



*Congreso de los Diputados*

SENADO  
XV LEGISLATURA  
REGISTRO GENERAL

ENTRADA 8.369  
07/02/2024 13:30

Excmo. Sr.:

La Mesa de la Cámara, en su reunión del día de hoy, ha adoptado el acuerdo que se indica respecto del asunto de referencia:

(161) Proposición no de Ley en Comisión.

Nº. de expte.: 161/000230/0000

31/01/2024

Nº. de registro: 10159

AUTOR: Grupo Parlamentario Popular en el Congreso

Proposición no de Ley relativa a la prevención y a la reducción de los usos compulsivos y problemáticos del juego, de internet y de los videojuegos.

**Acuerdo:**

Considerando que se solicita el debate de la iniciativa en Comisión, 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 y publicar en el Boletín Oficial de las Cortes Generales.

Palacio del Congreso de los Diputados, a 6 de febrero de 2024.

Francina Armengol Socias

PRESIDENTA DEL CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

SAL CD 3123 07/02/2024 L15

EXCMO. SR. PRESIDENTE DEL SENADO



**A LA MESA DEL CONGRESO DE LOS DIPUTADOS**

El Grupo Parlamentario Popular en el Congreso, al amparo de lo dispuesto en el artículo 193 y siguientes del vigente Reglamento del Congreso de los Diputados, presenta la siguiente **Proposición no de Ley** relativa a la prevención y a la reducción de los usos compulsivos y problemáticos del juego, de internet y de los videojuegos, para su debate en la **Comisión Mixta para el estudio del problema de las Adicciones**.

Madrid, 31 de enero de 2024

Fdo.: Miguel TELLADO FILGUEIRA  
PORTAVOZ

Fdo.:

Elvira VELASCO MORILLO

Ester MUÑOZ DE LA IGLESIA

Ana María PASTOR JULIÁN

DIPUTADAS

## EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, dependiente del Ministerio de Sanidad, dio a conocer el pasado 4 de enero de 2023 el «Informe sobre trastornos comportamentales 2022».

Se trata de un documento que analiza el juego con dinero, el uso de videojuegos y el uso compulsivo de internet, a partir de los datos recopilados sobre estos problemas en la «Encuesta sobre Alcohol y otras drogas en España» (Edades) y en la «Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España» (Estudes) desde 2014, cuando se incluyeron «módulos en ambas encuestas para conocer el alcance» en la «población general o de estudiantes», así como para «profundizar en las conductas relacionadas con estos comportamientos».

El «Informe sobre trastornos comportamentales 2022» plantea que «el juego con dinero, el uso de internet y los videojuegos son actividades ampliamente extendidas en nuestra sociedad», concretando que el año pasado «un 58,1% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, online o ambos) mientras que un 96,6% ha usado internet con fines lúdicos». También explica que en 2021 «un 20,1% de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, online o ambos) y un 85,1% ha jugado a videojuegos».

De forma concreta, en lo que al juego online se refiere, el informe referido precisa que «en 2022 el 5,3% de la población de 15 a 64 años ha jugado durante el último año», y que «el porcentaje que juega online es mayor en los hombres (8,0%) que en las mujeres (2,5%)», siendo «más frecuente entre las personas más jóvenes, descendiendo su prevalencia a medida que aumenta la edad».

Sobre el «juego presencial», la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas explica en su informe que «está mucho más extendido, ya que más de la mitad de la población de 15 a 64 años (57,4% en 2022) ha jugado con dinero en el último

año, haciéndolo mayoritariamente a través de juegos de lotería convencional e instantánea». Además, «al contrario de lo que ocurre con el juego online, su prevalencia aumenta notablemente con la edad», y en 2022 «un 1,3% de la población de 15 a 64 años realizaría un posible juego problemático y un 0,4% presentaría un posible trastorno del juego».

En cuanto a internet, un 3,5% de la población de 15 a 64 años ha realizado «un posible uso compulsivo», lo que «supondría una cifra estimada de 1.096.000 personas». En 2021, «entre la población de estudiantes de 14 a 18 años, la prevalencia de un posible uso compulsivo de internet fue del 23,5%, siendo mayor en mujeres (28,8%)».

Finalmente, también en 2021, «entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años, el 7,1% presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos».

En este contexto, el «Informe sobre trastornos comportamentales 2022» concluye que «la prevalencia de posible juego problemático, posible uso compulsivo de internet y uso de videojuegos en los estudiantes de 14 a 18 años ponen de relieve la importancia de intensificar las actividades de prevención desde diversos ámbitos».

Por todo lo anterior, en convergencia con las recomendaciones realizadas desde la Organización de las Naciones Unidas, considerando las distintas estrategias para la reducción de las adicciones vigentes en la Unión Europea, y teniendo en cuenta las líneas de trabajo pautadas desde la «Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024» y el «Plan de Acción sobre Adicciones 2021-2024», el Grupo Parlamentario Popular presenta la siguiente **Proposición no de Ley**:

“La Comisión Mixta Congreso de los Diputados-Senado para el estudio del Problema de las Adicciones insta al Gobierno a llevar a la práctica, desde el consenso real con las Comunidades Autónomas, las diputaciones provinciales y los entes locales, así como desde la plena coordinación con los representantes de los afectados, de los profesionales sanitarios y de la industria, cuantas actuaciones resulten necesarias para impulsar la prevención y reducir usos compulsivos y problemáticos del juego —tanto online como presencial—, de internet y de los videojuegos.



Todas las actuaciones que promueva el Gobierno en tal sentido serán dotadas con todos los recursos humanos, económicos y materiales que sean necesarios, tendrán un enfoque de salud pública, se fundamentarán en la evidencia científica y en buenas prácticas y experiencias de éxito, y tendrán en cuenta factores como la diversidad, la edad y el sexo de las personas afectadas".