

DÍA SIN JUEGOS DE AZAR

INFORME 2024



Dirección General de Salud Pública
Departamento de Sanidad



Índice

1- Legislación relacionada con los juegos con dinero en España y Aragón	2
1.1- Legislación nacional.....	2
1.2- Legislación Autonómica	5
2- El problema del juego en cifras.....	7
2.1- Estudio sobre adicciones comportamentales 2023 Plan Nacional Sobre Drogas	7
2.1.1- Juego con dinero (online y/o presencial)	8
2.1.2- Juego problemático y trastorno del juego.....	10
2.1.3- Uso problemático de internet.....	11
2.1.4- Uso de videojuegos	12
2.2- Indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales / sin sustancias.....	14
3- Datos de admisión a tratamiento en Aragón por adicciones comportamentales	15
4- Actuaciones prevención de la Dirección General de Salud Pública y Dirección General de Política Educativa, Ordenación Académica y Educación.	21
5- Unidad de Coordinación Autonómica de Salud Mental.....	22
6- Intervenciones desde los Programas Especializados de Adicciones	23
7- Recursos en la Comunidad Autónoma de Aragón.....	25
8- Recursos web de información sobre juego.....	27



El Día Sin Juegos de Azar se celebra el día 29 de octubre por diversas organizaciones de entidad pública y privada a lo largo de las dos décadas anteriores. Pese a no estar reconocido, por el momento, por la Organización Mundial de la Salud, este día pretende ser una herramienta de sensibilización e información a la población y a los profesionales con competencias en el ámbito de las adicciones comportamentales, de la problemática que el juego puede conllevar, sus consecuencias a nivel personal, familiar y social y los medios que posibilitan su prevención y atención.

El Juego patológico es un diagnóstico recogido en el DSM-5 como aquel que se caracteriza por ser persistente y recurrente y provocar un deterioro o malestar clínicamente significativo. Así mismo, el Trastorno por juego de apuestas se recoge en la CIE 11, como aquel que se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente o recurrente de juego de apuestas, que puede ser en línea (es decir, por internet) o no.

El juego patológico es un problema que afecta tanto al individuo como a la sociedad en su conjunto y es responsabilidad de todas las instituciones y entidades implicadas y, en definitiva, de toda la sociedad prevenir las consecuencias negativas derivadas del mismo. Para ello resulta fundamental introducir y mantener intervenciones preventivas basadas en la evidencia, dirigidas a familias, escuelas, empresas, y medios de comunicación. Las estrategias de promoción de la salud son una forma importante de involucrar y capacitar a las personas y las comunidades para que elijan conductas saludables y realicen cambios que reduzcan el riesgo de tener estas enfermedades y disminuir otras conductas que comprometan la salud.

En este informe se presentan los datos sobre la prevalencia del juego con dinero los cambios normativos que se han llevado a cabo en Aragón dirigidas a la reducción de la oferta, limitando las posibilidades de jugar y las distintas intervenciones dirigidas a prevenir las conductas problemáticas que puede generar el juego.



1- Legislación relacionada con los juegos con dinero en España y Aragón

La actividad del juego tiene un fuerte impacto económico, capaz de generar importantes ingresos públicos y beneficios sociales y económicos positivos, si bien, su práctica también genera efectos no saludables con consecuencias psicológicas, sociales y económicas negativas, que diferencian la práctica del juego responsable y consciente, de la práctica descontrolada de juego.

1.1- Legislación nacional

El 14 de marzo de 2023 se publicó en el BOE el nuevo Real Decreto 176/2023 por el que se regula el desarrollo de entornos más seguros de juego con el objetivo de reforzar el alcance material del marco actualmente aplicable a las actuaciones en materia de juego seguro. El conjunto de medidas del Real Decreto, serán exclusivamente aplicables a aquellos entornos de juego sometidos a identificación de usuario y con cuenta de juego, trasladando, además, aquellas medidas recogidas en el RD 958/2020, de 3 de noviembre, a fin de ofrecer un marco regulatorio lo más completo posible sobre esta materia.

La finalidad del RD es la protección de la totalidad de los participantes en la actividad de juego, así como focalizar dicha protección en determinados colectivos, que presentan una mayor vulnerabilidad, como los jugadores jóvenes o aquellos con comportamiento de juego intensivo, entre otros.

Se da un cambio en la concepción del juego responsable, que pasa a denominarse también **“juego seguro”**.

Las medidas de alcance general incluyen:

- Por un lado, las previsiones normativas sobre el responsable de juego seguro, el plan de medidas activas y las obligaciones de formación a las que deben ajustarse los operadores de juego.

- Por otro lado, un conjunto de obligaciones generales de información y protección destinadas a la totalidad de la clientela, potenciales o existentes, de los operadores de juego, como determinadas obligaciones de información para los portales web, aplicaciones y establecimientos abiertos al público u otras obligaciones dirigidas a la configuración de las sesiones de juego, a la fijación de límites de participación en las apuestas en directo, a la presentación de los resultados en los juegos, a su evaluación de riesgo, así como a la articulación de un resumen mensual de la actividad de todos los participantes.



Se establecen, asimismo, políticas activas de información y protección añadidas, es decir, un conjunto de medidas de protección que van más allá de las de alcance general, y que tienen por destinatarios determinados colectivos de jugadores, a saber:

- **Personas jugadoras con comportamientos de juego intensivo**, imponiendo la obligación de remitir un mensaje específico para esta clase de jugadores, un resumen mensual de su actividad de juego, así como la prohibición de determinados medios de pago mientras mantengan esa condición;

- Por último, medidas de protección dirigidas a **participantes jóvenes**, (de 18 a 25 años) tales como la configuración de un mensaje personalizado para estas edades, así como la prohibición de la oferta de regalos, prebendas o contraprestaciones para esta categoría de jugadores;

Para más información, podéis acceder al Real Decreto en el siguiente enlace: [Disposición 6735 del BOE núm. 63 de 2023](#).

La regulación y control del juego online explotado por operadores privados corresponde a la Administración General del Estado junto con los juegos públicos o semipúblicos, gestionados por la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado y la Organización Nacional de Ciegos. [Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego](#) y el [Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicación comerciales de las actividades de juego](#).

Corresponde a los poderes públicos impulsar políticas públicas de Juego Responsable, para que un tiempo de diversión no se convierta en una adicción:

- Implicando al conjunto de la sociedad, a los reguladores y a las empresas de juego.
- Estableciendo normativamente, mecanismos efectivos de información, prevención, sensibilización social, planificación, ordenación, protección y control para toda la población en general y especialmente para los grupos de población de riesgo, como son los jóvenes.
- Informando de los peligros y los riesgos del juego, para reducir al mínimo sus consecuencias perjudiciales y maximizar la protección de las personas vulnerables y el apoyo a quienes ya son víctimas, directas o indirectas, de la adicción al juego.

Las intervenciones de los poderes públicos en la actividad de juego además confieren mayor seguridad jurídica a los operadores y a los jugadores, concretando acciones, como:

- La prohibición de acceso a los locales de juego y a la práctica de juego a personas menores de 18 años y a las personas inscritas en el Registro de personas Prohibidas al Juego.



