

# JUVENTUDES Y JUEGOS

SCJ SUPERINTENDENCIA  
DE CASINOS DE JUEGO

INJUV  
Ministerio de Desarrollo Social y Familia

# Objetivos

## Objetivo General

1. Explorar los comportamientos, opiniones y factores relacionados a la actividad ludopática en jóvenes residentes en Chile.

## Objetivos específicos

1. Analizar el comportamiento de las juventudes y experiencias en relación a la adicción a los videojuegos y a las apuestas.
2. Determinar la influencia que tienen las apuestas y la adicción a los videojuegos en la vida cotidiana de las juventudes.
3. Examinar el rol del Estado y su injerencia en la problemática de regulación de las apuestas y adicción a los videojuegos.

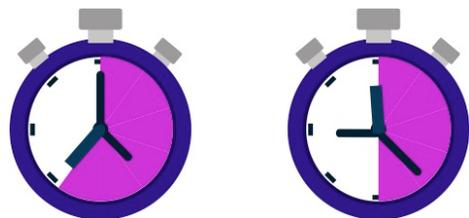
# Metodología

- **Técnica:** Encuestas Telefónicas con CATI.
- **Universo:** Personas que disponen de teléfono en 107 comunas del país; hombres y mujeres, entre 15 y 29 años.
- **Muestreo:** Probabilístico con selección aleatoria de registros, y por cuotas de sexo, edad y comuna a nivel de entrevistados. Marco Muestral del registro de teléfonos generados a partir del sistema RDD que cubre telefonía fija y celular.
- **Muestra:** 1.515 casos. Error muestral de +/- 2,5 puntos porcentuales bajo muestreo aleatorio simple en todas sus etapas y con varianza máxima.
- **Ponderación:** Los datos fueron ponderados por región, sexo, edad de acuerdo a los datos del Censo de 2017.
- **Fecha de Terreno:** 02 de noviembre al 14 de noviembre 2023.
- **Actorías involucradas:** DESUC-UC (levantamiento de terreno); SJC (desarrollo cuestionario).

# Módulo 1:

## *Comportamiento y factores en la adicción a los videojuegos*

**8 de cada 10 jóvenes** declaran que, alguna vez en la vida, sí han jugado algún juego online o han estado en plataformas donde otros juegan online (*streaming*).

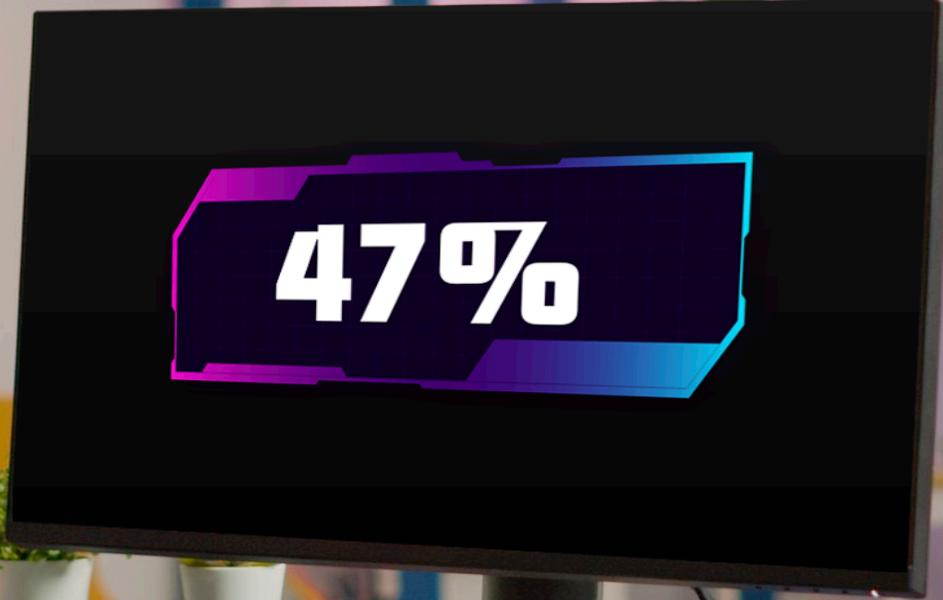


En una semana normal, las y los jóvenes dedican **7 horas -en promedio-** para **JUGAR** juegos online en internet, y **6 horas para VER** juegos online en internet.

