NOTA DE PRENSA
2 de febrero de 2027
Departamento de Marketing de Esvidas
Contacto: 911 091 900 – comunicacion@esvidas.es

Más de uno de cada cuatro adolescentes que apuesta por internet ya muestra señales de juego problemático

Noelia Marchante, psicóloga especializada de Esvidas Montealto, sitúa la adolescencia como el periodo en el que arranca la mayoría de las adicciones que después llegan a tratamiento

El 27,7% de los estudiantes españoles de 14 a 18 años que jugaron a juegos de azar por internet durante 2025 presenta un posible juego problemático. Entre quienes jugaron de forma presencial, la cifra baja al 21,5%. Las cifras muestran una tendencia al alza que se inició justo después de la pandemia.

"*Estas encuestas reflejan una realidad que vemos en los centros: el juego patológico está cada vez más presente. Y rara vez viene solo. Muchas veces está acompañado de otras adicciones como al alcohol o a la cocaína*", reconoce Marchante.

Los datos proceden del Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2025 del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, publicado en febrero de 2026 con los resultados de la encuesta ESTUDES de 2025, realizada sobre 35.256 estudiantes.

Una cuarta parte de los adolescentes ha jugado dinero en el último año

Las apuestas y el juego online están ganando terreno, poco a poco, a las sustancias y se están haciendo un hueco en las adicciones más comunes entre los adolescentes.

De entre los estudiantes de 14 a 18 años, **el 24,4% reconoce haber jugado a juegos de azar**, ya sea en su modalidad online o presencial, en el último año. Comparado con las sustancias, aunque estas siguen con prevalencias de consumo más elevadas, lo llamativo son las tendencias: las apuestas van al alza, mientras que las sustancias están ligeramente decayendo.

La brecha por sexo es amplia: 34,7% entre los chicos frente al 14,0% entre las chicas. "*Aunque la adicción no entiende de sexo, sí que es verdad que las apuestas, ya sea en su modalidad presencial y online, son una práctica más extendida en hombres que mujeres. Pero esto no quiere decir que ellas no las sufran y, cuando lo hacen, tienen más dificultades para pedir ayuda*", recuerda Noelia.

La tendencia va hacia arriba, sobre todo entre ellos. El porcentaje general pasó del 21,5% en 2023 al 24,4% en 2025, y entre los chicos del 29,4% al 34,7% en el mismo periodo.

El juego **presencial** creció del 17,7% al 20,9% y el juego por **internet** del 10,7% al 13,0%. Quienes combinan ambas modalidades alcanzan el 9,5%, máximo de toda la serie histórica



Noelia Marchante, psicóloga de Esvidas Montealto

Empiezan cuatro años antes de que sea legal

La encuesta sitúa la edad del primer juego de azar por internet en los 14,3 años de media, y la del primer juego presencial en los 14,6. Son las cifras más bajas registradas en el caso del juego online desde que se mide.

Lo curioso es que la Ley 13/2011, de regulación del juego, **prohíbe expresamente la participación de los menores de edad en los juegos que regula.**

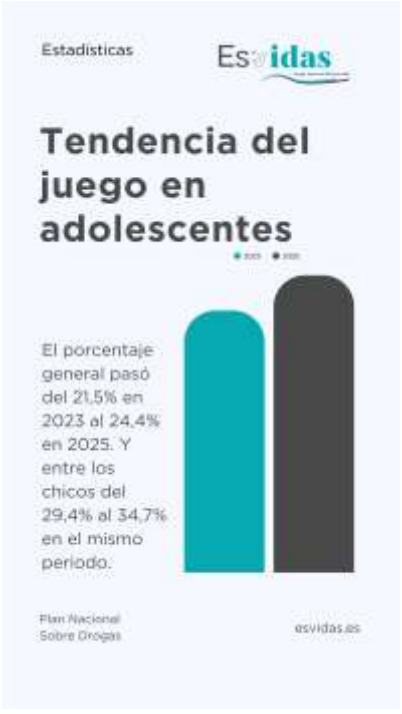
Dicho de otro modo: la primera apuesta llega, de media, **cuatro años antes de que esa persona pueda apostar legalmente.**

"*Parte de la sociedad no llega a ser consciente del peligro que supone empezar a apostar a los 14 años. El cerebro todavía está en desarrollo e instaurar una conducta adictiva a estas edades modifica por completo el funcionamiento de este órgano. En pocas palabras, estamos cultivando el terreno para desarrollar esta u otra adicción en un futuro*", argumenta la psicóloga.