- Régimen restrictivo de publicidad, promoción y patrocinio de las actividades de juego y empresas de juego.
- Mecanismos de autoexclusión mediante la solicitud de inscripción en el Registro de Interdicciones de acceso al juego con eficacia nacional para todo tipo de juego y en el RIAJ.
- La entrega del Directorio de Ayuda de centros de apoyo y asociaciones para el tratamiento, recuperación de las personas con adicción al juego.
- La realización de encuestas voluntarias por las personas que acuden a autoprohibirse, para poder conocer la Administración los factores determinantes de sus problemas con el juego y poder abordarlos.
- La concesión anual de ayudas, mediante subvención en régimen de libre concurrencia, a las Entidades que sin ánimo de lucro tengan como objeto social desarrollar campañas de información y sensibilización de prevención de la ludopatía.

Modificación RD 958/2020

En abril de 2024 el Tribunal Supremo anuló varios artículos del Real Decreto 958/2020 de comunicaciones comerciales de las actividades de juego.

En la resolución, la Sala de lo Contencioso-Administrativo del alto tribunal descartó aquellos motivos que pretendían la nulidad de dicha norma reglamentaria por defectos en su tramitación, para después entrar a analizar los diferentes preceptos del Real Decreto en los que se establecen límites y prohibiciones relacionados con la publicidad del juego digital en los diferentes medios (televisión, radio e internet).

La sentencia considera que la publicidad forma parte de la libertad de empresa y está sujeta a límites, al tratarse de una actividad regulada en la que la intervención del Estado viene exigida por la protección a intereses superiores de carácter general, como los relativos a la protección de los menores y los derechos de consumidores y usuarios. Ahora bien, tales límites y prohibiciones, en cuanto inciden también en el ejercicio de una actividad empresarial lícita debe tener cobertura legal suficiente, sin que puedan regularse por normas reglamentarias independientes y desvinculadas de los criterios y límites fijados por el legislador.

Analizando los diferentes preceptos reglamentarios impugnados se llega a la conclusión de que determinadas limitaciones o prohibiciones establecidas en la norma reglamentaria carecían de la necesaria cobertura legal y, por lo tanto, fueron anuladas. Este es el caso de los artículos:



- Artículo 13 apartados 1 y 3 actividades de promoción dirigidas a nuevos clientes
- Artículo 15 aparición en la publicidad de personajes famosos
- Artículo 23 apartado 1 que establece una prohibición generalizada para la difusión de comunicaciones comerciales a través de servicios de la sociedad de la información
- Artículo 25.3 publicidad del juego en plataformas de intercambio de videos
- Artículo 26 apartados 2 y 3 limita la posibilidad de llevar a cabo la publicidad a través de redes sociales

La sentencia, sin embargo, desestima el recurso respecto de otros preceptos reglamentarios por entender que tienen suficiente cobertura legal y las limitaciones establecidas son proporcionales.

1.2- Legislación Autonómica

A las Comunidades Autónomas les corresponde la ordenación e intervención de la explotación presencial de juego comercializado a través de empresas privadas, en los casinos de juego, salas de bingo, locales de apuestas, salones de juego y máquinas de juego instaladas en hostelería.

El 10 de abril de 2023 se publicó la LEY 9/2023, de 23 de marzo, de modificación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón https://www.boa.aragon.es/Ley_9/2023. La modificación de esta Ley refuerza las medidas para la práctica de un juego seguro y responsable, incorporando algunas de estas medidas:

1. De planificación y ordenación de la oferta de locales de juego

Se prohíbe la apertura o ampliación de los locales de juego a 500 metros de las áreas de influencia de centros escolares y otros lugares de afluencia juvenil, medidos desde el centro de la entrada principal del establecimiento de juego autorizado y siguiendo el eje del vial más corto de dominio público.

2. De prevención, para minimizar los riesgos de practicar juego en exceso

2.1. Programas de Prevención de la Ludopatía en el marco del Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón, para mayor eficacia y optimización de los recursos y dispositivos socio-sanitarios disponibles en todo el territorio de Aragón, alcanzando a todos los municipios y comarcas.

2.2. Creación de la Comisión Técnica de Coordinación Interdepartamental de Políticas de Juego, para coordinar entre los diferentes Departamentos implicados medidas que permitan minimizar el impacto social derivado de la actividad de juego y colaborar en el seguimiento



de las acciones de prevención y tratamiento de juego patológico, incluidas en el Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. De información al jugador

Con rótulos y folletos en las fachadas, en el interior de los locales y en las máquinas instaladas en hostelería de “Prohibida la entrada a los menores de edad o “Prohibida la entrada a las personas inscritas en el Registro de Prohibidos al Juego” o información como “El juego en exceso puede producir ludopatía”.

Con información en el interior de los locales de juego, para propiciar el juego informado, seguro y consciente de información sobre las reglas de los juegos autorizados, los precios, folletos de la práctica de juego responsable, que incluirán “autotest” para conocer su comportamiento de juego, responsable o descontrolado, y folletos informativos de la posibilidad de solicitar autoprohibición al juego, para minimizar potenciales conductas adictivas a los jugadores y favorecer un entorno de juego saludable.

Con información en el frontal de las máquinas de juego emplazadas en hostelería que adviertan de “Prohibición de jugar a los menores de edad”, “Prohibición de jugar a las personas inscritas en el Registro de Prohibidos al Juego”, “El juego en exceso puede producir ludopatía”, así como de las dependencias oficiales para la inscripción en el Registro de Prohibidos al Juego.



En este enlace <https://www.aragon.es/-/juego-apuestas-y-casinos> se puede consultar la normativa vigente.



2- El problema del juego en cifras



https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2023_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD), con la colaboración de las comunidades y ciudades autónomas realiza dos encuestas nacionales periódicas: la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES) y la Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España de 14 a 18 años (ESTUDES) que se realizan en años alternos.

Ambas encuestas permiten observar la evolución de las prevalencias de consumo de sustancias psicoactivas, así como de otras conductas adictivas.

En base a la Estrategia 2017-2024 del Plan Nacional sobre Drogas (PNSD), en la encuesta EDADES 2020 y posteriores, se incluyeron una serie de preguntas relacionadas con las adicciones comportamentales, como el trastorno por juego con dinero. También se incluyeron preguntas relativas a otras conductas de interés que no están reconocidas como adicciones, como el uso compulsivo de internet.

2.1- Estudio sobre adicciones comportamentales 2023 Plan Nacional Sobre Drogas

El análisis de los resultados de las encuestas EDADES y ESTUDES a partir de 2014 confirma que el juego con dinero, el uso de internet y los videojuegos son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad.



Este informe monográfico elaborado por el Plan Nacional sobre Drogas tiene por objetivo principal contribuir a conocer la situación actual sobre las adicciones comportamentales y, en concreto, sobre el juego con dinero, el uso problemático de internet, el posible trastorno por uso de videojuegos.

De esta manera, se espera ayudar, en último término, a la prevención del mal uso y posibles problemas asociados a estas actividades. Para ello se ha realizado un estudio descriptivo del juego con dinero, el uso de videojuegos, el uso de internet a partir de las respuestas a las preguntas específicas incorporadas a las últimas ediciones de las encuestas ESTUDES y EDADES, cuyos resultados tienen representatividad a nivel nacional. Además, se incorporan por primera vez, los datos de las admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales en España.

