

# Más de medio millón de ludópatas en España, entre 15 y 64 años, están sin diagnosticar y no reciben tratamiento para salir de la trampa del Juego

- Según datos oficiales publicados por el Ministerio de Sanidad, en España hay en la actualidad 670.000 personas adictas al Juego
- Fejar manifiesta su preocupación por la elevada cifra de ludópatas, ya que solo 14.000 reciben tratamiento terapéutico y porque el 44% de los jugadores patológicos tienen menos de 26 años

**Madrid, 18 de mayo de 2021.** La Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR) cumple 30 años y en toda esta larga etapa ha sido y es la institución referente del país en la lucha contra los problemas de las ludopatías y la voz de alerta ante el Juego abusivo. Coincidiendo con este significativo aniversario, sus órganos de dirección han programado diferentes eventos de interés para las personas afectadas y para el propio sector del juego. El colofón a este aniversario se culmina este martes con la inauguración oficial de la sede ubicada en Madrid, en un acto presidido por el Secretario General de Consumo y Juego, Rafael Escudero Aldray.

FEJAR advierte de las elevadas cifras de ludópatas que hay en el país en este momento y llama la atención de las distintas administraciones públicas con responsabilidad en la materia para que actúe de forma inmediata, sobre todo en dos campos: la prevención y la atención sanitaria de los pacientes. En cuanto a las personas afectadas, la institución española subraya dos exigencias: En primer lugar, la detección de los enfermos y enfermas sin diagnosticar, ya que la persona que padece la enfermedad no sabe que es un enfermo o enferma del juego porque es un negacionista del Juego, porque no sabe o no es capaz de pedir ayuda. En segundo lugar, es necesario dar ayudas a las entidades especializadas, en forma de equipamientos y recursos económicos, ya que las asociaciones cargan con un elevado peso asistencial, mayor que el que soportan desde los servicios sanitarios públicos. Esta necesidad de ayuda es inminente debido a la rapidez y el gran número de personas, más jóvenes, que han caído en las redes del Juego.

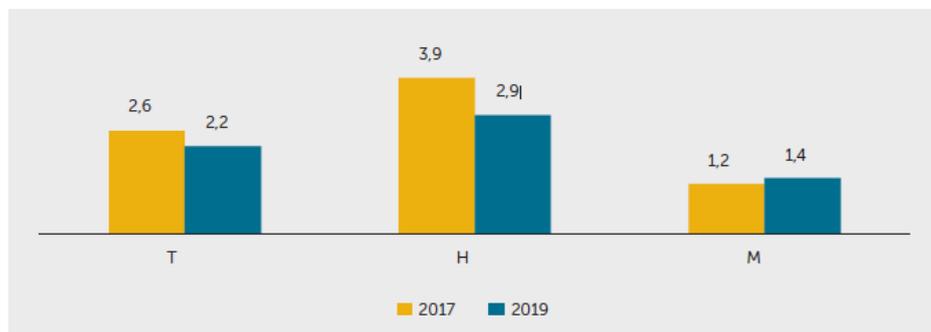
La preocupación por esta situación viene evidenciada por los informes que ha elaborado el propio ministerio de Sanidad y por todos los ámbitos que repercute cuando una persona está afectada por trastorno por juego, especialmente en el ámbito familiar, de ahí que el próximo Congreso Nacional que organizará FEJAR y que tendrá lugar en Toledo el próximo mes de septiembre, se va a dedicar a las familias.

Tomando el último informe publicado por el Ministerio de Sanidad, realizado por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, se puede afirmar que **en la actualidad hay 680.000 ludópatas o personas adictas al juego en nuestro país.**

Son cifras oficiales extraídas del documento EDADES y ESTUDES sobre Adicciones Comportamentales que fueron publicados en el año 2020, y del que ya hay un primer documento en el primer trimestre de 2021 que confirma las preocupantes cifras.

