Comisión Mixta para el Estudio de los Problemas de las Adicciones

161/002305 (CD)
663/000168 (S)

La Mesa del Congreso de los Diputados, en su reunión del día de hoy, ha adoptado el acuerdo que se indica respecto al asunto de referencia.

Autor: Grupo Parlamentario VOX.

Proposición no de Ley para prevenir la adicción de los jóvenes a los juegos de azar de recompensa instantánea.

Acuerdo:

Considerando que se solicita el debate de la iniciativa en Comisión, y entendiendo que es la Comisión Mixta la que insta al Gobierno a la adopción de las medidas correspondientes, admitirla a trámite como Proposición no de Ley, conforme al artículo 194 del Reglamento, y disponer su conocimiento por la Comisión Mixta para el Estudio de los Problemas de las Adicciones. Asimismo, dar traslado del acuerdo al Gobierno, al Senado, al Grupo proponente y publicar en el Boletín Oficial de las Cortes Generales.

En ejecución de dicho acuerdo, se ordena la publicación.

Palacio del Congreso de los Diputados, 24 de junio de 2025.—P.D. El Letrado Mayor de las Cortes Generales, **Fernando Galindo Elola-Olaso.**

A la Mesa del Congreso de los Diputados

María José Rodríguez de Millán Parro, Tomás Fernández Ríos y Francisco José Alcaraz Martos, en su condición respectiva de Portavoz y Diputados del Grupo Parlamentario VOX (GPVOX), al amparo de lo dispuesto en los artículos 193 y siguientes del Reglamento de la Cámara, formulan la siguiente Proposición no de Ley para prevenir la adicción de los jóvenes a los juegos de azar de recompensa instantánea, para su discusión en la Comisión Mixta para el Estudio de los Problemas de las Adicciones.

Exposición de Motivos

Primero. Las loterías instantáneas o presorteadas

En la pasada década aparecieron novedades significativas en el panorama del juego en nuestro país, con la aprobación por parte del Estado de unos nuevos productos «lotéricos» diferentes a las tradicionales loterías pasivas, que han sido denominados loterías instantáneas o presorteadas.

Se definen en el artículo 3 b) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego («Ley 13/2011») como «actividades de juego en las que se otorgan premios en los casos en que el número o combinación de números o signos, expresados en el billete, boleto o su equivalente electrónico, coinciden en todo o en parte con el determinado [...]en un programa previo». En cuanto a su formato, según dispone el mismo precepto, «se comercializarán en billetes, boletos o cualquier otra forma de participación cuyo soporte sea material, informático, telemático, telefónico o interactivo».

En esta modalidad de sorteo, por lo tanto, se ofertan presencialmente u *online* boletos con el número o símbolo oculto que, al ser adquiridos, permiten al poseedor conocer de inmediato el resultado del sorteo con solo retirar, raspar o descubrir el boleto o parte de este.

cve: BOCG-15-CG-A-160

Segundo. El riesgo para los jóvenes del juego con recompensa instantánea

Según el *Estudio de Prevalencia de Juego 2022-2023*[1], elaborado por la Dirección General de Ordenación del Juego, un 15 % del total de las personas que juegan lo hacen ya en juegos de recompensa instantánea.

Aunque se califican como loterías, la característica de la inmediatez confiere a las presorteadas un mayor potencial adictivo que la lotería en general; riesgo que es aún mayor entre los jóvenes, por su tendencia —relacionada con la evolución tecnológica y, en particular, con el auge de las redes sociales— a buscar la gratificación inmediata[2].

Así, la lotería instantánea o presorteada es el juego de mayor crecimiento en estos últimos años, según consta en el Informe sobre *Adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023*[3]. Algunos de los que juegan son menores de edad, como refiere esta misma fuente oficial:

Figura 2. Tipos de juegos utilizados entre la población de 15-64 años que ha jugado dinero *online* o de manera presencial en los últimos 12 meses (%). España, 2018-2022.

	AÑO 2018		AÑO 2020		AÑO 2022	
	Online	Presencial	Online	Presencial	Online	Presencial
Loterías, primitiva, bonoloto*	14,1	94,0	28,2	94,4	34,8	94,1
Loterías instantáneas**	5,2	22,1	12,5	24,9	8,8	30,0
Quinielas de fútbol y/o quinigol	10,4	16,4	14,1	14,6	10,2	12,5
Apuestas deportivas	64,9	6,4	50,1	5,3	45,9	4,8
Bingo	10,4	5,2	7,8	4,8	6,7	3,7
Slots, máquinas de azar/tragaperras	6,6	3,4	6,2	3,4	4,1	2,6
Juegos en casino	8,1	2,1	11,3	1,6	9,9	0,9
Juegos de cartas con dinero***	17,2	1,8	13,3	1,3	11,2	0,9
Juegos en salas de juego	5,7	1,7	6,5	1,4	3,6	0,8
Apuestas en las carreras de caballos	9,4	0,5	6,9	0,6	3,5	0,3
Videojuegos	15,9	0,5	14,1	0,6	8,2	0,2
Concursos****	5,8	0,2	3,6	0,2	1,4	0,2
Bolsa de valores	6,6	0,2	4,4	0,2	5,2	0,1

Fuente: *Informe sobre Adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023,* p. 24.