2.1.1- Juego con dinero (online y/o presencial)

Población de 15-64 años (EDADES)

En 2022, un 58,1% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero online y/o presencial (60,4% en hombres y 55,7% en mujeres).

- Como sucedía en años anteriores, sigue observándose una gran diferencia entre la prevalencia de juego con dinero online, en 2022 del 5,3%, y el juego con dinero de manera presencial, con una prevalencia del 57,4%.
- Evolutivamente, tanto en el juego con dinero online como en el presencial se observa un descenso respecto al dato obtenido en el año 2020 (6,7% y 63,6%, respectivamente).
- Por sexo son los hombres los que registran mayores prevalencias en ambos tipos de juego (online: 8% vs 2,5%; presencial: 59,2% vs 55,5%).
- Analizando las prevalencias por grupos de edad, se observa que son los jóvenes de 15 a 34 años los que más juegan con dinero online (un 6,5% de los jóvenes de 15 a 24 años y un 8,4% de los de 25 a 34 años). En el caso del juego con dinero presencial, se trata de una práctica que aumenta según va aumentando la edad de los encuestados.
- Respecto al tipo de juegos utilizados, se aprecian importantes diferencias. Entre aquellos que juegan de manera presencial, predominan las personas que juegan a la lotería convencional o loterías instantáneas, mientras que el juego más practicado entre los que juegan online es la apuesta deportiva, esto se repite a lo largo de los diferentes años (2018-2022).
- La cantidad mayor de dinero gastada en un solo día por aquellas personas que han jugado con dinero online o presencial se sitúa en la mayoría de los casos, por debajo de los 30 euros. Se observa una mayor cantidad de dinero gastada en un solo día en aquellas personas que han jugado con dinero



online siendo esta diferencia mayor en 2022. En ambos tipos de juego la distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.

- En cuanto a la edad de inicio, se sigue apreciando una menor edad de inicio en el juego presencial que en el juego online en la población de 15 a 64 años (23,3 vs 26,3 años).

Población de 14-18 años (ESTUDES)

En 2023, el 21,5% de los estudiantes de entre 14 y 18 años ha jugado con dinero online y/o presencial en los últimos 12 meses (frente a 20,1% en 2021). Respecto al sexo, existen diferencias Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023 2 significativas elevándose este porcentaje hasta el 29,4% en el caso de los hombres y descendiendo hasta el 13,3% en el caso de las mujeres.

- En 2023 la prevalencia de juego con dinero presencial fue del 17,7%, siendo superior a la prevalencia de juego con dinero online (10,7%).

- Evolutivamente, ambas prevalencias se han incrementado ligeramente respecto a 2021 (online: 9,4% en 2021; presencial: 17,2% en 2021) pero sin alcanzar los niveles de 2019.

- Por sexo son los hombres los que registran mayores prevalencias en ambos tipos de juego (online: 17,1% vs 4,3%; presencial: 23,4% vs 11,8%).

- Según la edad, en ambos tipos de juego la prevalencia en los últimos 12 meses experimenta un incremento progresivo a medida que aumenta la edad de los estudiantes.

- Con relación al tipo de juego, respecto al juego con dinero online, en primer lugar, se sitúan los videojuegos (51,5%) y en segundo lugar las apuestas deportivas (35,2%), tanto para los hombres como para las mujeres. Sin embargo, en la tercera posición sí se dan diferencias en función del sexo ya que en el caso de los hombres se sitúan las criptomonedas y en el caso de las mujeres el bingo. Respecto a la modalidad de apuesta con dinero físico, se observa que las loterías, primitiva o bonoloto se colocan en primer lugar con un 40,6%, seguido del bingo con un 35,9% y las loterías instantáneas con un 33,6%. Existen diferencias significativas en función del sexo. Para los hombres, los juegos más utilizados presencialmente son las loterías, primitiva, bonoloto; las apuestas deportivas y las quinielas de fútbol y/o quinigol, mientras que, en el caso de las mujeres, el bingo se sitúa como la modalidad de juego más representativa, seguido de loterías, primitiva, bonoloto y loterías instantáneas.

- La cantidad mayor de dinero gastada en un solo día por aquellas personas que han jugado con dinero online o presencial se sitúa en la mayoría de los casos, por debajo de los 6 euros. Se observa una mayor cantidad de dinero gastada en un solo día en aquellas personas que han jugado con dinero online. En ambos tipos de juego la distribución por sexos muestra que el gasto realizado por las mujeres es inferior al de los hombres.



- La edad de inicio es similar en el juego online y en el juego presencial, siendo de 14,7 años y 14,8 años, respectivamente

2.1.2- Juego problemático y trastorno del juego

Según la última versión del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales, 5ª edición (DSM-5) el trastorno por juego es “una conducta de juego persistente y desadaptativa que genera un malestar clínicamente significativo”.

Dada la evidencia actual, en el DSM-5 el juego patológico se clasifica dentro del capítulo de “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos” Según este manual obtener una puntuación de 1 a 3 en la escala DSM-5 se consideraría juego problemático, representando una conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad. Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: leve, moderado o grave

Población de 15-64 años (EDADES)

En la edición 2018 de la encuesta EDADES se introdujo por primera vez una escala basada en los criterios diagnósticos DSM-5 para explorar la existencia de posible juego problemático y/o trastorno del juego.

- Se estima que, en 2022, el 1,7% de la población mostraría un posible juego problemático (el 1,3% de personas realizarían un posible juego problemático y un 0,4% presentarían un posible trastorno del juego). De manera evolutiva este dato ha decrecido con respecto al dato en 2020, cuando la prevalencia de un posible juego problemático fue del 2,2%. Este valor es superior entre los hombres que entre las mujeres (1,6% vs 1% respectivamente)
- El posible juego problemático (DSM-5 ≥ 1) entre la población que ha jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses, es mayor entre las personas que juegan online (13,6%) que entre las que juegan de forma presencial (2,9%), situación que se mantiene estable evolutivamente y que ocurre en ambos sexos.
- Respecto al perfil de las personas que realizan un posible juego problemático se observa que:
 - Juegan dinero con una mayor frecuencia que la población general de 15-64 años
 - Juegan a una mayor variedad de juegos o gastan mayores cantidades de dinero
 - Presentan una mayor prevalencia de conductas de riesgo, tales como borracheras, binge drinking, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario



Población de 14-18 años (ESTUDES)

En la encuesta ESTUDES 2019, para explorar el posible juego problemático, se introdujo por primera vez el cuestionario Lie/Bet. Se trata de un instrumento de cribado de tan sólo dos preguntas en las que se indaga si el sujeto ha sentido la necesidad de apostar cada vez más o si ha mentido a personas significativas sobre cuánto dinero gasta en el juego. El índice de prevalencia de posible juego problemático según este instrumento es Lie/Bet \geq 1.

