

# Sondeo N°3: Aproximaciones al comportamiento ludopático en jóvenes

## Jóvenes entre 15 y 29 años

Instituto Nacional de la Juventud  
Noviembre 2023

**DESUC**  
Dirección de Estudios  
Sociales



**INJUV**  
Ministerio de  
Desarrollo Social  
y Familia

Gobierno de Chile

# Ficha Metodológica

- 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** : Registro de teléfonos generados a partir de sistema RDD que cubre telefonía fija y celular.
- Muestra** : 1.515 casos.
- Error** : +/- 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 2017. Ponderación de nivel socioeconómico a partir de Mapa Socioeconómico AIM 2018. Se aplica procedimiento de ponderación ranking.
- Fecha de Terreno** : 02 de noviembre al 14 de noviembre 2023.

# Síntesis del sondeo

- Un 77,8% de los y las jóvenes consultados/as, declara que sí ha jugado algún juego online o ha estado en plataformas donde otros juegan online alguna vez en la vida; un 22,2% afirma que no han realizado estas acciones.
- El 88,8% del total de hombres indica que ha jugado online o usar plataformas donde otros juegan online alguna vez en la vida, un 81,8% del total del tramo etario de 15 a 19 años afirma que, ha jugado online o usar plataforma donde otros juegan alguna vez en la vida, un 81,8% del total del NSE alto declaran que, han jugado online o han estado en plataformas donde otros juegan alguna vez en la vida. Finalmente, un 77,9% del total de Región Metropolitana afirma que, ha jugado o han estado en plataformas donde otros juegan online alguna vez en la vida.
- Las horas que le dedican los y las jóvenes a jugar juegos online en internet en una semana normal tiene una media de 7 horas. Por otro lado, el promedio de horas para ver juegos online en internet es de 6 horas a la semana.
- Un **47%** de las y los jóvenes que declara que ha jugado un juego online al menos algunas veces al mes, declara que **sí ha jugado como un modo de escapar a los problemas**.
- Un 47% de los y las entrevistados afirma que, sí ha apostado alguna vez en la vida, mientras que un 53% declara que no ha apostado alguna vez en la vida.
- Un 26,4% de los y las entrevistados afirma estar de acuerdo + muy de acuerdo con que, La adicción a los videojuegos es algo que está presente en mi círculo de amistades, seguido por un 21% que está de acuerdo + muy de acuerdo con que la adicción a los videojuegos es algo que está presente en mi círculo familiar.
- El 30,1% de los y las jóvenes consultados declara consumo de Cigarrillos participando de juegos de azar y/o apuestas, el 18,5% afirma que ha consumido Marihuana participando de juegos de azar y/o apuestas, el 13,5% afirma que ha consumido Alcohol participando de juegos de azar y/o apuestas.
- Un **50,7%** de los y las consultados **afirma que ha jugado o visto video juegos bajo el consumo de Marihuana**, seguido por un 31,7% que ha consumido cigarrillos mientras ha jugado o visto video juegos, un 24,3% declara el consumo de Alcohol cuando ha jugado o visto video juegos y un 21,5% afirma que ha consumido Fármacos cuando ha jugado o visto video juegos.
- Un 34,2% de los y las consultados considera que los Juegos de apuestas/azar y los Video juegos son muy problemáticos para los jóvenes chilenos. Un 39,4% considera que los juegos de apuestas/azar son problemáticos y un 33,3% considera que los videos juegos son problemáticos.
- El **69,7%** de los y las jóvenes está de acuerdo + muy de acuerdo con que, **El Estado debiese tener una mayor injerencia en la regulación de los juegos de apuesta deportiva online**. El 63,1% de los y las consultados está de acuerdo + muy de acuerdo con que El Estado debiese regular la adicción a los videojuegos.
- Con respecto a la responsabilidad de diversos actores en la prevención de la adicción a los video juegos en adolescentes y jóvenes, un 66,9% opina que Las casas de apuestas tienen mucha responsabilidad, seguido por El Mercado 65,9% y Los medios de comunicación 64,2%. Un 61,8% de los y las consultados afirma que El Estado tiene mucha responsabilidad en la prevención de la adicción a los videojuegos en adolescentes y jóvenes.

