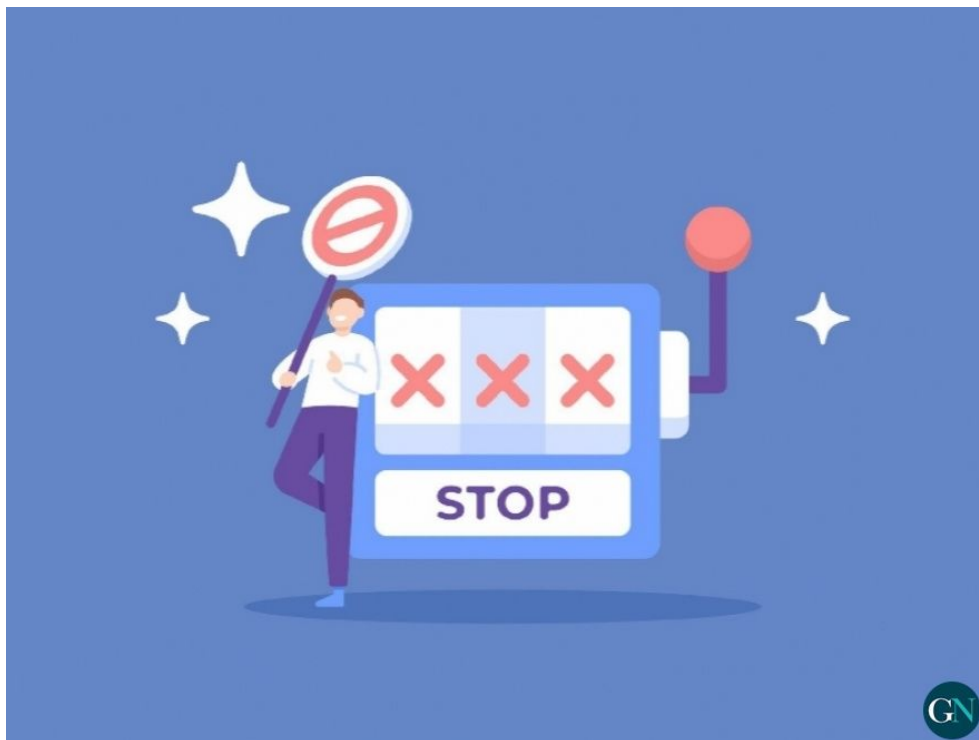


España: El Ministerio de Consumo alerta sobre la falta de información sobre juego problemático entre adolescentes

Noticias 24hs | 11-10-2025 | 08:33



FEJAR hace una advertencia; la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados también lo enfatiza: el juego de apuestas no es un entretenimiento para los menores. Realizar estas apuestas a una edad temprana, lejos de ser una actividad inocente y atemporal, puede promover la aparición de algún tipo de problema en el juego o en el juego patológico.

Entre las consecuencias del juego se encuentra el endeudamiento y los problemas emocionales. FEJAR avisa que el juego está prohibido para todas las personas menores de edad. Desde este punto de vista, las familias y las instituciones educativas tienen la responsabilidad de prevenir los peligros que puede engendrar el juego de apuestas, siendo la educación un papel importante en la prevención.

El porcentaje de jugadores aumenta con la edad: un 13% de los estudiantes de 14 años han jugado al menos una vez de forma presencial y los de 17 años lo hacen en un 19,5%. La diferencia por sexo es muy marcada: un 26,8% de chicos afirma haber jugado alguna vez en comparación con un 12,6% de chicas.

Intensidad y gasto: ¿un riesgo contenido?

La encuesta muestra que muchos adolescentes aún mantienen un patrón de juego de baja intensidad:

62,5% juega solo una vez al año.

63,2% gasta menos de 6 euros en un solo día.

No obstante, los profesionales advierten que igualmente pequeñas cantidades o situaciones puntuales pueden ser la antesala de una conducta más problemática, especialmente cuando el comienzo se realiza en edades tan tempranas.

El informe estima que un 3,7% de los individuos encuestados ya evidenciaban indicios de riesgo de la conducta de juego problemático, habiendo una clara diferencia de género: 5,5% en chicos en contraste con un 1,9% en chicas.

El papel de los diferentes tipos de juegos

El análisis también clasifica las modalidades de juego en tres categorías:

Tipo I: loterías y quinielas.

Tipo II: loterías instantáneas y bingo.

Tipo III: apuestas deportivas, máquinas de azar, eSports y juegos de cartas.

Los datos muestran que los juegos del tipo III acaparan el mayor índice de riesgo (26%), mientras que el tipo I tiene un riesgo del 19% y el II del 18%.

Estos resultados son, de hecho, similares a lo que también piensan asociaciones como la FEJAR, que alertan desde hace años que las apuestas deportivas y los juegos digitales son las principales focos de atracción de los jóvenes, debido a que fusionan emoción, inmediatez y acceso en línea.

Contexto social y cultural

La regularización de las apuestas en competiciones deportivas, así como la publicidad en televisión y en redes, y la existencia de una aplicación para jugar desde el móvil a cualquier hora del día, hace que se empiecen a difuminar las líneas que pueden separar lo que constituye ocio y lo que puede ser visto como riesgo para los jóvenes.

Los estudios internacionales dan muestra de que a mayor juventud, mayor es el riesgo de tener una adicción en vías de hacerse evidente.

España, junto a otros países europeos, se enfrenta al reto de procurar la protección de los menores en un sector que se hace cada vez más poderoso en términos de publicidad.

Hacia una estrategia integral de prevención

El Ministerio de Consumo considera que este estudio constituye una herramienta esencial para identificar con claridad los riesgos del juego en la población joven.

Entre las medidas propuestas destacan:

Reforzar la educación en los centros escolares, integrando formación específica sobre juego

responsable.

Limitar la exposición publicitaria de apuestas y casinos online.

Crear programas de apoyo temprano para jóvenes que muestran señales de riesgo.

Impulsar campañas de concienciación dirigidas tanto a adolescentes como a familias.

Por su parte, insiste en que la prevención debe ir acompañada de recursos accesibles para el tratamiento y la rehabilitación, recordando que existen líneas de ayuda y grupos de apoyo disponibles en todo el país.

Riesgo creciente y necesidad de actuar

El Ministerio de Consumo y organizaciones como la FEJAR aseveran que el juego problemático entre adolescentes, en lo que respecta a España, es un hecho real y en crecimiento.

Mientras que el juego de la mayor parte de los jóvenes tiende a realizarse de forma infrecuente (con importes reducidos de dinero), un inicio precoz en el mismo y la falta de información de los propios colegios constituyen a la vez una de sus alarmas.

Si no se llevan a cabo fuertes medidas, advierten los expertos, una cantidad no despreciable de una parte de esta generación podría enfrentarse en el futuro a graves consecuencias financieras, psicológicas y sociales.

La prevención, la educación y el estricto control de los accesos a las apuestas son, hoy más que nunca, las claves para cuidar a los jóvenes.