Son en mayor medida hombres, personas jóvenes entre 15-19 años y las juventudes de NSE alto.



Entre quienes declaran haber jugado juegos online –al menos algunas veces al mes– **casi la mitad ha jugado como modo de escapar de sus problemas (47%).**



47%

Esto lo mencionan mayormente los **hombres jóvenes**, quienes tienen entre **15 y 19 años**, y **jóvenes de NSE bajo**.



# Módulo 2:

## *Comportamiento y factores en las apuestas*

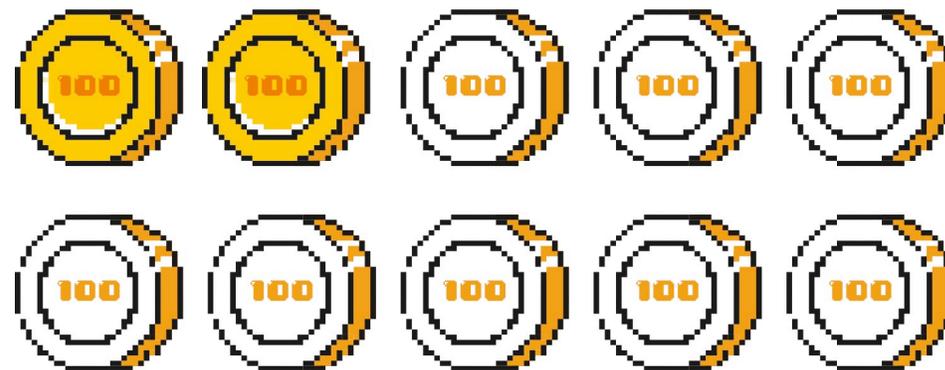
**Alrededor de la mitad de las personas jóvenes afirma haber apostado alguna vez en la vida (47%).** Quienes más lo declaran son hombres jóvenes, las juventudes entre 20-24 años de edad, y más jóvenes de NSE alto en relación al NSE bajo.



En los últimos 12 meses, **1 de cada 3 jóvenes ha gastado dinero en apuestas informales** con otras personas (amigos, familiares, etc.) **y en boletos de lotería.** Además, cerca de **1 de cada 5 ha apostado en eventos deportivos** (presencial u online).

Imagen: el periódico.com

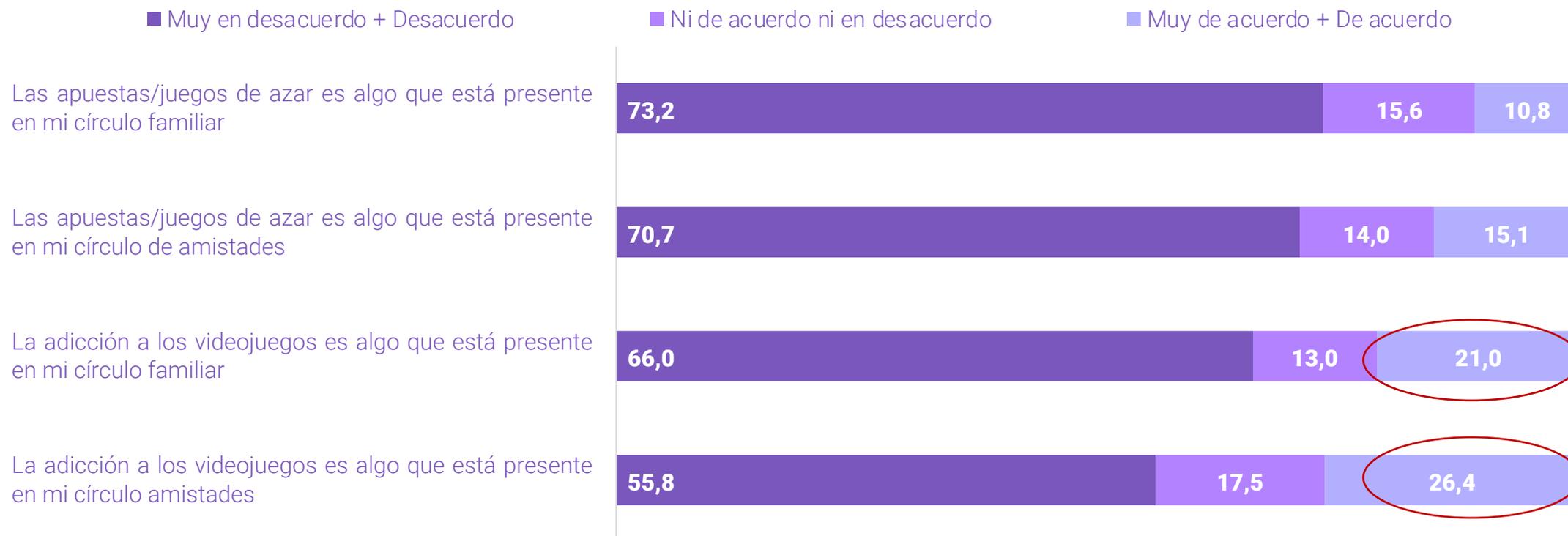
En los últimos 12 meses, entre quienes indicaron apostar, casi el **20%** de jóvenes reporta **haber vuelto** otro día para **intentar recuperar lo gastado**.