De hecho, la propia Noelia habló en una entrevista publicada por Esvidas sobre adicciones en la adolescencia y reconoció que *"la gran mayoría de personas que llegan a los centros de Esvidas inician su adicción en la adolescencia…"*.

El riesgo se concentra en la pantalla

La diferencia entre quienes juegan por internet y quienes lo hacen de manera presencial no es menor y se está ensanchando. En 2023, de quienes apostaban online, **el 23,5% presentaban un posible juego problemático**. Es decir, casi uno de cada cuatro adolescentes. Lo llamativo es que en dos años **la cifra ha subido más de cuatro puntos** mientas la modalidad presencial apenas uno.



"*Esto guarda mucha relación con el uso, cada vez más extendido y problemático, de las pantallas. Hoy vemos a niños estar pegados a la pantalla todo el día. Resulta complicado imaginarnos a un adolescente de 15 o 15 años que no pase las cuatro horas de uso diario. Si a esto le sumamos que tener un móvil te da acceso ilimitado a cualquier aplicación donde se apueste, tenemos el terreno perfecto para la proliferación de la adicción al juego*", explica Marchante.

El informe recoge también un cambio en la intensidad. Entre los estudiantes con posible juego problemático, la proporción que apuesta semanalmente pasó del 23,7% al 27,6%, y la que lo hace a diario del 12,7% al 18,3%.

No solo hay más adolescentes apostando: los

que ya estaban en riesgo apuestan más a menudo. Es el mismo patrón de disponibilidad permanente que Esvidas ha descrito para otras adicciones digitales en adolescentes y para los videojuegos.

El recorrido de esa conducta cuando no se corta se ve en los registros asistenciales. En 2023 se notificaron en España 4.916 admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales, y el 81,6% de ellas fueron por adicción al juego. El 86,9% del total correspondió a hombres, la misma brecha por sexo que ya aparece a los catorce años.

"*De entre las adicciones comportamentales, el juego, ya sea en su modalidad presencial u online, es, sin duda, la más presente en los centros de tratamiento*", reconoce Noelia.

El propio informe advierte, eso sí, de que el aumento respecto al año anterior se explica en buena medida por la mejora en la cobertura y la notificación del indicador por parte de las comunidades autónomas.

Por qué el entorno no lo ve

El cannabis huele, el alcohol deja resaca y la cocaína altera el ritmo de la persona. Pero una apuesta ni deja resaca, ni olor, ni signos físicos. Sucede en un teléfono, entre muchas otras cosas que suceden en ese mismo aparato, y **casi nunca empieza por dinero propio**.

"*Una familia se está fijando en las señales habituales de adicción. Pero eso aquí no sirve porque no tenemos una sustancia. Lo que tenemos es un móvil que esconde todas y cada una de las conductas tóxicas del adolescente en relación con el juego"*, apunta la psicóloga, que añade: "*lo que cambia no es el aspecto, sino la relación con el móvil, la gestión del dinero y las mentiras".*

Desde Esvidas señalan que las señales aprovechables son indirectas:

- **Peticiones de dinero** sin explicación clara.
- **Cambios bruscos de humor** ligados a resultados deportivos.
- **Interés repentino por competiciones** que antes no seguía.
- **Aislamiento** en torno a la pantalla.

Departamento de Marketing de Esvidas
Contacto: 911 091 900 – comunicacion@esvidas.es

La red dispone de material para familias sobre cómo identificar señales de alerta en un hijo adolescente y sobre cómo abrir la conversación sin que se cierre.

El trastorno de juego **es la adicción comportamental que más admisiones a tratamiento genera en España**. Las familias que detecten este patrón pueden consultar los servicios de orientación familiar de Esvidas o el centro Esvidas Montealto, en Jerez de la Frontera.

Para consultas de prensa, contactar con:

Miguel Andrés Orts | comunicacion@esvidas.es | www.esvidas.es