

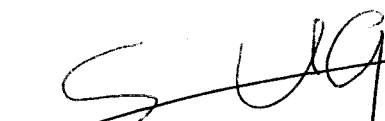
## A LA MESA DEL CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

El Grupo Parlamentario Socialista, de conformidad con los artículos 193 y siguientes del Reglamento de la Cámara, presenta la siguiente **Proposición No de Ley sobre información y educación financiera en el juego de azar online**, para su debate en la Comisión Mixta para el Estudio de los Problemas de las Adicciones.

En el Congreso de los Diputados, a 13 de marzo de 2026.

  
LA DIPUTADA  
CARMEN ANDRÉS AÑÓN

  
LA DIPUTADA  
CARMEN MARTÍNEZ RAMÍREZ

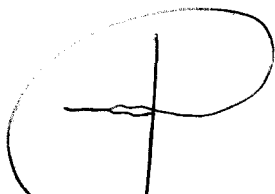
  
EL DIPUTADO  
VÍCTOR GUTIÉRREZ SANTIAGO

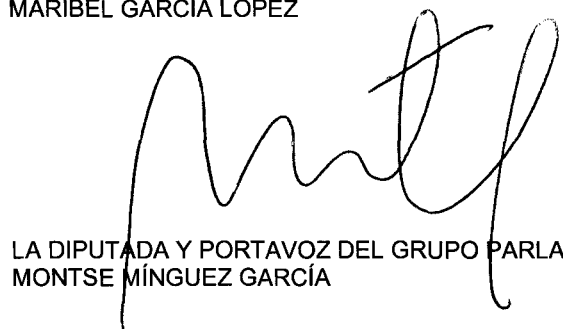
  
LA DIPUTADA  
CARIDAD RIVES ARCAÝNA

  
LA DIPUTADA  
ALBA SOLDEVILLA NOVIALS

  
LA DIPUTADA  
EMILIA ALMÓDOVAR SÁNCHEZ

  
LA DIPUTADA  
OLVIDO DE LA ROSA BAENA

  
LA DIPUTADA Y PORTAVOZ ADJUNTA DEL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA  
MARIBEL GARCÍA LÓPEZ

  
LA DIPUTADA Y PORTAVOZ DEL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA  
MONTSE MÍNGUEZ GARCÍA

## EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El juego problemático y patológico representa un problema global con consecuencias devastadoras tanto para las personas afectadas como para su entorno familiar y social.

La protección de la población infantil y juvenil constituye un objetivo prioritario de la regulación estatal del juego, tal como establecen la Ley 13/2011, de 27 de mayo, y el Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, que promueven entornos de juego más seguros y fijan medidas específicas para la protección de los colectivos vulnerables, especialmente de los menores y jóvenes.

Esta preocupación se inserta, además, en el marco más amplio de la futura estrategia nacional para la protección de la infancia y la adolescencia en el entorno digital, actualmente en elaboración, que responde a la necesidad de reforzar la seguridad, la prevención y la protección de las personas menores de edad frente a los riesgos del ámbito digital.

El Informe sobre Adicciones Comportamentales 2025 constata la tendencia en aumento de la prevalencia del juego online entre los estudiantes de 14 a 18 años, que en 2025 es del 13%.

La edad en la que se juega por primera vez a juegos de azar online es a los 14,3 años.

La ruleta es el juego de azar online donde más de la mitad de los estudiantes admiten haber jugado dinero (42%), seguido de las apuestas deportivas (38,3%) y en tercer lugar los juegos de cartas con dinero (28,8%).

Según la Encuesta Estudes 2025, sólo un 45,1% de los estudiantes reconoce que ha recibido en su centro escolar información sobre los efectos y problemas asociados al juego online y las apuestas, frente al 85,4% que manifiesta ha recibido información sobre el consumo de drogas y sus efectos.

En este contexto, las políticas de juego responsable deben centrarse en la protección de los jóvenes, particularmente sensibles a los mensajes publicitarios y a patrones de juego inapropiados, así como en la prevención de la aparición de conductas adictivas.

Y en el marco de la prevención del juego online con dinero problemático y/o patológico entre la población de 14 a 18 años, es fundamental la información sobre la actividad, riesgos y efectos perniciosos.

En este sentido, la educación financiera en la adolescencia también puede dotar a los jóvenes de las herramientas necesarias para tomar decisiones económicas responsables, que refuerce su estabilidad y autonomía en la toma de decisiones. Esta formación es especialmente crítica en una etapa vital en la que comienzan a consolidarse hábitos y actitudes que influirán en su comportamiento futuro.

Según el informe PISA, el nivel de educación financiera de los adolescentes españoles se mantiene, desde hace décadas, por debajo de la media de los países de la OCDE. Esta carencia formativa podría tener incidencia en un fenómeno creciente: el perfil del jugador problemático es cada vez más joven.

Diversos estudios han identificado factores de riesgo asociados al desarrollo de la ludopatía, aunque existe menos evidencia sobre los factores de protección, es decir, aquellas condiciones que reducen la probabilidad de aparición del juego problemático. En este sentido, la alfabetización financiera podría desempeñar un papel significativo en la mitigación de las conductas adictivas.

La Orden CSM/472/2022 establece las bases reguladoras para la concesión de subvenciones destinadas a investigaciones sobre la prevención de los trastornos del juego, los efectos derivados de los mismos y los riesgos vinculados a esta actividad. Dichos proyectos deben representar un avance en el conocimiento científico, tanto básico como aplicado, y pueden desarrollarse en distintas líneas de investigación: detección temprana de conductas de riesgo, análisis del daño individual, familiar o social, mecanismos para la minimización de consecuencias negativas o estudio del impacto de género, entre otras.

En este marco, el análisis del impacto de la alfabetización financiera como herramienta preventiva frente a la ludopatía podría integrarse de manera natural en las líneas de investigación previstas, particularmente en aquellas orientadas a reducir las consecuencias negativas del juego y prevenir comportamientos de riesgo.

La inversión en educación financiera podría perfilarse, así, como una estrategia eficaz para reducir las conductas patológicas de juego, contribuyendo a una prevención más específica y a una mejor concienciación sobre los riesgos asociados a esta actividad, reduciendo la vulnerabilidad de los jóvenes ante las conductas adictivas.

Por todo ello el Grupo Parlamentario Socialista presenta la siguiente:

### **PROPOSICIÓN NO DE LEY**

“La Comisión Mixta Congreso-Senado para el Estudio de los Problemas de las Adicciones insta al Gobierno, en colaboración con las Comunidades Autónomas, entes locales, profesionales y asociaciones representativas de los sectores implicados, y con el objetivo de ampliar el marco de prevención del juego de azar online problemático y/o patológico, a:

1. Diseñar acciones para intensificar la información sobre los efectos y problemas asociados al juego de azar online entre la población de 14 a 18 años, desde el entorno educativo y sociocultural en el que se desenvuelve este grupo social.
2. Intensificar las actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos de juego de azar online, con especial atención al análisis del impacto de la alfabetización financiera en este ámbito.
3. Valorar la educación financiera de la población de 14 a 18 años como herramienta preventiva frente a la ludopatía fomentando el desarrollo de pensamiento crítico sobre el riesgo y diseñando acciones para facilitar su implantación.”