

La Ilusión de GANAR

¿Qué ocurre cuando aquello que parecía un juego ya ocupa demasiado espacio en nuestra vida?

Jugamos para divertirnos, para ganar, para matar el tiempo. Jugamos con el móvil, mientras esperamos el autobús, durante el descanso del trabajo o desde el sofá de casa. A veces ni siquiera pensamos que estamos jugando. El juego se ha instalado en nuestra vida cotidiana con una naturalidad que, en ocasiones, hace difícil verlo como un riesgo. Las apuestas deportivas, el juego *online*, las pantallas o las cajas botín han convertido el acto de jugar en algo inmediato, accesible y cada vez más presente.

A este escenario se incorpora la 'inteligencia artificial', capaz de reconocer nuestros hábitos, personalizar contenidos y anticipar preferencias, abriendo nuevas posibilidades de entretenimiento, pero también interrogantes sobre los riesgos y la capacidad de control.

Esta jornada propone detenernos en esa frontera entre el juego y el problema. Mirar qué ha cambiado en los últimos 25 años, quiénes son hoy las personas afectadas y qué nuevos desafíos asistenciales plantea una sociedad digital en la que jugar está cada vez más al alcance de la mano.

Quizá el desafío no sea dejar de jugar, sino saber reconocer el momento en que hemos dejado de hacerlo para empezar a perder.



9:30 – 10:00 **Recepción y acreditación de asistentes**

10:00 – 10:30 **Inauguración institucional**

D. José Francisco López y Segarra
Presidente Fundación Patim de la Comunidad Valenciana.

D.ª María Jesús Mateu Aranda. Jefa Servicio Drogodependencias de la Conselleria de Sanidad.

D.ª Ruth Usó Talamantes
Jefa del Servicio de Adicciones del Ayuntamiento de Valencia.

Presenta: **D.ª Carolina de Mingo López.** Patim

10:30 – 11:30 **Radiografía del juego patológico: 2001-2026**

D. Mariano Chóliz Montañés.
Catedrático de Psicología Básica de la Universidad de Valencia.



11:30 – 12:00

D.ª Miryam Iranzo Castellanos
Estudio Patim – Fundació Caixa Castelló. Psicóloga general sanitaria. Patim

Descanso

12:00 – 13:00

Mesa redonda I
Jóvenes, pantallas y juego: nuevos riesgos en la sociedad digital

D.ª Lydia Cervera
Investigadora predoctoral. Equipo de Investigación en Juego y Adicciones Tecnológicas. Facultad de Psicología. Universitat de València.

D.ª Amparo Luján-Barrera
Investigadora predoctoral especializada en adicción a videojuegos. Equipo de Investigación en Juego y Adicciones Tecnológicas. Facultad de Psicología. Universitat de València.

D. Pablo Martínez Rico
Doctor en sociología. Vicedecano del Colegio de Politología y Sociología de la C.V.

UCV
*Por confirmar ponente.

Modera:
D.ª Isabel Anaya Morales
Psicóloga gral. sanitaria. Patim



13:00 – 14:00

Mesa redonda II
Desafíos asistenciales:
nuevos perfiles, familia y
continuidad terapéutica

D. Julio Abad Sorribes
Psicólogo gral. sanitario. Patim.

D.ª Penélope Beneítez Laguno
Psiquiatra. UCA Mislata

D. Bruno Cortés Sánchez
Presidente de Asociación
Madrileña para el Estudio y
Tratamiento de Adicciones
Conductuales (AMETAC).
Cofundador y responsable
de prevención en el Instituto
de Psicología e Investigación
Controla (IPIC)

Modera: **D. Saúl d'Oleo Rojas**
Psicólogo gral. sanitario. Patim

14:00 – 14:15

Conclusiones de la jornada y
clausura

 **Se expedirá certificado de asistencia**



Colabora:



La ILUSIÓN de GANAR

*Evidencias
y desafíos
del juego
patológico
(2001-2026)*



IX JORNADA

4 de noviembre 2026

**Sala de conferencias del Complejo
Deportivo-Cultural La Petxina
Valencia**