El trabajo de recopilación de datos estadísticos analiza la situación del Juego con dinero, el uso de los videojuegos y el comportamiento compulsivo de usuarios y usuarias en Internet. Con las respuestas obtenidas de las encuestas realizadas, el estudio concluye que existe una prevalencia de personas adictas al juego, entre 15 y 64 años, del 2,2% de este segmento de población.

**Figura 26.** Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V  $\geq 1$ ) entre la población de 15-64 años, según sexo (%). España, 2017-2019/2020.



T: total, H: hombres, M: mujeres.

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre alcohol y drogas en España (EDADES)

Entre las personas encuestadas, en los últimos 12 meses y considerando la escala de evaluación DSM-V, el 2,7% de la población española tiene “un posible juego problemático, porque dicha población examinada arroja una puntuación de 1 a 3 en dicha escala. Traducido, significa que el 1% presenta un posible trastorno por juego, al obtener 4 o más ítems positivos. Al extrapolarse al segmento de población española de entre 15 y 64 años se ha observado que el 1,6% tiene un posible juego problemático y el 0,6% padece un posible trastorno del juego.

El personal técnico de FEJAR han considerado que un dato intermedio, entre el 1,6% de personas con posible juego problemático y el 0,6% con posible trastorno por causa del juego, se ajusta más a la realidad y consideran este valor intermedio como el que corresponde a los casos relacionados con el trastorno del juego que precisan algún tipo de intervención. Es decir, el 1%.

**EDADES**

2016/2020

15-64 años

## Posible juego problemático

o trastorno del juego

---

**Método de estimación**

DSM-V

- 9 preguntas
- Puntuación total 9 puntos
- De 1 a 3 puntos: **posible juego problemático**
- A partir de 4 puntos: **posible trastorno del juego**

**670.000** personas de 15 a 64 años

han realizado un **posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V  $\geq 1$ )**

---

**Evolución**

Prevalencia posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V  $\geq 1$ )

Año	Prevalencia (%)
2017	2,6
2019	2,2

**Según MODO DE JUEGO** entre los jugadores

- 2019 ONLINE: 15,8%
- 2019 PRESENCIAL: 3,5%

**Según SEXO**

- 2019 Hombre: 1,4%
- 2019 Mujer: 2,9%

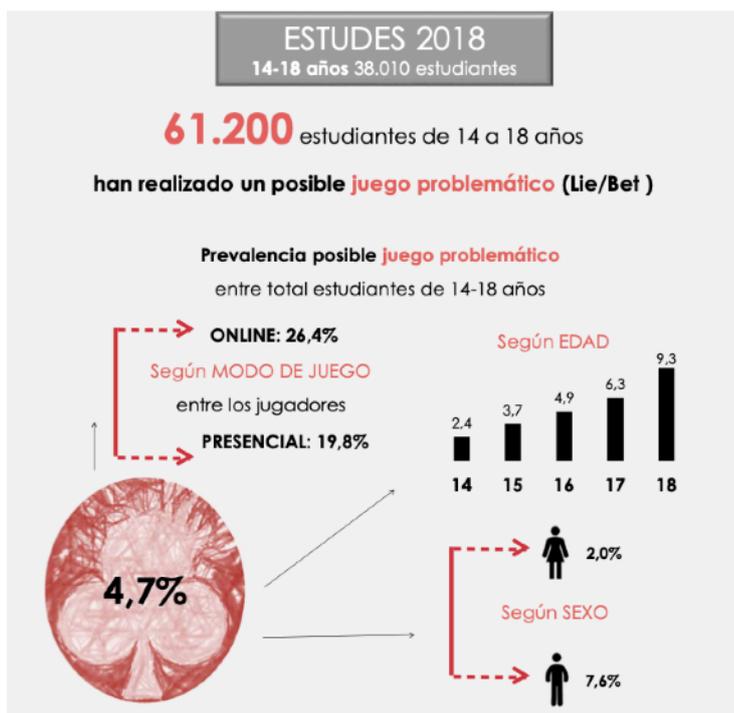
**Perfil de un posible jugador problemático o con trastorno del juego**

