8TH INTERNATIONAL CONGRESS
53ª JORNADAS NACIONALES

SEVILLA
15/17 OCTUBRE 2026

SOCIDROGALCOHOL
Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías

¿Se están apostando los menores su bienestar?

Nogueira López, A.[1]; Billieux, J.[2]; Pichel Mira, R.[3]; Gómez Salgado, P.[3] y Rial Boubeta, A.[3]

[1]Universidad de Burgos · [2]Université de Lausanne · [3]Universidade de Santiago de Compostela

1 UNIVERSIDAD DE BURGOS · 2 UNIL | Université de Lausanne · 3 USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

INTRODUCCIÓN

A pesar de ser **ILEGAL PARA MENORES**, las oportunidades de juego entre los jóvenes se han ampliado por la **DIGITALIZACIÓN**, la **CONVERGENCIA DE PLATAFORMAS** y la **NORMALIZACIÓN DE MECÁNICAS SIMILARES AL JUEGO** en el ocio digital *(Rial et al., 2023)*.

Los **LÍMITES** entre las apuestas tradicionales (presenciales) y el juego online se han **DIFUMINADO**, transformando cómo se accede al juego, cómo se percibe y cómo se regula.

OBJETIVO

Enmarcado en el proyecto **Infancia Digital** *(Márquez et al., 2025)*, estimar la **PREVALENCIA DE JUEGO PROBLEMÁTICO** entre estudiantes españoles de 10 a 20 años y sus implicaciones para la **CALIDAD DE VIDA**, el **MALESTAR EMOCIONAL** y el **RIESGO SUICIDA**.

MUESTRA

75.329 escolares

10–20 años (M = 13,48; DT = 2,18)

49,4% chicos · **48,8%** chicas · 1,8% NC

Transversal, **estratificado por conglomerados**, todas las CC. AA. (2024–2025)

Bach. 11,5% · FP 3,2%

El juego no se evaluó en Primaria

INSTRUMENTOS

- **Juego problemático**: Índice de Gravedad de Juego Problemático (PGSI; *López-González et al., 2018)*
- **Hábitos de juego** presencial y online, gasto y contextos
- **Calidad de vida** relacionada con la salud: *KIDSCREEN-10* *(Ravens-Sieberer et al., 2006; Aymerich et al., 2005)*
- **Malestar emocional: ansiedad, depresión, somatización (ADS-15;** *Elaboración propia*) **y riesgo suicida:** Escala de Paykel *(validación española de Fonseca-Pedrero y Pérez, 2020)*

RESULTADOS

¿Cuántos apuestan?

75.329
escolares encuestados

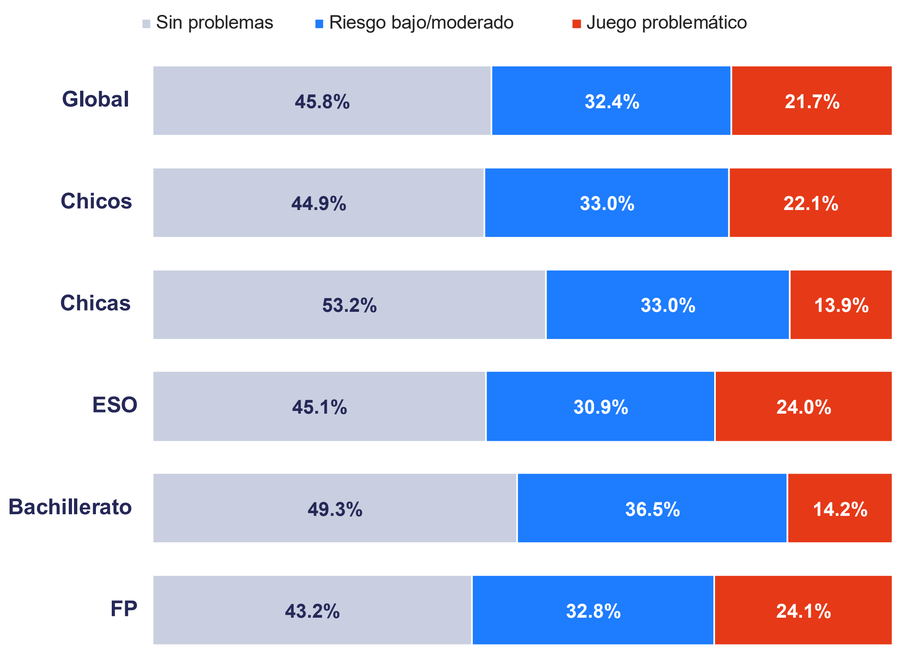
11,1%
ha apostado dinero alguna vez (10,6% de los menores)

21,7%
de quienes apuestan: juego problemático

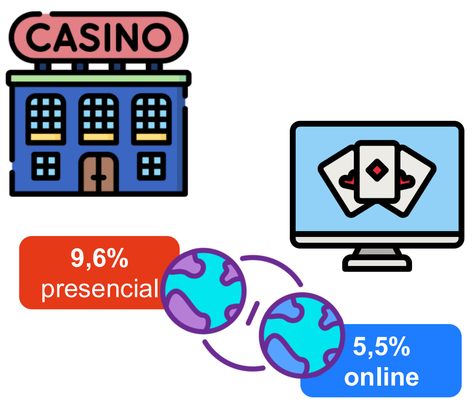
2,4%
de toda la muestra

2,3% de los menores presenta juego problemático (PGSI)

Riesgo (PGSI) entre quienes apuestan



¿Dónde apuestan?