- En 2023, se estima que el 4% de los estudiantes de 14 a 18 años podrían presentar un posible juego problemático. Esta cifra supone un ligero incremento respecto a 2021 (3,4%) fundamentalmente debido a un aumento de la prevalencia entre los hombres, ya que la prevalencia de juego entre las mujeres se ha mantenido estable en las 3 últimas ediciones.
- Por edad, se observa que la prevalencia de posible juego problemático aumenta a medida que aumenta la edad analizada, siendo los estudiantes de 18 años los que presentan las prevalencias más altas (8,3%).
- El 23,5% de los estudiantes que han jugado dinero online en 2023 tendrían un posible juego problemático mientras que entre los que han jugado con dinero de manera presencial este valor se sitúa en el 20,5%. Respecto a 2021, estas prevalencias han aumentado, haciéndolo en mayor medida en juego con dinero presencial, pasando de 18,2% al 20,5%
- Respecto al perfil de los estudiantes de 14 a 18 años que presentan un posible juego problemático se observa que: o juegan dinero con una mayor frecuencia que el resto de estudiantes de 14-18 años o juegan a una mayor variedad de juegos (videojuegos, apuestas deportivas y slots, máquinas de azar/tragaperras) o gastan mayores cantidades de dinero o presentan una mayor prevalencia de conductas de riesgo y consumo de sustancias psicoactivas, tales como borracheras, binge drinking y consumo de cannabis.

2.1.3- Uso problemático de internet

El uso problemático de internet es un fenómeno creciente de nuestro tiempo que se define como un uso generalizado y compulsivo de internet, asociado a una pérdida de control y consecuencias negativas para el individuo. A partir de las encuestas ESTUDES 2014 y EDADES 2015 se introdujo una escala para medir el uso problemático de internet: The Compulsive internet Use Scale, CIUS. Se trata de una escala validada para la detección precoz de posibles casos de riesgo y que consta de un total de 56 puntos, en la que una puntuación mayor o igual a 28 indica un posible uso problemático de internet.



Población de 15-64 años (EDADES)

En 2022, un 3,5% de la población de 15 a 64 años realizó un posible uso problemático de internet en España, lo que supondría una cifra estimada de aproximadamente 1.096.000 personas. Evolutivamente este dato se ha reducido ligeramente respecto al obtenido en 2020 (3,7%).

- La prevalencia es similar entre hombres y mujeres en todas las ediciones de la encuesta. Respecto a la edad, el uso problemático de internet es superior entre los individuos más jóvenes (15-24 años). En el tramo de 15-34 años, las mujeres presentan mayores prevalencias de un posible uso problemático de internet que los hombres.
- Tanto en 2022 como en las ediciones anteriores, se observan diferencias en relación a otras conductas de riesgo como los consumos intensivos de alcohol (borracheras y binge drinking en los últimos 30 días) y el consumo de cannabis en los últimos 30 días, entre la población de 15 a 64 años con un posible uso problemático de internet y la población general de 15 a 64 años, siendo en todos los casos las prevalencias superiores en la población con un posible uso problemático de internet.

Población de 14-18 años (ESTUDES)

En 2023 la prevalencia del uso problemático de internet en los estudiantes de 14 a 18 años ha sido del 20,5%, habiéndose reducido 3 puntos porcentuales respecto al resultado de 2021.

- Al analizar este indicador por sexo, se observa que, al igual que en años anteriores, el posible uso problemático de internet es mayor en las mujeres que en los hombres (25,9% en mujeres y 15,3% en hombres).
- La prevalencia de usuarios de internet con un posible uso problemático aumenta según lo hace la edad. Respecto a 2021, desciende la prevalencia en todas las edades a excepción de los 18 años que se mantiene estable (23,3% vs 23,6%)
- En relación a otras conductas de riesgo, se observa, al igual que en la población general (15- 64 años) que los consumos intensivos de alcohol, consumo de cannabis y tabaco diario en los últimos 30 días, son mayores entre los estudiantes con un posible uso problemático de internet que en el resto de estudiantes

2.1.4- Uso de videojuegos

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



En el año 2019 se incluyó un módulo sobre videojuegos en el marco de la Encuesta de Estudiantes en Enseñanzas Secundarias sobre Drogas y Adicciones (ESTUDES). La primera parte del módulo incluyó preguntas generales sobre prevalencia y frecuencia de uso y, en una segunda parte, se incluyeron preguntas basadas en los criterios DSM-5 para poder detectar un posible trastorno por videojuegos.

También se incluyeron preguntas sobre el uso de deportes electrónicos (“eSports”) como jugador, o bien, como espectador. A continuación, se detallan los principales resultados de su análisis.

Población de 14-18 años (ESTUDES)

En relación a la prevalencia de uso de videojuegos en 2023, el 83,1% de los estudiantes declara haber jugado a videojuegos (96,2% de los hombres y 69,7% de las mujeres). Al igual que ocurría en 2019 y 2021, la prevalencia de uso es mayor entre los chicos que entre las chicas.

- En cuanto a la edad, se aprecia una tendencia negativa según incrementa la edad de los usuarios. Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023
- Analizando la frecuencia de uso de videojuegos en 2023, lo más común es el uso semanal de los videojuegos (29,8%). Si bien se dan tendencias distintas entre los chicos y las chicas: el 43% de los chicos han jugado a videojuegos semanalmente en los últimos 12 meses y sin embargo en el caso de las chicas, sólo lo han hecho con esta frecuencia el 16,0%.
- Según la escala basada en criterios DSM-5, en 2023, el 5,1% del total de los estudiantes de 14 a 18 años presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos. Este porcentaje es el menor de los registrados desde 2019.
- Por sexo, son los hombres los que tienen mayor posibilidad de sufrir trastorno por uso de videojuegos, a pesar de haber descendido este porcentaje considerablemente frente al dato registrado en 2021 (11,3% vs 7,7%)
- Al analizar las prevalencias por edad, se ve un descenso generalizado respecto a 2021 menos en el caso de los 18 años que se convierte en la edad con mayor posibilidad de trastorno por el uso de videojuegos siendo similar al porcentaje de 14 años (5,9% y 5,8% respectivamente)
- En relación a la frecuencia de uso de videojuegos, es mayor entre los estudiantes que presentan un posible trastorno por videojuegos que entre los estudiantes que han jugado a videojuegos en los últimos 12 meses (tanto en días como en número de horas). También juegan mayores cantidades de dinero para mejorar su posición en los videojuegos, habiendo incrementado el gasto de más de 100 euros respecto a 2021 (del 15,8% al 19,1%).
- Si se observan otro tipo de conductas tales como la prevalencia de juego con dinero online, presencial o juego problemático es mayor en los estudiantes con posible trastorno por videojuegos que en entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años



2.2- Indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales / sin sustancias

El indicador Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia, es un registro que recoge datos individualizados sobre admisiones a tratamiento ambulatorio por adicciones comportamentales/sin sustancias en una comunidad/ciudad autónoma y en un año dado. Inicia su recogida en todas las Comunidades Autónomas y Ciudades Autónomas en 2021

Su objetivo es complementar la información obtenida en las encuestas con la información sobre los tratamientos realizados a personas diagnosticadas de adicciones comportamentales o sin sustancia. Se dispone de un protocolo detallado en el que quedan descritas las variables incluidas en el mismo, las adicciones comportamentales/sin sustancia recogidas y los criterios de inclusión y exclusión. Esta información puede consultarse en la web del Plan Nacional sobre Drogas (PNSD)