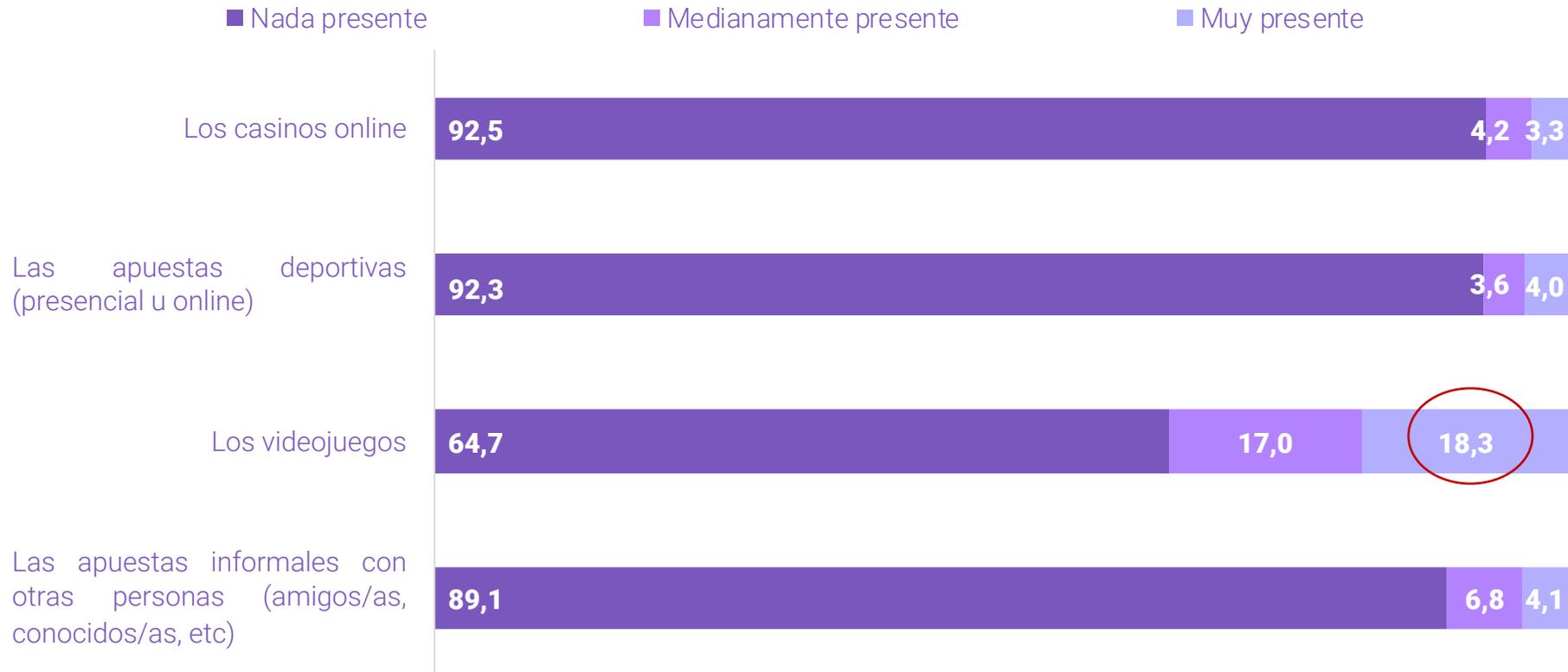
# Módulo 3:

*Presencia de las apuestas y  
adicción a los videojuegos en  
la vida cotidiana*

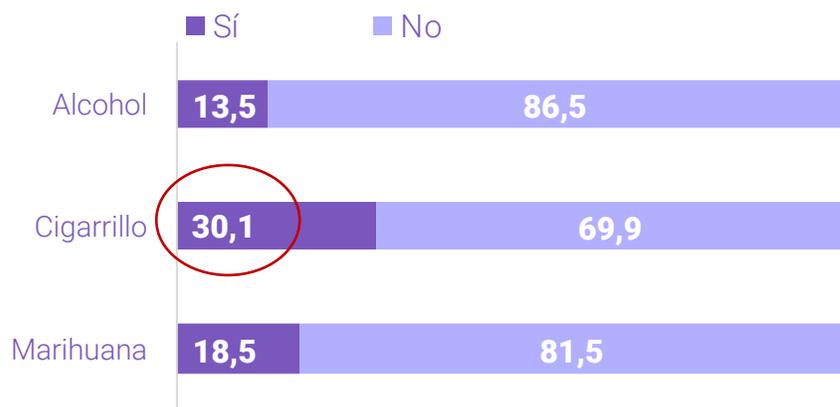
**1 de cada 4 jóvenes** está de acuerdo o muy de acuerdo con que la adicción a los videojuegos es algo que está presente en sus **círculos de amistades**. Mientras que **1 de cada 5** indica que dicha adicción está presente en sus **círculos familiares**.



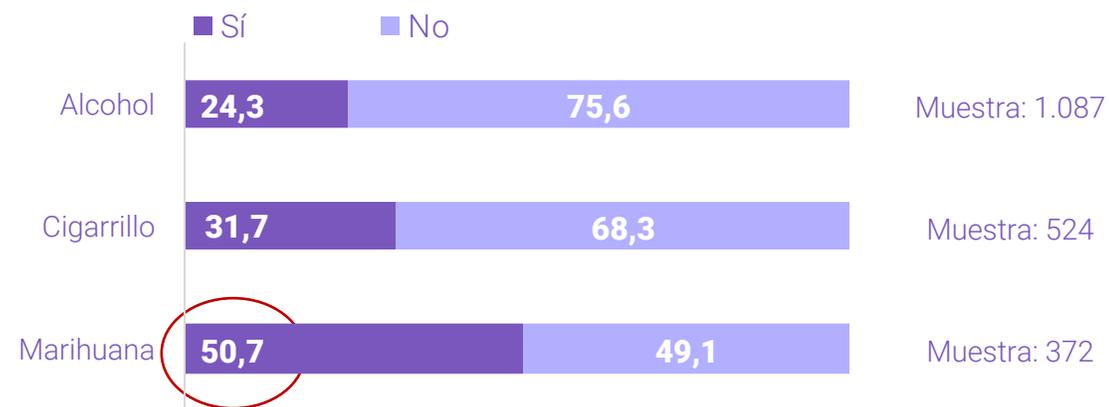
Cerca del 20% de jóvenes declara que **los videojuegos están muy presentes o presentes en sus vidas cotidianas.**



Entre quienes consumen, **1 de cada 3 jóvenes declara haber fumado cigarrillos** participando de juegos de azar y/o apuestas. Le sigue el porcentaje que lo ha hecho bajo el **consumo de marihuana (19%)**.



