



El Plan Nacional Sobre Drogas publica el informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos

- El informe incorpora los resultados de la encuesta ESTUDES 2025, realizada a más de 35.000 estudiantes de 14 a 18 años en toda España
- Disminuye el uso de pornografía en los estudiantes de 14-18 años, que es aproximadamente tres veces mayor en chicos que en chicas.
- Desciende el uso problemático de internet entre las mujeres de 14 a 18 años, aunque sigue siendo mayor que en los hombres.
- Aumenta la prevalencia del juego de azar online y presencial entre los jóvenes, especialmente entre los varones.
- Crece el posible juego problemático entre los estudiantes varones y entre aquellos que han participado en juegos de azar online.
- En 2023 se notificaron 4.916 admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales, principalmente por adicción al juego.

Madrid, 9 de febrero de 2026.- El Plan Nacional Sobre Drogas publica el informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos. Se trata de un documento que recoge los resultados de la Encuesta sobre Uso de Drogas en Estudiantes de Enseñanzas Secundarias (ESTUDES) en relación con las adicciones sin sustancia. El trabajo de campo fue realizado entre el 10 de febrero y el 10 de junio de 2025 en una muestra representativa de 35.256 estudiantes. Asimismo, incorpora los últimos datos del indicador de personas admitidas a tratamiento por adicciones comportamentales en España, notificados por las comunidades autónomas.

El informe ha sido presentado por el secretario de Estado, Javier Padilla y la delegada del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, Xisca Sureda; en un acto en el que se ha puesto en relieve la importancia de disponer de datos rigurosos y actualizados para orientar las políticas públicas de prevención, regulación y atención a las adicciones comportamentales, especialmente en población joven.



El objetivo de este informe es conocer la situación actual y la evolución de las adicciones comportamentales en España, en concreto, del juego de azar, el uso problemático de internet y redes sociales, la posible adicción a videojuegos y el uso de pornografía, en aras a conocer su impacto en los hábitos y la salud mental de la población joven.

Para la realización de la encuesta se ha considerado que se practica juego de azar cuando se cumplen estas tres condiciones:

- la persona que juega al participar apuesta dinero (participación con dinero).
- hay un resultado incierto sobre los hechos sobre los que se apuesta (azar).
- hay premios evaluables económicamente (premios).

Juegos de azar



Estos son algunos de los resultados más importantes, el informe completo está publicado en la web de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

(<https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/home.htm>)



Población de 14-18 años (Encuesta ESTUDES)

En 2025, el 13% de los estudiantes de secundaria ha jugado a juegos de azar online, y un 20,9% de forma presencial. Son datos superiores a los de 2023 y a los de 2021.

En ambas modalidades de juego de azar, las cifras son mayores en los chicos que en las chicas (online: 20,7% hombres vs 5,3% mujeres; presencial: 29,5% hombres vs 12,3% mujeres)

La prevalencia de juego de azar aumenta a medida que aumenta la edad salvo en las chicas que juegan a juegos de azar online.

El tipo de juego de azar difiere por sexo:

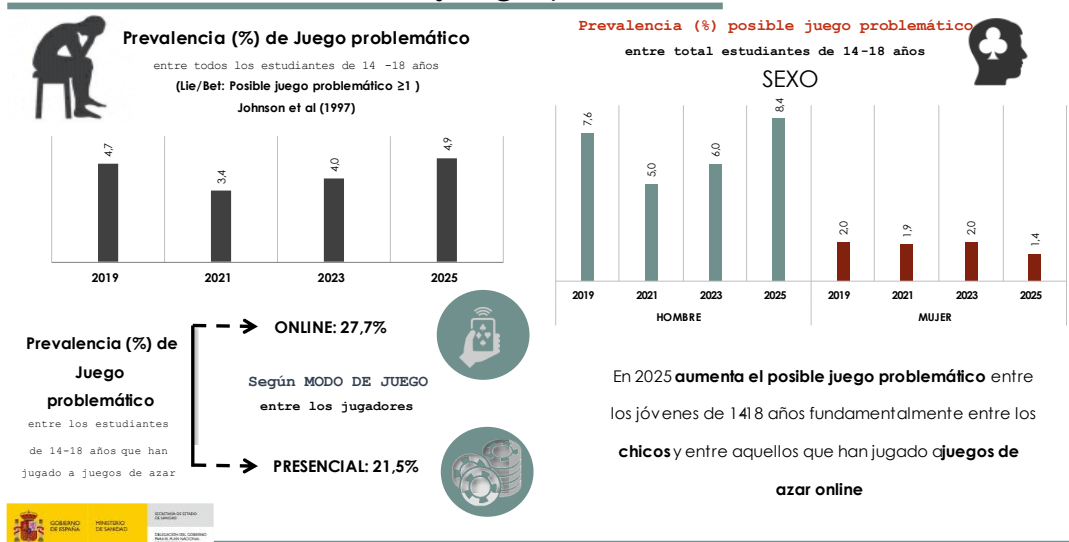
- en el caso del juego de azar online las chicas que han jugado lo han hecho al bingo y a la ruleta online, mientras que los chicos lo han hecho principalmente a la ruleta online y a las apuestas deportivas.
- en la modalidad presencial las chicas que han jugado participan más en bingo y loterías, mientras que los chicos lo han hecho con mayor frecuencia en ruleta y máquinas de azar.

Tanto online como de forma presencial, los chicos gastan mayores cantidades de dinero que las chicas. Los que juegan online se gastan más dinero que los que juegan presencialmente.

El informe señala un aumento del posible juego problemático entre los estudiantes de 14 a 18 años, fundamentalmente entre los chicos (8,4% en 2025 vs 6% en 2023) y entre quienes han jugado a juegos de azar online (27,7% en 2025 vs 23,5 en 2023).

En ambas modalidades de juego de azar la prevalencia de posible juego problemático es mayor entre quienes juegan con más frecuencia (diaria o semanalmente) y entre quienes gastan más dinero, especialmente a partir de 61 euros o más en un solo día.

Posible juego problemático



El análisis por tipo de juego de azar muestra que el juego de azar tipo III — apuestas deportivas, máquinas de azar, juegos de cartas con dinero o ruleta— presenta una prevalencia de juego problemático entre los jugadores claramente superior (27%) a la observada en los juegos de tipo I (8%) y II (9,6%).

Se reduce en 2,5 puntos porcentuales la prevalencia del uso problemático de internet en las mujeres estudiantes, respecto a 2023, situándose en un 23,4%, aun así, resulta mayor que en los hombres (15,5%)

Respecto a las redes sociales, el 15,3% de los estudiantes presenta un uso problemático, con una prevalencia ligeramente mayor en las chicas (15,7%).

El uso de videojuegos se mantiene muy extendido entre los estudiantes (84,4%), con una prevalencia significativamente mayor en los chicos (96,8% vs 71,8%). Se estima que un 8,6% de los estudiantes varones podría presentar una posible adicción a videojuegos frente a un 1,8% en el caso de las mujeres.

En cuanto a la pornografía, en 2025 disminuye su consumo respecto a ediciones anteriores, aunque más de la mitad de los jóvenes encuestados declara haberla utilizado en el último año. Un 4,1% de los estudiantes presenta un uso problemático de pornografía, con una prevalencia claramente superior entre los chicos (7,2% vs 1%).



Indicador de Admisiones a Tratamiento por Adicciones Comportamentales / Sin sustancias

- Este indicador empezó a recogerse en 2021. En el año 2023 las admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales ascienden a 4.916, cifra algo superior a la obtenida en 2022 (4.670)
- La mayoría de las admisiones corresponden a hombres (87%) y están relacionadas con la adicción al juego (81%), seguida de los trastornos relacionados con videojuegos, redes sociales y otros dispositivos digitales (9%)