- En 2021 se notificaron 4.052 admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales 3.520 fueron admisiones en hombres y 528 mujeres. En 2021 se notificaron 69.487 admisiones a tratamiento por abuso o dependencia de sustancias psicoactivas incluyendo drogas ilegales y alcohol.
- En 2021 el 80,7% de las admisiones a tratamiento han sido por trastorno por juego (n=3269), el 10,2% por uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos(n=412), el 4% por adicción a las compras (n=162) y el 2,5% por trastornos relacionados con el sexo (n=102).
- La mayoría de los admitidos a tratamiento fueron hombres (87%), lo que implica una menor presencia de mujeres que en las admisiones a tratamiento por sustancias psicoactivas (ilegales y alcohol).
- La edad media de los admitidos a tratamiento es de 36,6 años, encontrando muchas diferencias en función del trastorno comportamental que genera la admisión (juego: 38 años; videojuegos: 21 años; compras: 45,1 años; sexo: 39,3 años; alimentación: 37,4 años)
- El 23,7% presentan patología dual (un diagnóstico de salud mental) diferente al trastorno por el que es admitido a tratamiento. Siendo más elevado este porcentaje entre las mujeres (43,6%) que entre los hombres (20,7%).
- A pesar de que la adicción comportamental que más admisiones genera en ambos sexos es el juego, en el caso de las mujeres el peso de este trastorno supone el 51,9%, teniendo mucho más peso que entre los hombres, las adicciones a las compras y el uso problemático de internet, móviles o dispositivos electrónicos, redes sociales o videojuegos.



3- Datos de admisión a tratamiento en Aragón por adicciones comportamentales

En el marco de la atención a las adicciones comportamentales, el Observatorio Español de las Drogas y Adicciones, ha puesto en marcha el indicador Admisión a Tratamiento por juego problemático cuyos datos correspondientes a Aragón vamos a analizar a continuación.

Entre los principales objetivos del indicador se encuentran:

- Describir la situación y tendencia temporal de las características sociodemográficas, patrones de comportamiento y problemas asociados en las personas admitidas a tratamiento por trastornos comportamentales o no relacionados con sustancias, como el trastorno por juego (ludopatía, juego problemático, juego patológico o adicción al juego) en los centros notificadores.
- Contribuir, junto con el resto de la información disponible en el Observatorio Español de las Drogas y Adicciones (indicador de admisiones a tratamiento, encuestas en estudiantes ESTUDES y en población general EDADES, etc.) a entender mejor la situación global de las adicciones en España, con el fin de aportar información útil para diseñar, implementar y evaluar políticas, así como para iniciar nuevos estudios.

En el III Plan Autonómico de Adicciones de Aragón se define a las [Unidades de Atención y Seguimiento de Adicciones \(UASA\)](#) como la Unidad interdisciplinar comunitaria orientada al diagnóstico, asistencia y seguimiento de personas, mayores de 18 años, con problemas de adicciones, tanto a sustancias (alcohol, opiáceos, fármacos de abuso, estimulantes y cannabis) como otros trastornos del control de impulsos (ludopatía, etc.).

El número de inicios de tratamiento en Aragón por adicciones comportamentales / sin sustancia en Aragón en 2023 ha sido de **148 personas**, el 88,5% hombres y el 11,5% mujeres.

El número de inicios de tratamiento en Aragón por adicciones con sustancia en Aragón durante 2023 fue de 1.544 personas. En el cómputo total de inicios de tratamiento las adicciones comportamentales en Aragón, suponen un 8,7% del total.

En cuanto a la edad a la que inician tratamiento vemos que hay una gran dispersión ya que, el 20,9% de las personas tenían entre 20 a 29 años cuando iniciaron el tratamiento, el 24,3% tenían entre 30 y 39 años y el 25,7% tenían entre 40 y 49 años. (tabla 1)



Tabla 1. Inicio tratamiento por grupos de edad y sexo. Aragón 2023

	Hombre	Mujer	Total
15-19 años	6,1%	1,4%	7,4%
20-29 años	19,6%	1,4%	20,9%
30-39 años	20,3%	4,1%	24,3%
40-49 años	24,3%	1,4%	25,7%
50-59 años	9,5%	2,0%	11,5%
60-69 años	8,1%	0,7%	8,8%
70-79 años	0,7%	0,7%	1,4%
Total	88,5%	11,5%	100,0%

El 81,8 % de las personas que iniciaron tratamiento en 2023 había completado estudios primarios, secundarios obligatorios o bachillerato o grado medio. Un 10,8% tenía estudios correspondientes a grado superior o estudios universitarios (tabla 2).

Tabla 2. Máximo nivel de estudios completado	Frecuencia	Porcentaje
No ha finalizado la Educación Primaria Obligatoria	10	6,8%
Ha finalizado la Educación Primaria Obligatoria	29	19,6%
Ha finalizado la Educación Secundaria Obligatoria	49	33,1%
Ha finalizado Bachillerato o Ciclo Formativo de Grado Medio	43	29,1%
Ha finalizado Ciclo Formativo de Grado Superior o estudios universitarios	16	10,8%
Desconocido	1	0,7%
Total	148	100,0%

En cuanto a las sustancias asociadas a la adicción comportamental (tabla 3), vemos que, el 65,5% de las personas que iniciaron tratamiento no asociaban el consumo de ninguna sustancia psicoactiva a la adicción comportamental. Los que sí la asociaban, consumían en su mayoría alcohol 23,6%, cocaína un 4,8% y cannabis 4,8%

Tabla 3. Sustancias psicoactivas asociadas a la adicción comportamental Aragón 2023	%
No consumo de sustancias	65,5%
Alcohol	23,6%
Alcohol + cocaína	1,4%
Cocaína	4,8%



Cannabis	4,8%
Tabaco	1,4%
Anfetaminas	1,4%
Benzodiacepinas	0,7%
MDMA	0,7%
Desconocidas	4,7%

Al analizar los inicios de tratamiento según el tipo de adicción comportamental, vemos que el trastorno por **juego con apuestas bien sea presencial u on line supuso el 85,8%** de los casos tratados (n=127) de ellos, el 92,9% eran hombres y el 7,1% mujeres.

Por trastorno por uso compulsivo de internet, móvil, redes sociales o videojuegos iniciaron tratamiento un 4,7%, de nuevo los hombres representan un mayor porcentaje 85,1% frente al 14,3% de mujeres.

Al hablar de trastorno por compras el porcentaje de mujeres que iniciaron tratamiento fue de 71,4% frente al 28,6% de hombres.

	Total		Hombres		Mujeres	
	Frec	%	Frec	%	Frec	%
Trastorno por juego con apuestas (presencial, on line...)	127	85,9%	118	92,9%	9	7,1%
Trastorno por uso compulsivo de internet, móvil, redes sociales, videojuegos	7	4,7%	6	85,1%	1	14,3%
Trastorno por compras	7	4,7%	2	28,6%	5	71,4%
Otros trastornos comportamentales	5	3,4%	4	80%	1	20%
Trastorno por sexo	2	1,3%	1	50%	1	50%

Desglosando el tipo de juego que realizaban las personas que iniciaron tratamiento en 2023 por trastorno por juego de apuestas (presencial u online) se observa en primer lugar que realizaban más de un tipo de apuestas diferente, ósea una misma persona declaraba jugar a más de un juego.

