661/001315 (S)
161/002310 (CD)

La Presidencia del Senado, en ejercicio de la delegación conferida por la Mesa en su reunión del día 29 de agosto de 2023, ha adoptado el acuerdo que se indica respecto al asunto de referencia

Moción en Comisión.

Autor: Grupo Parlamentario Popular en el Senado

Moción por la que se insta al Gobierno a la adopción de determinadas medidas de prevención y tratamiento de la ludopatía *online*.

Acuerdo:

Admitir a trámite, conforme al artículo 177.1 del Reglamento de la Cámara, 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 Congreso de los Diputados, a los portavoces de los grupos parlamentarios y publicar en el Boletín Oficial de las Cortes Generales (Sección Cortes Generales).

En consecuencia se ordena la publicación en la Sección Cortes Generales del BOCG, de conformidad con lo establecido en el Acuerdo de las Mesas del Congreso de los Diputados y del Senado de 19 de diciembre de 1996.

Palacio del Senado, 18 de junio de 2025.—P.D. La Letrada Mayor del Senado, **Sara Sieira Mucientes.**

A la Presidencia del Senado

El Grupo Parlamentario Popular, a iniciativa de doña Elena Castillo López, senadora por Cantabria, al amparo de lo dispuesto en el artículo 177 del Reglamento de la Cámara, solicita la tramitación de la siguiente moción ante la Comisión Mixta de Adicciones.

Exposición de motivos

En nuestro país, el juego *online* se ha convertido en la segunda causa de ludopatía, superada únicamente por las máquinas tragaperras, y con un impacto particularmente significativo en los jóvenes.

Las estadísticas revelan una situación alarmante: casi tres de cada diez jugadores *online* podrían desarrollar una adicción. La Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR) estima que entre el 1,5% y el 2,5% de los jugadores *online* presentan un uso patológico del juego, afectando a más de medio millón de personas entre 15 y 64 años, muchas de las cuales no reciben diagnóstico ni tratamiento.

Preocupa especialmente la situación de los menores, donde un 27% de los adolescentes se relaciona con el juego de azar, principalmente a través de videojuegos y «lootboxes». La velocidad con la que se desarrolla la adicción *online*, entre 1,5 y 2 años, es notablemente superior a la del juego tradicional.

Resulta paradójico observar que, mientras la ludopatía *online* se expande, Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) implementa iniciativas para aumentar su presencia entre los jóvenes, destinando importantes recursos a la publicidad. El Plan de Publicidad y Comunicación Institucional 2025 prevé un aumento en la inversión publicitaria de SELAE, con un presupuesto total considerable para la promoción de sus juegos.

En el 2025 la Sociedad contará con un presupuesto de 46,22 millones de euros para promover tanto sus juegos activos (Euromillones, La Primitiva y las apuestas deportivas)

cve: BOCG-15-CG-A-160

como los sorteos más tradicionales, incluyendo el Sorteo de Navidad y el Sorteo del Niño. La partida del Ministerio de Hacienda es de 61,2 M€ (75,5 % del total) y el gasto total interministerial es de 109,6 M€ (42 % del total).

Ante esta situación, es imperativo que se intensifiquen las medidas de prevención y tratamiento de la ludopatía *online,* protegiendo especialmente a los sectores más vulnerables de nuestra sociedad. Se requiere un enfoque integral que involucre a instituciones, profesionales y a la sociedad en su conjunto.

Por todo cuanto antecede, el Grupo Parlamentario Popular en el Senado propone a la Comisión Mixta de Adicciones la aprobación de la siguiente

Moción

«La Comisión Mixta de Adicciones insta al Gobierno de España a:

1. Invertir en campañas y medidas de prevención de la ludopatía, al menos, la misma cantidad económica que se destina a la promoción del juego, considerando para su cuantificación todas las campañas que se desarrollan a través de los diferentes ministerios y/o entidades públicas.
2. Realizar un estudio que profundice en la perspectiva neurológica del trastorno de juego, desde la evidencia científica a los tratamientos emergentes.
3. Poner en marcha campañas de sensibilización y concienciación del impacto que los dispositivos móviles y otros aparatos electrónicos tienen sobre los más jóvenes, con el fin de minimizar los riesgos de llevar un casino en el bolsillo o en la mano.»

Palacio del Senado, 17 de junio de 2025.—**Alicia García Rodríguez,** Portavoz del Grupo Parlamentario Popular en el Senado.

cve: BOCG-15-CG-A-160