# Ficha Metodológica

## Distribución regional (%)

Región	No ponderado	Ponderado
Región de Tarapacá	1,9	2,0
Región de Antofagasta	3,8	3,7
Región de Atacama	1,3	1,6
Región de Coquimbo	4,2	4,2
Región de Valparaíso	11,6	10,2
Región del Libertador General Bernardo O'Higgins	5,9	4,7
Región del Maule	7,3	5,5
Región del Biobío	8,8	8,8
Región de La Araucanía	6,1	5,3
Región de Los Lagos	5,2	4,4
Región de Aysén del General Carlos Ibáñez del Campo	0,6	0,5
Región de Magallanes y de la Antártica Chilena	1,1	0,9
Región Metropolitana de Santiago	36,0	42,2
Región de Los Ríos	1,7	2,2
Región de Arica y Parinacota	2,1	1,3
Región de Ñuble	2,4	2,5

## Distribución por Sexo (%)

Sexo	No ponderado	Ponderado
Hombre	35,8	50,7
Mujer	64,2	49,3

## Distribución por Grupo de Edad (%)

Rangos de edad	No ponderado	Ponderado
15-19	28,4	30,3
20-24	30,6	33,8
25-29	41,0	35,9

## Distribución por Nivel Socioeconómico (%)

NSE	No ponderado	Ponderado
Alto	53,1	25,3
Medio	31,4	24,7
Bajo	15,5	50,0

# Resultados Módulo 1: Comportamiento y factores en la adicción a los videojuegos.

## Jóvenes entre 15 y 29 años

Instituto Nacional de la Juventud  
Noviembre 2023

**DESUC**  
Dirección de Estudios  
Sociales

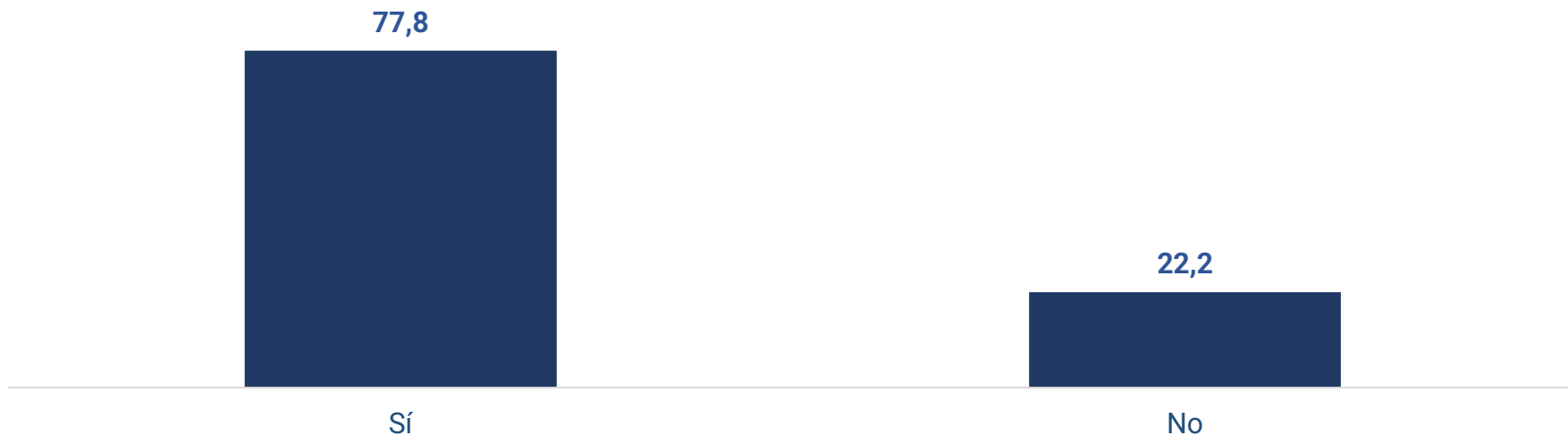


**INJUV**  
Ministerio de  
Desarrollo Social  
y Familia

Gobierno de Chile

## P1. ¿Has jugado algún juego online o has estado en plataformas donde otros juegan online alguna vez en la vida? %Total

