la actividad dominante de la vida diaria). Nota: este trastorno es diferente de las apuestas por internet, que se incluyen dentro del trastorno por juego.

- 2** Aparecen síntomas de abstinencia al quitarle los juegos por internet. (Estos síntomas se describen típicamente como irritabilidad, ansiedad o tristeza, pero no hay signos físicos de abstinencia farmacológica).

- 3** Tolerancia (la necesidad de dedicar cada vez más tiempo a participar en juegos por internet).

- 4** Intentos infructuosos de controlar la participación en juegos por internet.

- 5** Pérdida de interés por aficiones y entretenimientos previos como resultado, y con la excepción, de los juegos por internet.

- 6** Se continúa con el uso excesivo de los juegos por internet a pesar de saber los problemas psicosociales asociados.

- 7** Ha engañado a miembros de su familia, terapeutas u otras personas en relación a la cantidad de tiempo que juega por internet.

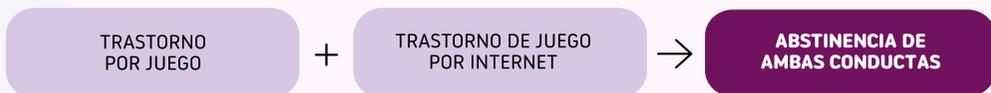
- 8** Uso de los juegos por internet para evadirse o aliviar un afecto negativo (p. ej., sentimientos de indefensión, culpa, ansiedad).

- 9** Ha puesto en peligro o perdido una relación significativa, trabajo u oportunidad educativa o laboral debido a su participación en juegos por internet.

TRATAMIENTO COMORBILIDAD TRASTORNO POR JUEGO - TRASTORNO DE JUEGO EN INTERNET (VIDEOJUEGOS)

Por tanto, y atendiendo a la clasificación de trastornos mentales tanto de la APA (Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-V) como de la OMS (Organización Mundial de la Salud, CIE-11), FEJAR y todas sus entidades integradas debemos adaptar nuestros protocolos de tratamiento a esta nueva realidad. Si bien la tendencia de uso de videojuegos está resultando exponencialmente ascendente en la población en general (máxime durante y post confinamiento por la Covid-19), desde los centros de tratamiento de trastorno por juego debemos adaptarnos

a los nuevos criterios diagnósticos, por lo que la recomendación de FEJAR para sus entidades integradas es la NO prohibición de uso de videojuegos por sistema a todas las personas que inician su rehabilitación por trastorno por juego. SÓLO una vez realizada la evaluación diagnóstica y en los casos en que se confirme un abuso y/o dependencia de videojuegos (o que se desarrolle durante el proceso de rehabilitación de trastorno por juego), deberá limitarse totalmente su uso y seguir el siguiente protocolo de acción:



La persona que presente comorbilidad entre trastorno por juego y trastorno de juego por internet (videojuegos) continuará su tratamiento habitual como el resto de personas usuarias de la asociación y además debería seguir una intervención individualizada y específica para abordar su patología comórbida en el caso de videojuegos, que siga la siguiente premisa:

No podrá realizar ni participar en ningún tipo de juego individual (*soloplay*) o colectivo offline u online, en ningún dispositivo: videoconsolas, móvil, pc o cualquier otro con acceso a internet. Para ello los centros de tratamiento ofrecerán recursos existentes para ayudar en el cumplimiento de esta premisa (uso de controles parentales, por ejemplo), así como facilitar a la persona enferma alternativas conductuales de ocio más saludables.

Uso de videojuegos en las personas con trastorno por juego puro

Una vez descartada la existencia de comorbilidad o trastorno de videojuegos en la persona con trastorno por juego, la que así lo desee podrá continuar realizando *gaming* (participación en videojuegos), con las siguientes limitaciones y condiciones que deberán evaluarse periódicamente durante todo el proceso de rehabilitación:

CONTROL TEMPORAL: máximo 2 h/día y máximo 3-4 días/semana.