- Juegan con **más frecuencia**: semanalmente o diariamente
- Gastan **más dinero**
- Mayor consumo de **alcohol y tabaco**

De los 670.000 ludópatas, según las cifras oficiales publicadas por el Estado, sólo 14.000 reciben algún tipo de tratamiento en la actualidad. En alguna de las 23 asociaciones y 2 federaciones autonómicas vinculadas a FEJAR el número de enfermos y enfermas que reciben algún tratamiento de desintoxicación alcanza las 8.000 personas. Es decir, una media de 320 personas al año pasan por una de las asociaciones que luchan contra la lacra del Juego. El resto de pacientes a tratamiento, 6.000, los absorben los servicios sanitarios públicos a través de sus unidades especializadas de salud mental.

Si solo se conocen y tratan 14.000 ludópatas de 670.000 casos detectados en las encuestas oficiales, FEJAR se pregunta qué ocurre con más de 500.000 personas que en este momento están sin diagnosticar y, por tanto, sin recibir un tratamiento adecuado para detener la profundidad del problema y salir del círculo vicioso en el que se encuentra atrapado o atrapada.

Por otra parte, la media de edad de las personas que reciben algún tipo de tratamiento, en alguna de las 23 asociaciones y las dos federaciones autonómicas, es de 30 años. El 44% de las personas diagnosticadas y tratadas tienen menos de 26 años, un indicador de gran trascendencia porque sitúa el epicentro de este grave problema de salud mental en la juventud española. Una hipoteca para su futuro y la de su entorno. Además, las asociaciones de FEJAR han detectado que el 90% de los y las menores empiezan a tomar contacto con los juegos de lotería instantánea y los rascas, productos de azar con los que empiezan a relacionarse a edades tempranas.



Si se cierra el foco en el segmento de población de menores que han sido el foco del estudio, es decir, entre 14 y 18 años, se ha comprobado que existen 61.200 casos de posible adicción al juego. El 2,4% de jóvenes tiene 14 años, el 3,7% habría cumplido 15 años, el 4,9% tendrían 16 años, el 6,3% ya habrían alcanzado los 17 años y un significativo 9,3% han cumplido la mayoría de edad.

Además, la prevalencia de riesgo es de un 26,4% si el canal usado para jugar es a través de Internet, mientras que el 20% está relacionado con el juego presencial.

Cifras que indican la necesidad de realizar campañas de prevención más efectivas y detección de personas que tengan una patología con el juego.

FEJAR se pregunta ¿Cómo se trata a las personas enfermas no diagnosticados? ¿Saben las personas que tienen algún trastorno con el Juego que necesitan tratamiento? ¿Quién les ayuda? ¿Saben que se les puede ayudar, dónde y a quién dirigirse? ¿Cuándo se cura una ludopatía?

Respecto a la última pregunta, entre las asociaciones adscritas a FEJAR no hay una única línea de pensamiento. Para unas, se tarda una media de dos años en lograr salir del juego patológico y consideran que en ese tiempo una persona puede estar curada. Otras asociaciones afirman que un jugador patológico, a pesar de haber recibido tratamiento, nunca deja de ser un ludópata.

En el ámbito del asociacionismo, y de las personas afectadas por la ludopatía, FEJAR es la voz más representativa, a nivel nacional, denunciando los abusos que se perpetran en los juegos de azar. Desde la venta de productos de azar a menores, el uso de exageradas y engañosas campañas publicitarias, la promoción de diferentes fórmulas de captación de clientes utilizando cebos para la fidelización de clientes como es el caso de los “regalos”, bienvenidas o invitaciones. Además, no existe un control fehaciente de la edad de las personas que juegan, lo que supone dar entrada a personas cada vez más jóvenes en el mundo del Juego.