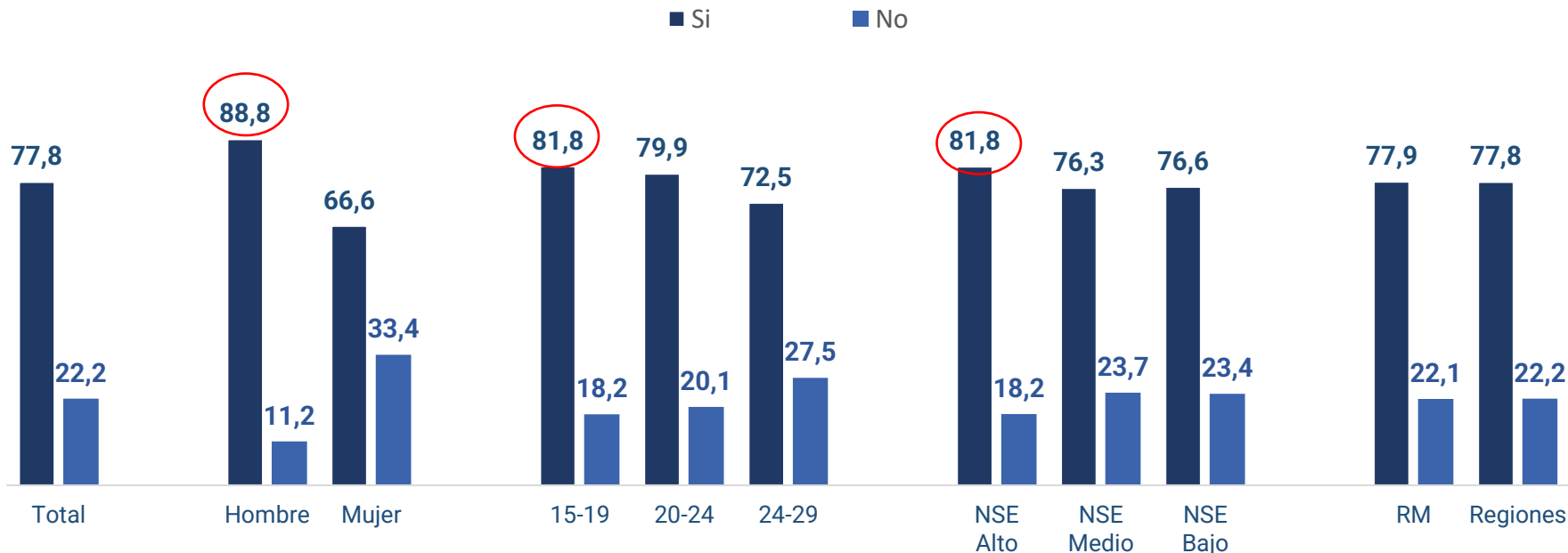
Un 77,8% de los y las jóvenes consultados, declara que sí ha jugado algún juego online o ha estado en plataformas donde otros juegan online alguna vez en la vida; un 22,2% afirma que no han realizado estas acciones.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