El **71,9%** de quienes apuestan online **también lo hace en persona**:
los dos mundos se solapan

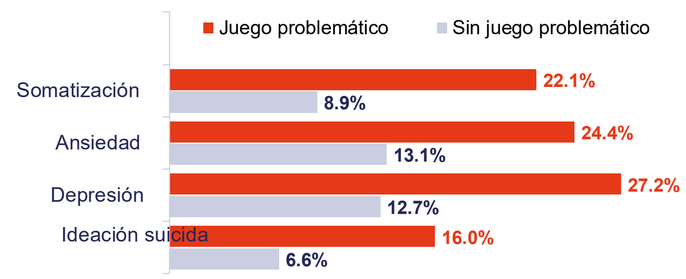
¿Cómo, con quién y cuánto?

- **54,8%** en bares y cafeterías
- **47,9%** en webs de apuestas
- **39,2%** a través de videojuegos
- **68,2%** apuesta con amigos
- **44,0%** paga online con tarjeta de crédito
- **15,2%** gasta más de 30 € al mes
- **78,7%** de menores: nadie les pidió el DNI

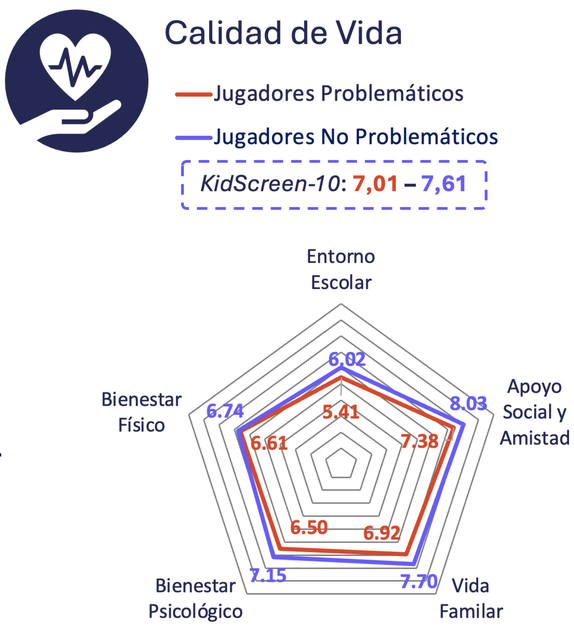
¿Por qué apuestan?

Ilusión de ganancia: el 33,9% gana «bastantes veces» y el 14,5% «siempre o casi siempre»

¿Se apuestan su bienestar?



Calidad de Vida



CONCLUSIONES

- El juego y el **JUEGO PROBLEMÁTICO** ya están presentes en una parte de los adolescentes españoles y están estrechamente ligados a los **JUEGOS ONLINE** y a la **MONETIZACIÓN DE LAS CAJAS DE BOTÍN**.
- La prevención y la regulación deberían abordar **a la vez** el acceso al **JUEGO FORMAL** y las **MECÁNICAS SIMILARES AL JUEGO** integradas en los videojuegos que usan los menores.

REFERENCIAS

López-González, H., Estévez, A. y Griffiths, M. D. (2018). Spanish validation of the Problem Gambling Severity Index: A confirmatory factor analysis with sports bettors. Journal of Behavioral Addictions, 7(3), 814–820. https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.84

Márquez, J. M., Andrade, B., Guadix, I., Suárez, F., Rodríguez, F. J., González-Cabrera, J. y Rial, A. (2025). Infancia, adolescencia y bienestar digital. Resultados alumnado. UNICEF España, USC, CCII y Red.es. https://doi.org/10.30923/IABD202510

Rial, A., Mora, J., Feijóo, S., Liñares, D. y Braña, T. (2023). Underage problem gambling: With whom, where and why. Psicothema, 35(2), 140–148. https://doi.org/10.7334/psicothema2022.238

Informe completo
Infancia, adolescencia y bienestar digital (2025)

infancia digital

GOBIERNO DE ESPAÑA · MINISTERIO PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y DE LA FUNCIÓN PÚBLICA · SECRETARÍA DE ESTADO DE DIGITALIZACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

red.es

unicef para cada infancia

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

INGENIERÍA INFORMÁTICA CONSEJO GENERAL DE COLEGIOS PROFESIONALES · CCII