FEJAR, como entidad sin ánimo de lucro, ha recorrido este camino sin ayudas y en solitario la mayor parte de su historia. Ha trabajado durante las tres décadas sin descanso para advertir a la sociedad, a las administraciones y a las empresas de que el Juego causa estragos económicos, sociales y laborales, si no existen barreras, controles y marcos legales. FEJAR ha logrado ser un importante motor de cambio, ya que gracias a sus reivindicaciones, protestas y denuncias se han logrado derrumbar muros que parecían infranqueables y se han impulsado nuevas reglas legislativas a nivel estatal y autonómico para ponerle freno al descontrol del Juego, en donde solo ganan las empresas y siempre pierden los consumidores.

El origen reivindicativo de FEJAR surgió con el negocio de las máquinas tragaperras, que impactó de forma negativa en miles de personas vulnerables que se arruinaron en su enganche. Una deficiente legislación permitió entonces al sector estar presente en miles de establecimientos sin fijar medidas de prevención. La imagen de ver una persona frente a una máquina en un local público, visible desde la calle, a cualquier hora del día y en presencia de menores normalizó un escenario de consumo nocivo y que fue muy complicado de regular. Las empresas del juego han incrementado su industria creando nuevas fórmulas de negocio. Ahora son más modernas y están más tecnologizadas, lo que convierte su mercado en un espacio más accesible y con una velocidad del hábito de consumo muchísimo más rápido, lo que nos devuelve a la casilla de salida de las máquinas tragaperras. Además, ahora han contado con la colaboración del fenómeno de la publicidad y han conseguido echar las redes sobre un mercado desprotegido y más frágil. Por eso, FEJAR insiste en que el Juego, otra vez, provoca alarma social y preocupación. Los datos dan la razón a que el control de las administraciones tiene que ser exhaustivo y a FEJAR, de nuevo, le toca ser un pilar fundamental como cortafuegos y voz de alarma.

30 años después, el problema de las ludopatías no solo no se ha extinguido, pese las campañas de prevención, sino que siguen vigentes y por otros medios con mayores riesgos. El negocio del juego ha creado más mercado y maquina cómo desenvolverse sobre los vulnerables marcos legislativos existentes. Así ha multiplicado su cifra de negocio, al ritmo de lo que le permite la tecnología, la viralización de los medios electrónicos y la normalización de los nuevos usos y costumbres sociales.

El teléfono móvil, el juego on line, la lotería instantánea, las campañas de publicidad o la aparición de numerosísimas casas de apuestas, a las que se les “permite” persuadir con poderosas fórmulas de atracción sobre una clientela muy vulnerable, como ocurre con jugadores jóvenes, a quienes se les incita a iniciarse fácilmente. Anticipar dinero, “gratis”, en edades tempranas, funciona como una atractiva carnada en medio de un banco de peces. Además de los productos de bienvenida, otro fenómeno dañino y creciente, que ha funcionado como un arponazo sobre el filón de los más vulnerables, es la concesión de créditos instantáneos a través de internet, un dinero que en manos de una persona con trastorno por juego acaba necesariamente en el Juego.

Para FEJAR, este alto índice de personas no están diagnosticadas y no están recibiendo tratamiento para desintoxicarse. Principalmente, esto es así porque las personas afectadas niegan tener una relación de adicción con el juego y su entorno o no sabe o no se da cuenta de la gravedad del problema hasta que es demasiado tarde. Una de las razones que ayudan a pasar desapercibidos a personas con juego patológico en edades tempranas es la normalización del Juego en la sociedad. La sensación de que el Juego es algo normal y aceptado por la sociedad



relaja los mecanismos de alerta y de autoprotección. Como consecuencia, la persona con trastorno por juego no sabe cuándo hay que frenar y cuándo hay que tomar medidas.