TIPOLOGÍA DEL JUEGO QUE PRACTICA:

I. La persona con trastorno por juego NO podrá jugar o gastar dinero en videojuegos que requieran compras o gasto de dinero para jugar y/o mejorar resultados en el juego y/o compras de complementos, ya sean elegidos u obtenidos de forma aleatoria al realizar los pagos, debido al control en el gasto inherente a la rehabilitación por trastorno por juego. Es decir:

NO podrán participar en videojuegos del tipo **Pay to play (P2P) ni **Buy to play + Pay to play** (B2P +P2P)**

II. Respecto a los juegos de modalidad *free to play* (F2P) se podrá jugar con las condiciones expuestas (límite temporal y sin realizar ninguna compra dentro del juego):

Free to play (F2P) sin compras dentro del juego

AGRESIVIDAD / IMPULSIVIDAD. Independientemente del tiempo de uso de videojuegos y de la tipología de uso, la conducta de uso de videojuegos deberá suspenderse si aparecen conductas agresivas de cualquier tipo (verbales / físicas / psicológicas).

CONTENIDO APUESTAS y/o AZAR. No se podrá jugar a ningún videojuego con contenido de temática de apuestas o azar. Cualquier persona con trastorno por juego no podrá jugar a videojuegos en los que aparezca ninguna imagen relacionada con el juego de azar o azar (dados, máquinas tragaperras, casinos, cartas, etc.), ni simulación de apuestas o actividades relacionadas con el azar, ni participación en compra de artículos que ofrezcan cualquier tipo de premio o producto cuyo resultado esté basado en el azar.

A continuación exponemos en forma esquemática la pertenencia a cada una de las modalidades (*free to play, buy to play, etc*) de cada uno de los videojuegos actualmente más utilizados por el colectivo *gamer*:



Asociaciones integradas en FEJAR

ABAJ

Asociación Burgalesa para la Rehabilitación del Juego Patológico

c/ Cruz Roja Española, s/n / 09006 Burgos
T. 627 409 707
administrador@ludopatiaburgos.es



ACAJER

Asociación Cacereña de Jugadores en Rehabilitación

c/ Ávila, 2, 2º B / 10005 Cáceres
T. 610 392 497
nuevoacajer@gmail.com



ACOJER

Asociación Cordobesa de Jugadores de Azar en Rehabilitación

Avda. Agrupación Córdoba s/n.
Pabellón de Antiguo Hospital Militar / 14007 Córdoba
T. 957 401 449
acojer@andaluciajunta.es / www.acojer.com



AEXJER

Asociación Extremeña de Jugadores de Azar en Rehabilitación

c/ San Roque 3 / 06200 Almendralejo (Badajoz)
T. 924 664 476 / 658 773 944
aexjer@hotmail.com / www.aexjer.es



AGAJA

Asociación Gallega de Jugadores Anónimos

c/ Travesía de Vigo, 172, 2º / 36206 Vigo (Pontevedra)
T. 886 119 586 / 667 648 229
agaja@mundo-r.com / www.agaja.org



AGALURE

c/ Pasteur, 30 bajo / 15008 A Coruña
T. 981 289 340
agalure@agalure.com / www.agalure.com



AJER

Asociación de Jugadores en Rehabilitación "Virgen del Puerto"

Ctra. Del Puerto s/n Paraje Valcorchero Pabellón 10
10600 Plasencia (Cáceres)
T. 927 421 011
ajer@ajerplasencia.org / www.ajerplasencia.org



**Asociación de Jugadores
en Rehabilitación**

AJUPAREVA

Asociación de Jugadores Patológicos Rehabilitados de Valladolid

Avda. del Valle de Esqueva, 8 / 47011 Valladolid
T. 98 331 03 17 / 635 957 473
ajupareva@ajupareva.es / www.ajupareva.es



ALEJER

Asociación Leganense de Jugadores de Azar en Rehabilitación

c/ Mayorazgo, 25 Desp. 18 (Hotel de Asociaciones)
28915 Leganés (Madrid)
T. 916 806 048
alejer.leganes@gmail.com / www.alejer.com



APAL

Asociación para la Prevención y Ayuda al Ludópata

c/ Elfo, 14 Entlo. D / 28027 Madrid
T. 914 076 899 / 658 699 543
apalmadrid@hotmail.com / www.apalmadrid.org



APREJA

Asociación para la Prevención y Rehabilitación de Jugadores de Azar

Centro de Tratamiento Ambulatorio exclusivo de Juego Patológico.
c/ Antonio Machado, 2 A Local 2 / 21007 Huelva
T. 959 230 966 / 627 76 40 40
apreja@andaluciajunta.es