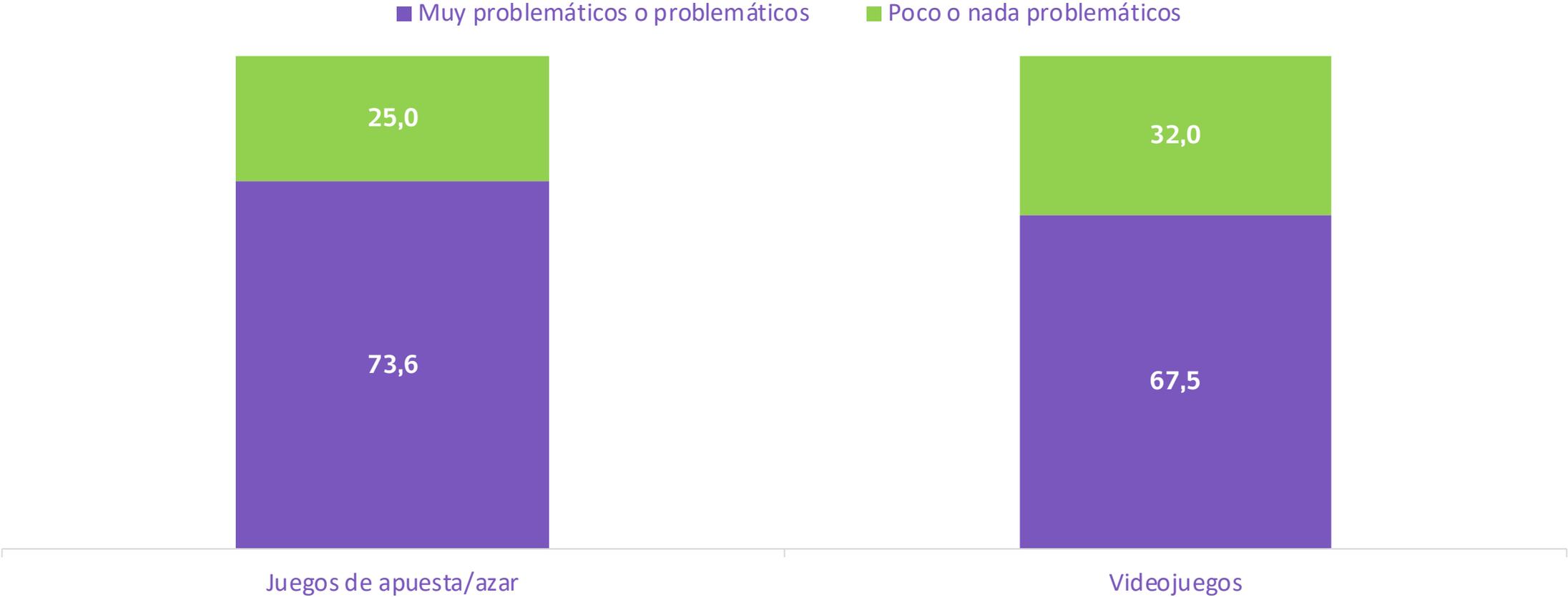
Entre quienes consumen, **la mitad de las juventudes** afirma que ha jugado o visto videojuegos bajo el **consumo de marihuana**, seguido de quienes lo han hecho **consumiendo cigarrillos (32%)** y **alcohol (24%)**.



# Módulo 4:

## *Opiniones*

**3 de cada 4 jóvenes cree que los juegos de azar/apuestas son problemáticos o muy problemáticos para las juventudes chilenas.** Mientras, un 68% indica lo mismo con respecto a los videojuegos.



**2 de cada 3 jóvenes** está muy de acuerdo y de acuerdo con que el **Estado debiese tener una mayor injerencia en la regulación de los juegos de apuesta deportiva online.** Por otro lado, similar proporción indica estar muy de acuerdo y de acuerdo con que **el Estado debiese regular la adicción a los videojuegos.**