# P1. ¿Has jugado algún juego online o has estado en plataformas donde otros juegan online alguna vez en la vida? %Total

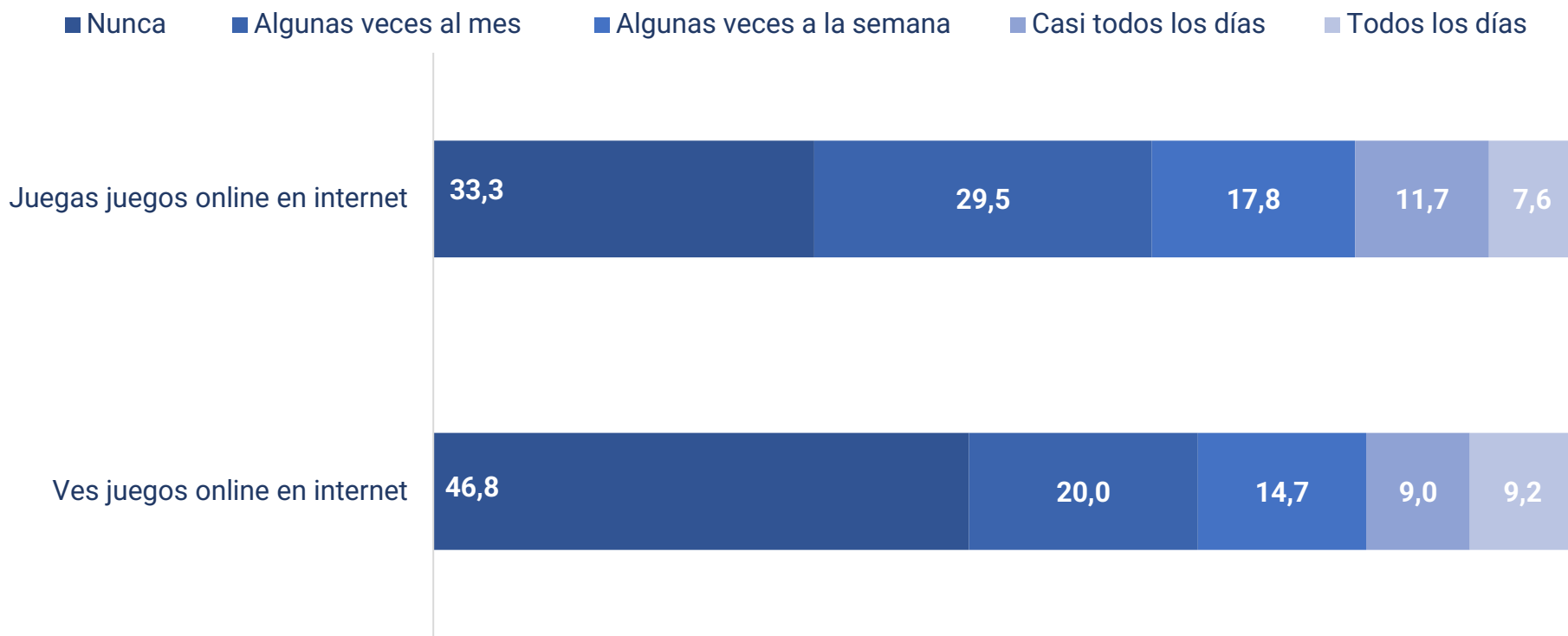
El 88,8% del total de hombres indica que ha jugado online o usar plataformas donde otros juegan online alguna vez en la vida, un 81,8% del total del tramo etario de 15 a 19 años afirma que, ha jugado online o usar plataforma donde otros juegan alguna vez en la vida, un 81,8% del total del NSE alto declaran que, han jugado online o han estado en plataformas donde otros juegan alguna vez en la vida. Finalmente, un 77,9% del total de Región Metropolitana afirma que, ha jugado o han estado en plataformas donde otros juegan online alguna vez en la vida.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P2. Y ¿cada cuánto tú...? %Total

La frecuencia de jugar juegos online para los y las entrevistados es de un 29,5% que lo realiza algunas veces al mes, un 17,8% lo realiza algunas veces a la semana, mientras que el 11,7% lo realiza casi todos los días, solo un 7,6% declara que lo realiza todos los días. En cuanto a ver juegos online en internet, el 20% lo realiza algunas veces al mes, el 14,7% lo realiza algunas veces a la semana, el 9% lo realiza casi todos los días y el 9,2% declara realizarlo todos los días.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'



### P3. Ahora pensando en una semana normal (lunes a domingo), ¿cuántas horas en promedio le dedicas a...? (Media - Int. Inferior - Int. Superior)

Las horas que le dedican los y las jóvenes a jugar juegos online en internet en una semana normal tiene una media de 7 horas. El promedio de horas para ver juegos online en internet es de 6 horas a la semana.