APREXS

Asociación de Personas en Riesgo de Exclusión Social de Don Benito

Paseo de Feval, s/n Módulo 1. Primera planta
06400 Don Benito (Badajoz)
T. 672 693 722
aprexs@aprexs.org



ARALAR

Asociación Ludópatas de Navarra

Casas de San Pedro 23 Bajo izda. / 31014 Pamplona
T. 848 41 48 49 / 665 802 545
asociacionaralar@yahoo.es



ASEJER

Asociación Sevillana de Jugadores de Azar en Rehabilitación

c/ José Jesús García Díaz, 4 esc. 1 pl. 1 "Edificio Henares"
41020 Sevilla
T. 954 908 300
presidencia@asejer.es / www.asejer.com



EKINTZA ALUVIZ

Asociación de Ayuda a Ludópatas de Vizcaya

Sede Barakaldo:

c/ San Juan, 26 Bajo / 48901 Barakaldo (Bizkaia)
T. 944 388 665

Sede Bilbao:

c/ Juan de Guisasaola, 7 / 48004 Bilbao
T. 944 388 665
ekintza.aluviz@telefonica.net / www.ekintzaaluviz.com



FAJER

Federación Andaluza de Jugadores de Azar Rehabilitados

c/Manuel España Lobo, 5 / 29007 Málaga

T. 627 000 780

info@fajer.es / www.fajer.es



FECYLJAR

Federación Castellano Leonesa de Jugadores de Azar Rehabilitados

Avda. Del Valle Esgueva, 8 / 47011 Valladolid

T. 635 957 473

federacioncyl@ajupareva.es / presidencia@fecyljar.es



Federación castellano leonesa
de jugadores de azar rehabilitados

LAR

Ludópatas Asociados Rehabilitados

c/ Escritor Rafael Pavón, 3 / 14007 Córdoba

T. 957 257 005

asoc.cordobesa.lar@gmail.com



LARCAMA

Ludópatas Asociados en Rehabilitación de Castilla La Mancha

Sede Toledo:

Avda. Purísima Concepción, 31 Bis. Fundación Fislem

45006 Toledo

T. 615 838 206

toledo@larcama.com / www.larcama.com

Sede Ciudad Real:

Avda. Pío XII s/n (Centro de Especialidades)

13002 Ciudad Real

T. 633 443 483

ciudadreal@larcama.com / www.larcama.com



LARPA

Ludópatas Asociados en Rehabilitación del Principado de Asturias

c/ Pérez de la Sala nº 29, 1º y 2º A

33007 Oviedo (Principado de Asturias)

T. 984 181 183 / 667 796 862

larpa@larpa.es / www.larpa.es



NUEVA ESPERANZA

Asociación de Ayuda a Jugadores en Rehabilitación de la Región de Murcia
c/ Miguel Hernández, 9, 3º escalera 5F / 30011 Murcia
T. 647 858 761
nuevaesperanzamurcia@hotmail.com
www.asocnuevaesperanza.com



NUEVA VIDA

Asociación de Jugadores Rehabilitados Nueva Vida
Avda. de la Constitución, 27 Entlo. A
03400 Villena (Alicante)
T. 965 806 208 / 618 646 338
correo@asocnuevavida.org
info@nvconductasadictivas.org
www.asocnuevavida.org



PATIM

Asociación para la Intervención e Integración en Adicciones y Otras Conductas
Comunidad Terapéutica. Castellón: 629 427 797
Sede Castellón:
Paseo Ribalta, 29 / 12001 Castellón de la Plana (Castellón)
Centro de Día. Castellón: 964 342 431

Sede Valencia:
c/Guillem Despuig, 9, bajo / 46018 Valencia
Centro de Día. Valencia: 963 824 671
patim@patim.org / www.patim.org



VIDA LIBRE

Asociación Alicantina de Afectados por la Ludopatía y Otras Adicciones
Avda. Maisonnave, 33 39 Portal 4. 2ªA
03003 Alicante
T. 966 377 779 / 644 845 992
vidalibre.ludopatia@gmail.com
www.vidalibre-alicante.org







Federación
Española
de Jugadores
de Azar
Rehabilitados

Financiado por



MINISTERIO
DE SANIDAD

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SANIDAD

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

fejar.org