■ Muy en desacuerdo + Desacuerdo

■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo

■ Muy de acuerdo + De acuerdo

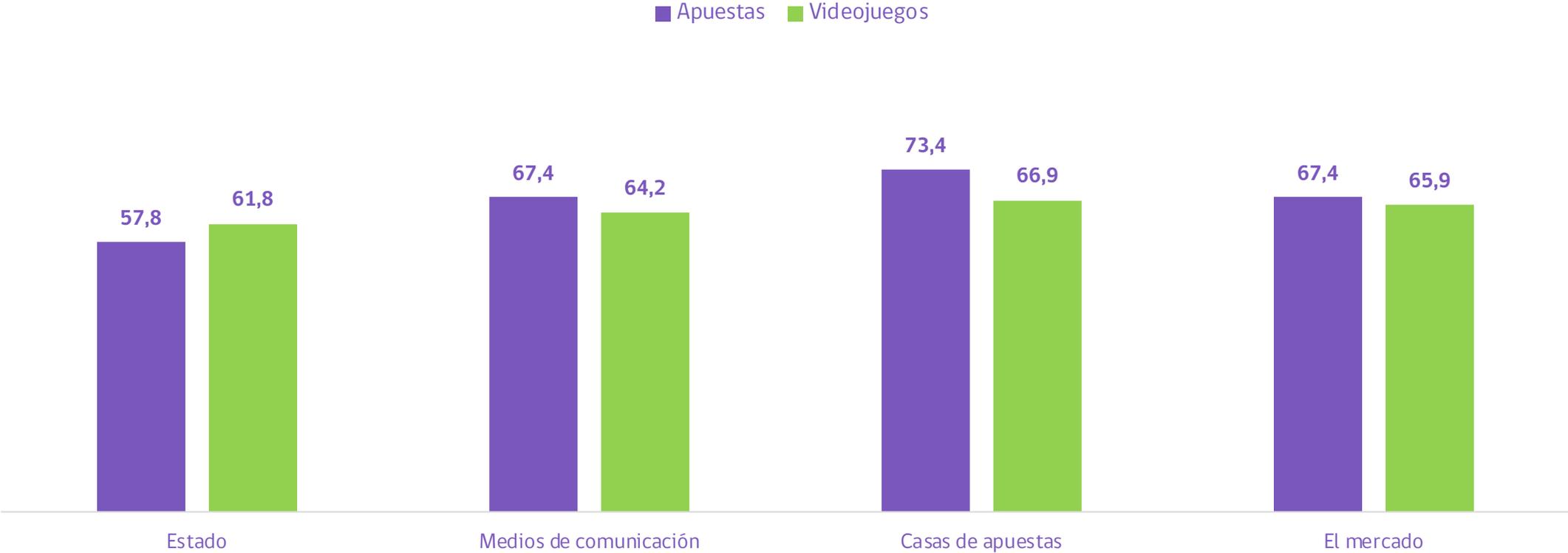
El Estado debiese tener una mayor injerencia en la regulación de los juegos de apuesta deportiva online



El Estado debiese regular la adicción a los videojuegos



En torno a la responsabilidad en la prevención de la adicción a apuestas o videojuegos en las juventudes, el principal ente identificado como muy responsable son las casas de apuestas (73%), mientras que en los videojuegos son las mismas casas de apuesta y al mercado (66% cada una).



# Principales conclusiones

- **Alta prevalencia de los videojuegos y *streamings online* en la vida cotidiana de las juventudes del país.** Sin embargo, se aprecia una relevante brecha interna en este grupo, lo que nos alienta a identificar de mejor forma cuáles son las actividades de las mujeres jóvenes y de personas mayores de 20 años, principalmente (estudios, empleo, cuidados/responsabilidades familiares, entre otros).
- **El juego como espacio de escape a sus problemas para la mitad de las personas jóvenes que jugaron.** Necesidad de identificar y promover conductas de bienestar y autocuidado juvenil, donde programas como Hablemos de Todo pueden ser fundamentales, sobre todo al considerar consumo de sustancias.
- **Existe injerencia de las apuestas y juegos de azar en las juventudes chilenas.** Sin embargo, el concepto asociado a ludopatía es característico de un grupo acotado que necesita seguir profundizándose. De todas formas, es fundamental promover políticas de Juego de Responsable.
- **Rol del Estado es crucial: 2 de cada 3 jóvenes indican que el Estado debe actuar.** Se debe dar de forma coordinada e intersectorialmente, buscando promover el bienestar y autocuidado de las personas jóvenes que están participando de estas plataformas, promoviendo el ocio y juego responsable.

# JUVENTUDES Y JUEGOS