● Media      ● Int. Inferior      ◆ Int. Superior

7  
◆ 7  
● 7  
6

Jugar juegos online en internet

N: 872

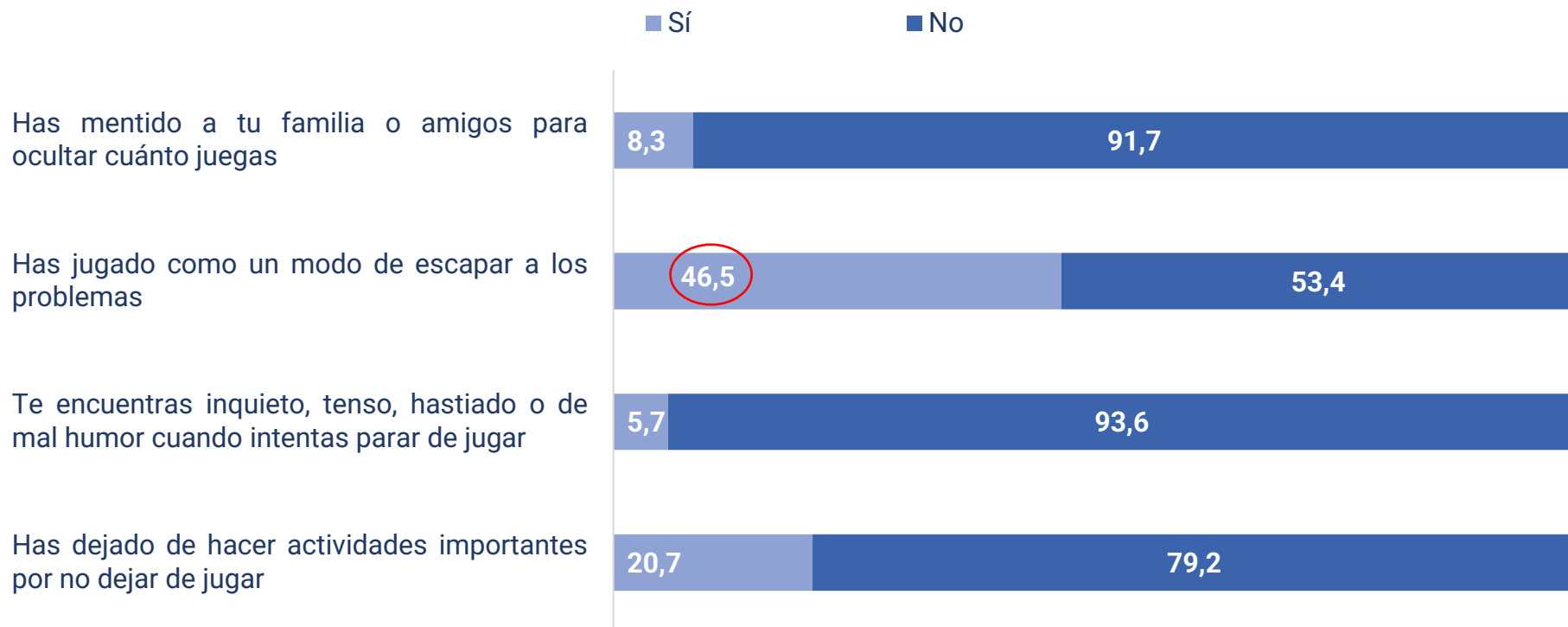
7  
◆ 6  
● 6  
5

Ver juegos online en internet (por ejemplo, vía canales de twitch, youtube, etc)

N: 611

## P4. ¿Te ha pasado alguna vez en la vida alguna de las siguientes situaciones? %Personas que han jugado un juego online al menos algunas veces al mes.

