

# ANÁLISIS Y FORMACIÓN DE COMORBILIDAD EN JUEGO Y VIDEOJUEGOS



**Jueves**

**15, 22, 29 abril 2021**

**De 16 a 20 h.**

Inscripciones: [administracion@fejar.org](mailto:administracion@fejar.org)

Plazo de inscripción: **Hasta 8 de abril**

**POR VIDEOCONFERENCIA (Zoom)**

## JORNADA 1

JUEVES, 15 DE ABRIL

---

**16:00 a 16:30 h.** Bienvenida e inauguración.

**D. Joan R. Villalbí.** Delegado del Plan Nacional sobre Drogas. Ministerio de Sanidad.

**D. Máximo Enrique Gutiérrez Muélledes.** Presidente de Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

**16:30 a 18:00 h.** Presentación y metodología del Seminario. Exposición de estudio realizado. Introducción a terminología. Conceptos básicos.

**18:00 a 18:30 h.** Descanso.

**18:30 a 19:30 h.** Tipología de juegos. Tipos de juego online y sistemas de apuestas y compras dentro de los mismos. Estilos de juego y objetivos y consecuencias en la persona usuaria.

**19:30 a 20:00 h.** Dinámicas.

## JORNADA 2

JUEVES, 22 DE ABRIL

---

**16:00 a 16:30 h.** Presentación y dudas sesión anterior.

**16:30 a 18:00 h.** Programas y herramientas utilizadas en el uso de videojuegos y sus riesgos y repercusiones. Títulos actuales clave con gran potencial implicación o inducción a la adicción y trastorno por juego, explicación y consecuencias.

**18:00 a 18:30 h.**

Descanso.

**18:30 a 19:30 h.** Tipo de modelo de negocio Cash Shop según juego, compra de complementos, donaciones, baneos... cómo funcionan, riesgos en ellas, conflictos, control de acceso, Loot Boxes y otros riesgos.

**19:30 a 20:00 h.** Dinámicas.

## JORNADA 3

JUEVES, 29 DE ABRIL

---

**16:00 a 16:30 h.** Presentación y dudas sesión anterior.

**16:30 a 18:00 h.**

Funcionamiento de las comunidades, formas de identificación para acceso, los inicios en la adicción, acosos y tipología, bullying, etc.

**18:00 a 18:30 h.** Descanso.

**18:30 a 19:30 h.** Rol de la mujer en el videojuego, acoso online, brecha de género en el mundo on-line y consecuencias/respuestas para/del colectivo /adicción y repercusión en el entorno social.

**19:30 a 20:00 h.** Dinámicas.

## PROFESORADO

---

**Daniel Loren Ariño.** GuildMaster de EvilutionN en Black Desert Online. GameMaster de Last Chaos desarrollando sus funciones en la empresa Gamigo. Raid Caller del Servidor Español Bahía de



Baruch en la modalidad MVM. Co-fundador de las guilds Black-Sail y Desatino.

**Jorge Flores Fernández.** Fundador y Director de PantallasAmigas. Licenciado en informática por la Universidad de Deusto. Director y autor de varias publicaciones y materiales didácticos relacionados con el uso seguro de las TIC.

**Rosana Santolaria Gómez.** Psicóloga Sanitaria. Máster en Tratamiento Cognitivo-Conductual de las Adicciones. Coordinadora del Departamento de Psicología de FEJAR y Responsable de Terapia Online de FEJAR.

**María Virtudes Micó Valero.**  
Trabajadora social.  
Secretaría Técnica de FEJAR.

Coordinación:  
**Juan José Lamas Alonso.**  
Director Técnico de FEJAR

## OBJETIVOS

Profundizar en materia de videojuegos y formar a profesionales y monitores/as en conocimientos específicos sobre éstos y sus características e influencia al interactuar con el trastorno por juego.

Ofrecer asesoramiento e incorporación de información de funcionamiento respecto a tipología de videojuegos y cómo éstos pueden influir o intervenir en otras adicciones con una perspectiva de género.

Trasladar estrategias de identificación de riesgos que permitan configurar la actividad en determinados videojuegos.

Dotar de un mayor conocimiento en presentación de adicciones simultáneas, o una previa a la otra/s, para un tratamiento más adecuado y específico de la problemática comórbida.

## METODOLOGÍA

Exposición de contenidos con apoyo de materiales interactivos de interés y con dinámicas, con correspondencias durante todo el seminario del Videojuego y el Juego con apuesta (materia conocida por personas destinatarias). Se otorgará una atención especial a la perspectiva de género tanto en el juego online, como en la comorbilidad entre el trastorno por juego y la adicción a los videojuegos, dadas las diferencias existentes en esta materia. Se ofrecerán espacios de interacción y consulta para asistentes.

## PERSONAS DESTINATARIAS

La población destinataria directa de este proyecto son profesionales, monitores/as y personas expertas en tratamiento por juego y en comorbilidad con otros trastornos y/o sustancias que desarrollen su trabajo en las entidades integradas en FEJAR.

Cualquier persona profesional de la sociedad o los propios agentes de intervención en juego de azar con interés en formación en comorbilidad con videojuegos.



Organiza



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](http://fejar.org)