Las máquinas tragaperras máquinas de azar y Slots tanto en hostelería como en los salones de juego son los más nombrados por hombres y por mujeres, seguidas de la ruleta, Black Jack y otros juegos de casino.

Las apuestas deportivas en diferido, en directo o en tiempo real, solo las realizan los hombres, tal como se recoge en la tabla 5



	Total		Hombres		Mujeres	
	Frec	%	Frec	%	Frec	%
Máquinas tragaperras en hostelería, máquinas de azar, Slots	62	48,8%	57	48,3%	5	55,5%
Máquinas tragaperras en salones de juego, máquinas de azar, Slots	40	31,5%	38	32,2%	2	22,2%
Ruleta, Black Jack y otros juegos de casino	20	15,7%	19	16,1%	1	11,1%
Apuestas deportivas en diferido	16	12,6%	16	13,6%	0	0,0%
Apuestas deportivas en directo o en tiempo real	4	3,1%	4	3,4%	0	0,0%
Bingo	2	1,6%	1	0,8%	1	11,1%
E-Sports o deportes electrónicos con apuesta	1	0,8%	1	0,8%	0	0,0%
Concursos con dinero (medios de comunicación)	1	0,8%	0	0,0%	1	11,1%
Lotería convencional (Loterías, cupones)	1	0,8%	1	0,8%	0	0,0%
Loterías activas (primitiva, bonoloto, eurojackpot)	2	1,6%	2	1,7%	0	0,0%
Loterías instantáneas (rascas)	1	0,8%	1	0,8%	0	0,0%
Otros juegos con dinero o apuesta	1	0,8%	0	0,0%	1	11,1%
Desconocido	2	1,6%	2	1,7%	0	0,0%

nalizando el tipo de trastorno que ha llevado a iniciar tratamiento, por grupos de edad vemos que el trastorno por juego patológico está presente en todas las franjas de edad y genera el mayor porcentaje de tratamiento en todas ellas.

Entre las personas más jóvenes de 15 a 19 años han iniciado tratamiento 11 personas, lo que supone un 7,4% del total de inicios en 2023. Por trastorno por juego fueron 4 que son el 36,4% de ese grupo de edad, seguido del trastorno por uso compulsivo de internet que alcanza un 27,3%(n=3)

En el grupo de edad de 20 a 29 años iniciaron tratamiento 31 personas un 20,9% del total. En este grupo de edad el trastorno por juego con dinero supone el 80,6% de los admitidos seguido por el trastorno sexual compulsivo que supone el 6,5%

En el resto de grupos de edad el trastorno por juego con apuestas está por encima del 88% llegando a alcanzar el 100% de las personas de mayor edad



Tabla 6. Distribución por edad y tipo de trastorno comportamental. Inicios Tratamiento Aragón 2023

	15: 19 años	20: 29 años	30: 39 años	40: 49 años	50: 59 años	60:69 años	70:79 años	TOTAL
Trastorno por juego patológico, ludopatía	4	25	34	34	15	13	2	127
Trastornos por compras compulsivas	1	1	1	3	1	0	0	7
Trastorno por uso compulsivo de Internet/móvil...	3	0	0	0	0	0	0	3
Trastorno por uso compulsivo de videojuegos	2	0	0	0	0	0	0	2
Trastorno por uso compulsivo de redes sociales	1	1	0	0	0	0	0	2
Trastorno sexual compulsivo	0	2	0	0	0	0	0	2
Otros trastornos comportamentales	0	2	1	1	1	0	0	5
Total	11	31	36	38	17	13	2	148

Las personas que acuden a tratamiento refieren haber tenido en el último año diferentes problemas asociados a la adicción comportamental. En la tabla 7, vemos que los conflictos familiares se recogen en el 67,7% de los casos, los problemas de salud y los económicos le siguen en importancia con un 48.6% y 46,6% y en menor proporción con el 25% destacan los problemas en el trabajo o en los estudios.

Tabla 7. Consecuencias asociadas a la adicción comportamental principal durante el último año. Admisión a tratamiento. Aragón 2023

	TOTAL	% Respecto al total de casos
Conflictos familiares	100	67,6%
Problemas de salud (cefaleas, hipertensión arterial, malestar, nerviosismo, ansiedad, insomnio...)	72	48,6%
Problemas económicos	69	46,6%
Problemas en el trabajo o en los estudios	37	25,0%
Falta de autocuidado	30	20,3%
Pérdidas de relaciones familiares (divorcios, separaciones, pérdidas de custodia...)	26	17,6%
Pérdidas de relaciones significativas (fuera del ámbito familiar)	21	14,2%
Problemas legales	13	8,8%
Pérdida de trabajo	9	6,1%
Ninguna de las anteriores	2	1,4%
Desconocido	0	0,0%



Una de las medidas de prevención más eficaces en los juegos de azar y en las apuestas deportivas es la **Auto-prohibición** de acceso a los locales de juego o de apuestas para las personas que tienen problemas de juego.

A través de este trámite, cualquier persona física podrá solicitar, de forma voluntaria, su inscripción en el Registro del Juego de Prohibidos de Aragón (REJUP), para que se les impida el acceso a locales de juego en Aragón, o la cancelación de su inscripción.

La solicitud debe presentarse en cualquiera de las siguientes unidades administrativas: Servicio de Autorizaciones Administrativas y Sanciones (puerta 5, Paseo M^a Agustín, 36 de Zaragoza); Delegación Territorial de Huesca (Plaza Cervantes 1); Delegación Territorial de Teruel (edificio San Francisco 1); Unidad de Policía Nacional adscrita a la Comunidad Autónoma de Aragón, en Zaragoza, Avda. de Ranillas, 1 y en las Oficinas Delegadas del Gobierno de Aragón.

De los 127 casos que iniciaron tratamiento por trastorno de juego con dinero, el 43,3% estaba inscrito en el registro de interdicciones al juego y el 26% estaba inscrito, pero habían vuelto a jugar, estas cifras son muy similares a las del año 2022, 38,7% y 24,6% respectivamente.

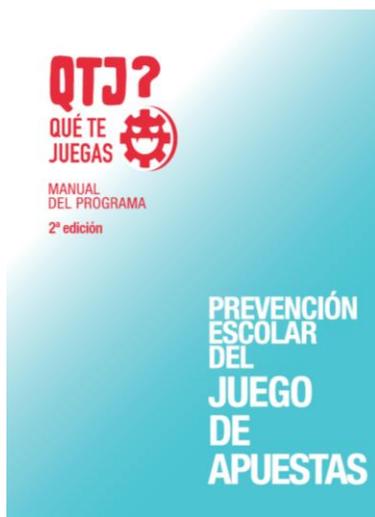
Si analizados por sexo, observamos en primer lugar, que el porcentaje de hombres con problemas por trastorno de juego es muy superior al de mujeres 92,9% frente al 7,1%. El porcentaje de mujeres no inscritas en el registro de interdicciones es mayor que el de los hombres porcentualmente. Sin embargo, no se observan diferencias en el resto de variables.

