

El auge del juego 'online' en España dispara las alarmas: **el PP exige un plan nacional** ante el aumento de jóvenes adictos

La ludopatía digital se consolida como una de las adicciones más crecientes en España. Casi dos millones de personas ya apuestan por internet, la mayoría menores de 45 años. El Partido Popular (PP) reclama al Gobierno una respuesta urgente con más prevención, control y apoyo psicológico.

España vive una nueva ola de adicciones silenciosas. Ya no huele a tabaco ni a alcohol, sino a dopamina digital. Desde el [móvil](#), la tablet o el ordenador, miles de jóvenes pasan cada día de la diversión a la dependencia. El juego 'online', apuestas deportivas, ruletas virtuales o casinos en vivo, se ha convertido en uno de los mayores desafíos de salud pública en la era de la hiperconexión.

Según los últimos datos de la **Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)**, **casi medio millón de nuevos jugadores en línea se registraron durante el último año**, elevando el total a **cerca de dos millones**, y observándose una tendencia de crecimiento en la franja de menores de 25 años, un dato que confirma que el fenómeno afecta sobre todo a jóvenes adultos, cada vez más expuestos a la publicidad digital y a la promesa del dinero rápido. Los datos son los siguientes:

- **Apuestas:** Crecimiento del 23.80%.
- **Casino:** Crecimiento del 16.96%.
- **Bingo:** Crecimiento del 3.96%.
- **Póker:** Disminución del -4.99% (principalmente por la caída en póker torneo).

Mientras el número de jugadores crece, el debate político también se intensifica. El **Partido Popular** ha presentado durante la semana pasada **dos iniciativas parlamentarias** en el [Congreso de los Diputados](#) reclamando la puesta en marcha de un **Plan Nacional contra la Adicción al Juego 'Online'**, con medidas de prevención, tratamiento y rehabilitación, en coordinación con las

comunidades autónomas (CCAA), los profesionales sanitarios y las entidades de salud mental.

España, un país conectado al juego: medio millón de nuevos usuarios en un año



Las cifras son elocuentes. En 2024, España sumó **459.266 nuevos jugadores online**, según los registros oficiales de la DGOJ. En apenas doce meses, el sector digital del juego aumentó su volumen de usuarios en más de un **20%**, consolidando al país como uno de los mercados europeos con mayor crecimiento.

El perfil del jugador ha cambiado radicalmente: ya no es el visitante de salón recreativo, sino un joven que apuesta desde su teléfono móvil en cualquier momento del día. Según datos oficiales, 1 de cada 4 jóvenes españoles reconoce haber apostado por internet durante el último año, y el

10% admite dificultades para controlar el gasto o el tiempo dedicado al juego.

Para la psicóloga [Margarita Pascual](#), especialista en adicciones conductuales de **Esvidas** – Grupo de centros de adicciones en España, “*el juego digital activa los mismos mecanismos cerebrales que las [drogas](#) o [conductas adictivas](#) variantes, pero con una accesibilidad total. Lo que antes requería desplazamiento y control, hoy está a un clic de distancia, y eso multiplica el riesgo de adicción*”.



Margarita de la Paz Pascual, psicóloga de Esvidas

El PP acusa al Gobierno de inacción y pide un plan nacional con consenso REAL

El **Partido Popular** sostiene que el Gobierno “*ha dejado crecer un problema sin dotarlo de una respuesta eficaz*”. Por ello, ha registrado **dos propuestas en el Congreso** para exigir una **estrategia estatal de prevención y atención a la ludopatía**, que unifique los esfuerzos autonómicos y actualice los recursos públicos.

El plan incluiría **tres líneas prioritarias**:

- **Prevención y educación:** campañas en centros escolares y universidades sobre los riesgos del juego digital, así como programas de formación para familias y docentes.
- **Tratamiento y rehabilitación:** más recursos para los servicios públicos de salud mental y para las asociaciones de apoyo a personas adictas al juego, reforzando la red de atención comunitaria.
- **Regulación y control:** revisión de la publicidad y supervisión de las plataformas digitales para evitar la exposición de menores y jóvenes a contenidos de apuestas.

Autoprohibición y control digital: reforzar las barreras ante la recaída

Entre las medidas más concretas, el PP propone **ampliar el sistema de autoprohibición voluntaria de acceso al juego**, una herramienta que permite

a los ciudadanos inscribirse en el **Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ)** para impedir su entrada a plataformas autorizadas.

Actualmente, el plazo mínimo de permanencia en este registro es de seis meses, pero los populares plantean **extenderlo a un año completo**, tal como reclaman las **asociaciones de rehabilitación y prevención de la ludopatía**. “*Medio año no basta para consolidar la recuperación psicológica y evitar recaídas*”, defiende [Antonio Peña](#), medio especialista en el tratamiento de adicciones de Esvidas.



Antonio Peña Izquierdo, médico de Esvidas especializado en adicciones

Además, el PP propone incorporar **mecanismos de seguimiento y apoyo psicológico personalizado** y una **evaluación obligatoria antes de permitir la salida del registro**, especialmente en casos reincidentes. “*El objetivo es que la persona salga del sistema cuando esté preparada, no cuando crea que puede hacerlo sola*”, destacan fuentes del partido.

Los expertos piden pasar de la alarma a la acción

El debate político coincide con una creciente preocupación social. En los últimos años, comunidades como Andalucía, Madrid y Castilla y León han aprobado planes autonómicos de prevención, pero los expertos reclaman un marco común y una base de datos estatal sobre adicciones digitales.

Desde el ámbito clínico, **los expertos en adicciones** insisten en la necesidad de incorporar programas de **educación emocional, gestión del tiempo digital**

NOTA DE PRENSA

4 de noviembre de 2025

Departamento de Marketing de Esvidas

Contacto: 911 091 900 – rugile@esvidas.es



y terapia familiar, para abordar las causas subyacentes de la adicción. *“No basta con prohibir; hay que enseñar a gestionar la gratificación, el control y el riesgo”*, afirma la psicóloga Margarita.

El **Partido Popular** ha colocado el tema en el centro del debate político, pero la solución, como recuerdan los expertos, no dependerá solo de un partido ni de una ley. Hará falta coordinación y una nueva cultura digital que entienda que **prevenir el juego patológico es proteger la salud mental de toda una generación**.

“Estamos ante un fenómeno que combina tecnología, psicología y negocio”, concluye de la Paz.

Para consultas de prensa, contactar con:

Rugile Antanaviciute | rugile@esvidas.es | www.esvidas.es

Esvidas, red de centros de adicciones

Ayudamos a las personas encontrar el tratamiento adecuado para su recuperación.