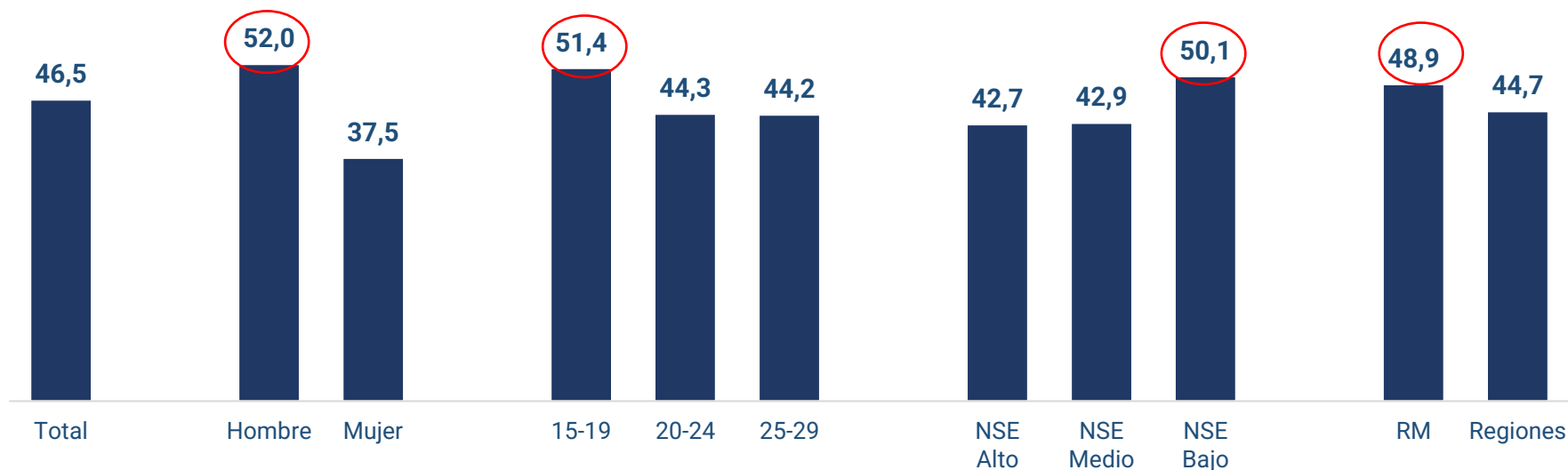
Un 35,1% de los y las jóvenes entrevistados declara que, sí ha jugado como un modo de escapar a los problemas, un 15,9% de los y las consultadas afirma que, sí ha dejado de hacer actividades importantes por no dejar de jugar, un 6,8% afirma que sí ha mentido a su familia o amigos para ocultar cuánto juega y un 5,7% declara que, sí se encuentra inquieto, tenso, hastiado o de mal humor cuando intenta parar de jugar.



Muestra: 917 casos. Responden quienes indican haber jugado un juego online al menos algunas veces al mes. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P4. ¿Te ha pasado alguna vez en la vida alguna de las siguientes situaciones?: Has jugado como un modo de escapar a los problemas %Sí

De los y las jóvenes consultados y que declaran que Sí han jugado como modo de escapar de los problemas, un 45,6% corresponde a hombres, un 40,1% al rango etario de 15 a 19 años, un 38,6% de NSE bajo y un 38% de Región Metropolitana.