Tabla 8. Personas que al inicio de tratamiento estaban inscritas en el registro de interdicciones de acceso al juego. Aragón 2023

	TOTAL		HOMBRE		MUJER	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
No está inscrito	55	43,3%	49	41,5%	6	66,7%
Sí, está inscrito y sí ha vuelto a jugar	33	26,0%	31	26,3%	2	22,2%
Sí, está inscrito y no ha vuelto a jugar	31	24,4%	30	25,4%	1	11,1%
Desconocido	8	6,3%	8	6,8%	0	0%
Total	127	100,0%	118	100%	9	100%



4- Actuaciones prevención de la Dirección General de Salud Pública y Dirección General de Política Educativa, Ordenación Académica y Educación.



La Dirección General de Salud Pública impulsó junto con la Dirección General de Política Educativa, Ordenación Académica y Educación Permanente realiza año tras año la oferta de programas de educación para la salud que buscan promover la responsabilidad personal, incorporando conocimientos, actitudes y hábitos saludables y desarrollar la capacidad crítica para tomar las decisiones que faciliten el cuidado de la propia salud y de los demás. El curso 2024/2025 se ha ofertado programa [¿Qué te Juegas?](#)

Intervenir desde la prevención en la conducta de juego de adolescentes es un proceso dinámico, el programa de prevención escolar del juego de apuestas “¿Qué te juegas?” lleva cuatro años de implementación en decenas de centros educativos.

Los resultados de evaluación indican que los cuatro componentes de ¿QTJ?: percepción del riesgo, ilusión de probabilidad, persuasión en las comunicaciones comerciales y presión social, siguen vigentes y por lo tanto se mantienen en esta segunda edición.

El programa está acreditado por la Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública de la Comunidad Valenciana y la Consejería de Salud de la Región de Murcia. Además, ha sido reconocido como Buena Práctica en Prevención por el Portal de Buenas Prácticas del PNSD.

El programa está destinado para el alumnado de 4º ESO, 1º de Bachillerato, y de Formación Básica Profesional, de forma que a lo largo de las cuatro sesiones de 50 minutos se puedan alcanzar los siguientes objetivos

- Reducir las creencias motivacionales y actitudes a favor del juego
- Identificar sesgos mentales que alimentan la ilusión de control.
- Fomentar una postura crítica ante la publicidad de juego.
- Promover el pensamiento reflexivo y reforzar la autoeficacia ante la presión de grupo...



5- Unidad de Coordinación Autonómica de Salud Mental

En la línea estratégica 4: ADICCIONES del Plan de Salud Mental 2022-2025 se recoge como **objetivo general** garantizar un abordaje terapéutico integral y de calidad sobre las patologías adictivas, apostando por un modelo integrado de atención que supere la diferenciación de redes con diseños paralelos.

Entre los **Objetivos específicos** del plan se recoge desarrollar el trabajo en equipo interdisciplinar en la intervención sobre personas con patologías del ámbito de las conductas adictivas y entre las **Actuaciones** relacionadas con las adicciones comportamentales se recoge la estandarización de la detección y el abordaje de procesos de adicciones sin sustancia y posibilitar la formación actualizada y periódica sobre comorbilidad y abordaje de conductas adictivas para los profesionales de Salud Mental y Atención Primaria.





6- Intervenciones desde los Programas Especializados de Adicciones

En cuanto a la prevención de las adicciones en general y en el caso de que nos ocupa de las adicciones comportamentales, en Aragón disponemos de [Programas Especializados de Adicciones](#), que constituyen la red pública en materia de prevención de drogodependencias. Su desarrollo y financiación cuenta con la colaboración del Gobierno de Aragón en el contexto del III Plan de adicciones con las condiciones establecidas en el artículo 35 de la Ley 3/2001 respecto a la obligación por parte de la entidad local correspondiente de disponer de un plan municipal o comarcal sobre prevención de adicciones convenientemente aprobado, y a consolidar en sus respectivos presupuestos los créditos específicos destinados a la actividad.

En este momento contamos con dieciséis convenios de colaboración con comarcas y ayuntamientos de las tres provincias. En estos Planes locales de prevención figuran objetivos e intervenciones relacionadas con la prevención de adicciones comportamentales y de manera específica con la prevención del juego patológico.

Como muestra de las actuaciones desarrolladas en los PEA recogemos las actuaciones realizadas por el CMAPA y el Programa de Huesca:

El Centro Municipal de Prevención y Atención Adicciones del Ayuntamiento de Zaragoza

<https://www.zaragoza.es/sede/portal/juventud/info-joven/servicio/noticia/230404>

El Centro Municipal de Atención y Prevención de Adicciones del Ayuntamiento de Zaragoza CMAPA ha elaborado materiales para trabajar en el ámbito educativo; el programa Trazos 5 y 6, y otros materiales específico [Matiz 1](#) y [Matiz 2](#), dirigido a alumnado de primero y segundo de secundaria, y [ON-OFF](#), dirigido a alumnado de tercero y cuarto de secundaria. Todos estos programas incluyen de igual manera material para el profesorado, el alumnado y la familia. Todos los materiales están disponibles en <https://www.zaragoza.es/sede/portal/servicios-sociales/adicciones/prevencion/educativo>



Programa Especializado Adicciones del Ayuntamiento de Huesca: Programa "Inter"

El ayuntamiento de Huesca ofrece el programa [Inter](#) de apoyo a familias que proporciona habilidades educativas útiles y eficaces para la mejora de las relaciones familiares. Inter pretende:

1. Trabajar con padres y madres las habilidades educativas necesarias para afrontar situaciones de riesgo: prevención de drogodependencias, adicciones sin sustancia, resolución de conflictos...
2. Poner a disposición de la ciudadanía de forma fácil y accesible la información disponible en esta materia, incluyendo la atención profesional y la experiencia obtenida en casos similares.
3. Aprovechar las nuevas tecnologías como estrategia en la prevención, ofreciendo a

las familias un mayor grado de participación.





7- Recursos en la Comunidad Autónoma de Aragón

Los Programa Especializado de Adicciones (PEA) son recursos que se encuentran en los Servicios Sociales de estos Ayuntamientos y Comarcas.