[1] https://app.powerbi.com/view?r=evTrIioiMT71NTQ1NmYtYWOzNSOOYTQOLWE5MTAtYiIzMTclZWY3NiczIiwidCI6ImY2NTOwYWFiLTlkOWItNDBiNS05ODYzLTO4YTllMWIvYiU4YvIsImMiOjl9, p. 9. «Porcentaje de población que juega a cada segmento de juego/juego».

[2] Cfr. VV. AA., https://www.adolescere.es/revista/pdf/volumen-VIII-n2-2020/2020-n2-18_25_Tema-de-revision-Adiccion-al-juego-en-adolescentes.pdf; VV. AA., «Exposición a redes sociales y relación con la impulsividad en jóvenes universitarios», https://apidspace.javeriana.edu.co/server/api/core/bitstreams/fd8b9db3-c707-4642-92db-ab088cd4b121/content; o VV. AA., «Influencia de los medios de comunicación y redes sociales en la adopción de conductas adictivas en adolescentes», https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/683/2710.

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

cve: BOCG-15-CG-A-160

Por otra parte, hay que mencionar que existe una falta de control efectivo sobre el acceso de los menores a esta clase de juegos: no en todos los casos se solicita su identificación por DNI en los lugares de venta presencial, así como tampoco en los juegos en línea. Esto último se refleja en las estadísticas de la propia Administración, como se aprecia en el siguiente cuadro[4], que refiere incluso que los menores juegan con dinero:

Tabla 2. Prevalencia de juego con dinero *online* y presencial en los últimos doce meses en la població de 15-64 años, según sexo (%). España 2018-2022.

	2018			2020			2022		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	97,2	95,3	99,0	93,9	91,9	96,0	95,5	93,2	97,7
Ha jugado dinero (online y presencial) en los últimos 12 meses	2,8	4,7	1,0	6,1	8,1	4,0	4,5	6,8	2,3

T: total, H: hombres, M: mujeres.
Fuente: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES).

Fuente: *Informe sobre Adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023*, p. 24.

A lo anterior habría que añadir que, puesto que la Ley 13/2011 permite, bajo ciertas condiciones, la publicidad del juego -también del de recompensa instantánea-, en la práctica asistimos regularmente a intensas campañas publicitarias de este tipo de juego en todos los canales audiovisuales.

Tercero. Conclusión

La protección de los menores es una obligación constitucional de los poderes públicos. Por lo tanto, sobre la base de los datos referidos, que dan cuenta del riesgo cada vez mayor de adicción de los jóvenes a los juegos de azar con recompensa instantánea, se requiere que se tomen cuantas medidas sean necesarias para procurar prevenir tal adicción.

Al amparo de lo expuesto, el Grupo Parlamentario VOX presenta la siguiente

Proposición no de Ley

«El Congreso de los Diputados insta al Gobierno a promover las siguientes medidas:

1. Elaborar un estudio acerca de la incidencia sobre los niños y jóvenes de la publicidad que se lleva a cabo respecto de los juegos de azar con recompensa instantánea, para ajustar convenientemente las políticas públicas según los resultados que se obtengan.
2. Promover que, a nivel nacional, se aseguren sistemas de control de edad más rigurosos para el acceso al juego de azar presencial y oniine, particularmente del que tiene recompensa instantánea, por su mayor potencial adictivo.
3. Llevar a cabo campañas institucionales de comunicación que tengan por objeto informar a la población española del riesgo de adicción que, para los menores, tienen los juegos de azar con recompensa instantánea.
4. Incentivar la participación de los jóvenes en actividades deportivas, culturales y recreativas que ofrezcan alternativas saludables al juego de azar.
5. Impulsar la colaboración con organizaciones de salud mental para ofrecer apoyo y tratamiento a jóvenes que presenten problemas de adicción al juego.»

Palacio del Congreso de los Diputados, 18 de junio de 2025.—**Tomás Fernández Ríos y Francisco José Alcaraz Martos,** Diputados**—María José Rodríguez de Millán Parro,** Portavoz del Grupo Parlamentario VOX.

cve: BOCG-15-CG-A-160