RECURSOS PREVENCIÓN ADICCIONES					
PROVINCIA ZARAGOZA	Dirección	C.P.	Municipio	Teléfono	Correo electrónico
CMAPA Ayuntamiento Zaragoza	Avd. Pablo Ruíz Picasso,59	50015	Zaragoza	976 724916	prevencionadicciones@zaragoza.es
Comarca de Tarazona Moncayo	Plaza Carmen Viejo 14	50500	Tarazona	976 641033	css@tarazonavelmoncayo.es
Ayuntamiento de Calatayud	Avd. San Juan el Real,6	50300	Calatayud	976 881018	sjimenez@calatayud.es // igallego@calatayud.es
Bajo Aragón Caspe/ Baix Aragó Casp	Calle Guma, 52	50700	Caspe	976 639078	ssb@caspe.es
Ribera Baja del Ebro	Avd. Constitución, 16	50770	Quinto	976 179230	prevencion@riberabaja.es
PROVINCIA TERUEL	Dirección	C.P.	Municipio	Teléfono	Correo electrónico
Ayuntamiento de Teruel	C/Yague de Salas,16	44001	Teruel	978 619926	teruel.saludable@teruel.es
Comarca Cuencas Mineras	C/Escucha s/nº	44760	Utrillas	978 757679	drogodependencias@ccuencasmineras.es
Comarca Andorra	C/Candela nº 2	44500	Andorra	978 843853	serviciossociales@andorrasierredarcos.com
Comarca de Jiloca	C/Corona de Aragón, 45	44200	Calamocha	978 730856	pvicente@comarcadeljiloca.org
Ayuntamiento de Alcañiz	Avd. Aragón,46	44600	Alcañiz	978 871381	cjulve@alcaniz.es
PROVINCIA HUESCA	Dirección	C.P.	Municipio	Teléfono	Correo electrónico
Ayuntamiento de Huesca	Avd. Martínez de Velasco,6	22005	Huesca	974 292144	cpc@huesca.es
Ayuntamiento de Monzón	C/Estudios,3	22400	Monzón	974 400700	tsmodulo@monzon.es
Comarca de Sobrarbe	Avd. Ordesa s/nº	22340	Boltaña	974 518026	ssbsede@sobrarbe.com
Ayuntamiento de Jaca	C/Hospital,2	22700	Jaca	974 355132	drogodependencias@aytojaca.es
Comarca de Alto Gallego	C/ Serrablo, 13	22600	Sabiñanigo	974 483311	ssb@comarcaaltogallego.es
Comarca de la Ribagorza	C/ Señores de Entença 1-3	22580	Benabarre	974 543536 660 714044	juventud@cribagorza.org
Comarca de Monegros	Pza. España, 1	22200	Sariñena	974 570701	cssmonegros@monegros.es

Las Unidades de Asistencia y Seguimiento de Adicciones (UASAS) son recursos orientados al diagnóstico, tratamiento y seguimiento de personas mayores de 18 años con problemas de adicciones, tanto a sustancias como otros trastornos del control de impulsos (ludopatía, etc.).

UNIDADES DE ATENCIÓN Y SEGUIMIENTO DE ADICCIONES					
PROVINCIA ZARAGOZA	Dirección	C.P.	Municipio	Teléfono	Correo electrónico
UASA Hosp. Nra Sra. Gracia	C/ Doctor Fleming 4 4º pl	50004	Zaragoza	976 715261	adicciones-hnsgracia@salud.aragon.es
UASA Cruz Roja	C/Aullé Salvador,8	50001	Zaragoza	976 158705	cad@cruzroja.es
UASA Cinco Villas	C/Molino Bajo,17	50600	Ejea Caballeros	976 667809	mnavarro@iniciativasocial.org
UASA Moncayo	Pza. Joaquina Zamora 2	50500	Tarazona	976 641541	usmmoncayo@iniciativasocial.org
UASA Centro Solidaridad	C/Manuela Sancho, 3	50002	Zaragoza	976 200216	csz@fundacioncsz.org
CMAPA	Avd. Pablo Ruíz Picasso,59	50015	Zaragoza	976 724916	atencionadicciones@zaragoza.es
PROVINCIA TERUEL	Dirección	C.P.	Municipio	Teléfono	Correo electrónico
UASA Alcañiz	Avd.Aragon,46	44600	Alcañiz	978 871381	cjulve@alcaniz.es
UASA Teruel	C.S. Teruel Ensanche C/ Jerónimo Soriano, 9	44002	Teruel	978 654113	adicciones.usm.teruel@salud.aragon.es



PROVINCIA HUESCA	Dirección	C.P.	Municipio	Teléfono	Correo electrónico
UASA Huesca	Paseo Lucas Mallada,22	22006	Huesca	974 292022	uasahuesca@salud.aragon.es agurrea@salud.aragon.es
UASA Barbastro-Monzón	Avd.Goya,2	22400	Monzón	974 410711	uasa.sec.barbastro@salud.aragon.es

<https://www.aragon.es/-/directorio-de-recursos-de-drogodependencias>

El Centro Municipal de Atención y Prevención de las Adicciones -CMAPA- es un recurso del Ayuntamiento de Zaragoza, público y gratuito, atendido por un equipo multidisciplinar que cuenta con profesionales de la psicología, medicina, psiquiatría, enfermería, trabajo social, educadoras y personal administrativo.

Se dirige a: Personas y/o sus familiares con problemas asociados a conductas adictivas, instituciones públicas y privadas: educativas, sanitarias, comunitarias u otras que demanden atención, prevención, formación o información sobre conductas adictivas.

Atención. Información, orientación y tratamiento individual y/o grupal a personas con problemas relacionados con conductas adictivas:

- Alcohol, tabaco, cánnabis, cocaína, opiáceos, derivados anfetamínicos
- Juego patológico
- Tecnologías de la Información y la Comunicación
- Otras sustancias y/o conductas adictivas

El tratamiento es personalizado y confidencial atencionadicciones@zaragoza.es

<https://www.zaragoza.es/sede/portal/servicios-sociales/adicciones/>



8- Recursos web de información sobre juego

Registro del Juego de Prohibidos de Aragón (REJUB) de la Dirección General de Interior y Protección Civil del Gobierno de Aragón

Ofrece información y enlace directo para la inscripción en el Registro de Autoprohibidos de Aragón que abarca el juego presencial en el que se solicita documentación para el acceso.

www.aragon.es/-/juego-responsable

<https://www.aragon.es/tramitador/-/tramite/solicitud-autoprohibicion-juego-aragon>

Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) de la Dirección General de Ordenación del Juego

Ofrece información y enlace directo para la inscripción en el Registro de Autoprohibidos nacional que abarca juego online y desde el que se traslada información a la respectiva comunidad autónoma.

<https://www.ordenacionjuego.es/es/rgiaj>

Web adicciones del Gobierno de Aragón

Ofrece información sobre adicciones con y sin sustancia, actuaciones y recursos en materia de prevención y asistencia en la comunidad autónoma, normativa y los Blogs “Aragón sin humo” y “Si vamos de fiesta”.

<https://www.aragon.es/-/adicciones>

Web Jugar Bien del Ministerio de Consumo

Ofrece información completa y sencilla a ciudadanos, asociaciones y empresas, y herramientas de control y prevención de ludopatía con el objetivo de promover y potenciar el juego responsable en la red. El usuario puede realizar distintos test de evaluación para conocer su comportamiento ante el juego y prevenir conductas no responsables, así como compartir experiencias con otros jugadores. Además, el portal realiza una aproximación a la realidad de los juegos de azar en un entorno interactivo: aporta consejos útiles e información de organizaciones que prestan apoyo al jugador.



www.jugarbien.es

Ministerio de Sanidad la campaña **“Juego de Apuestas #ImportanteNoParticipar”**, enmarcada en la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 que incorpora las adicciones sin sustancia o comportamentales, pone especial énfasis en el juego de apuestas (presencial y online). La campaña pone el acento en que hay determinados juegos en los que lo mejor es mejor no participar y que el hecho de que formen parte de nuestra rutina puede hacer que descuidemos lo que más importa.



Si apostar forma parte de tu rutina, puedes descuidar lo que más importa.
A veces, lo importante es **no participar.**



Si apostar forma parte de tu rutina, puedes descuidar lo que más importa.
A veces, lo importante es **no participar.**



Si apostar forma parte de tu rutina, puedes descuidar lo que más importa.
A veces, lo importante es **no participar.**