Muestra: 532 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

# Resultados Módulo 2: Comportamiento y factores en las apuestas

## Jóvenes entre 15 y 29 años

Instituto Nacional de la Juventud  
Noviembre 2023

**DESUC**  
Dirección de Estudios  
Sociales

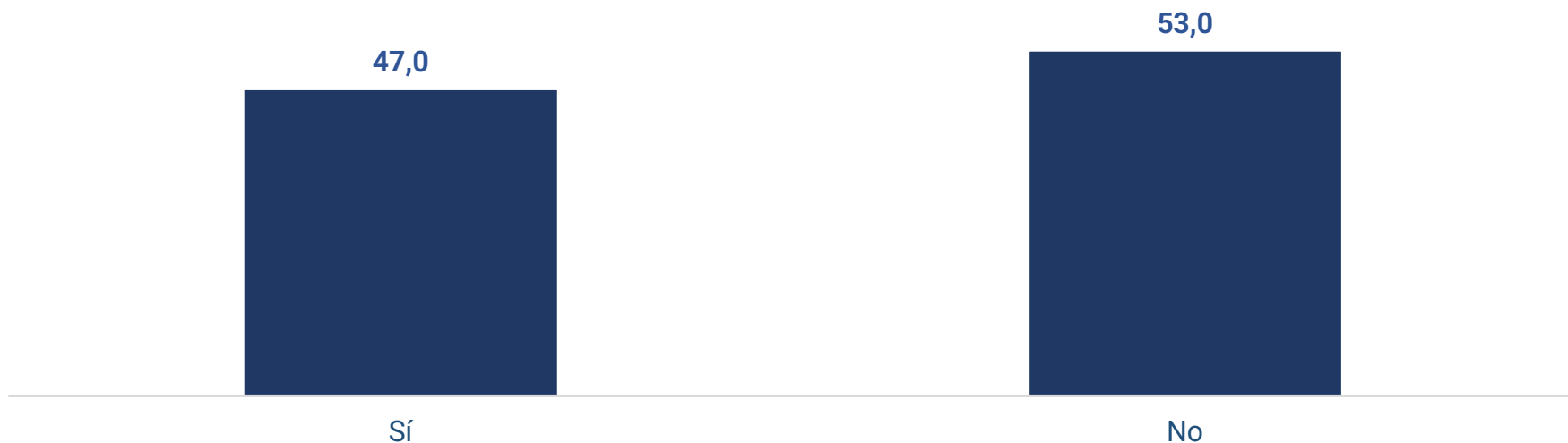


**INJUV**  
Ministerio de  
Desarrollo Social  
y Familia

Gobierno de Chile

## P5. ¿Has apostado alguna vez en la vida? %Total

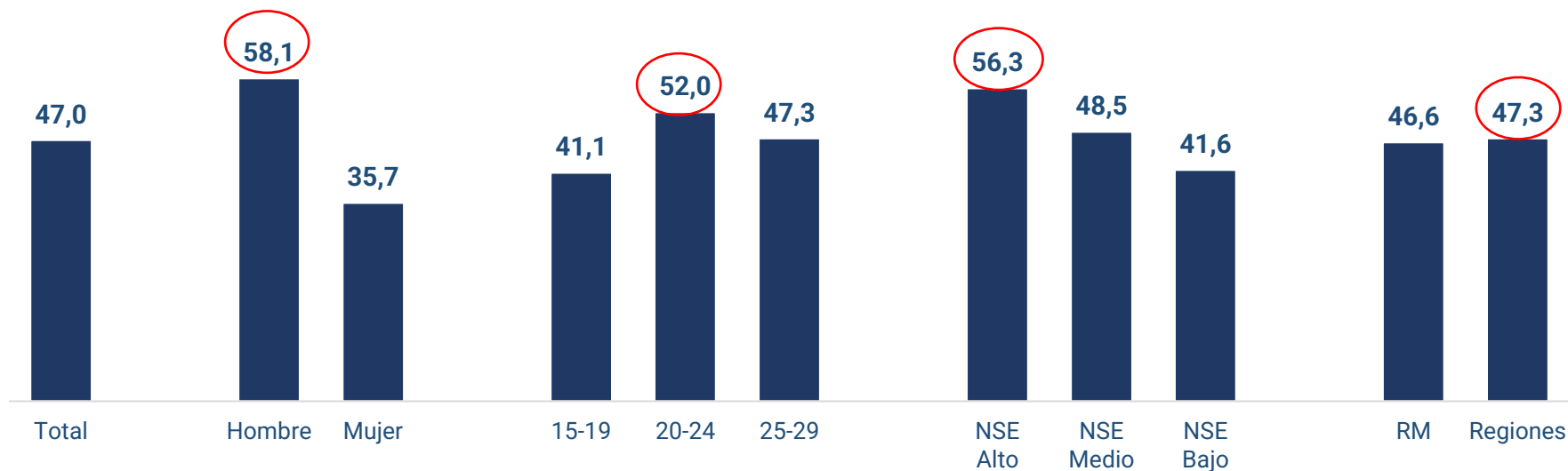
Un 47% de los y las entrevistados afirma que, sí ha apostado alguna vez en la vida, mientras que un 53% declara que no ha apostado alguna vez en la vida.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P5. ¿Has apostado alguna vez en la vida? %Jóvenes que han apostado alguna vez en la vida

Alrededor de la mitad de las personas jóvenes afirma haber apostado alguna vez en la vida (47%). Quiénes 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.

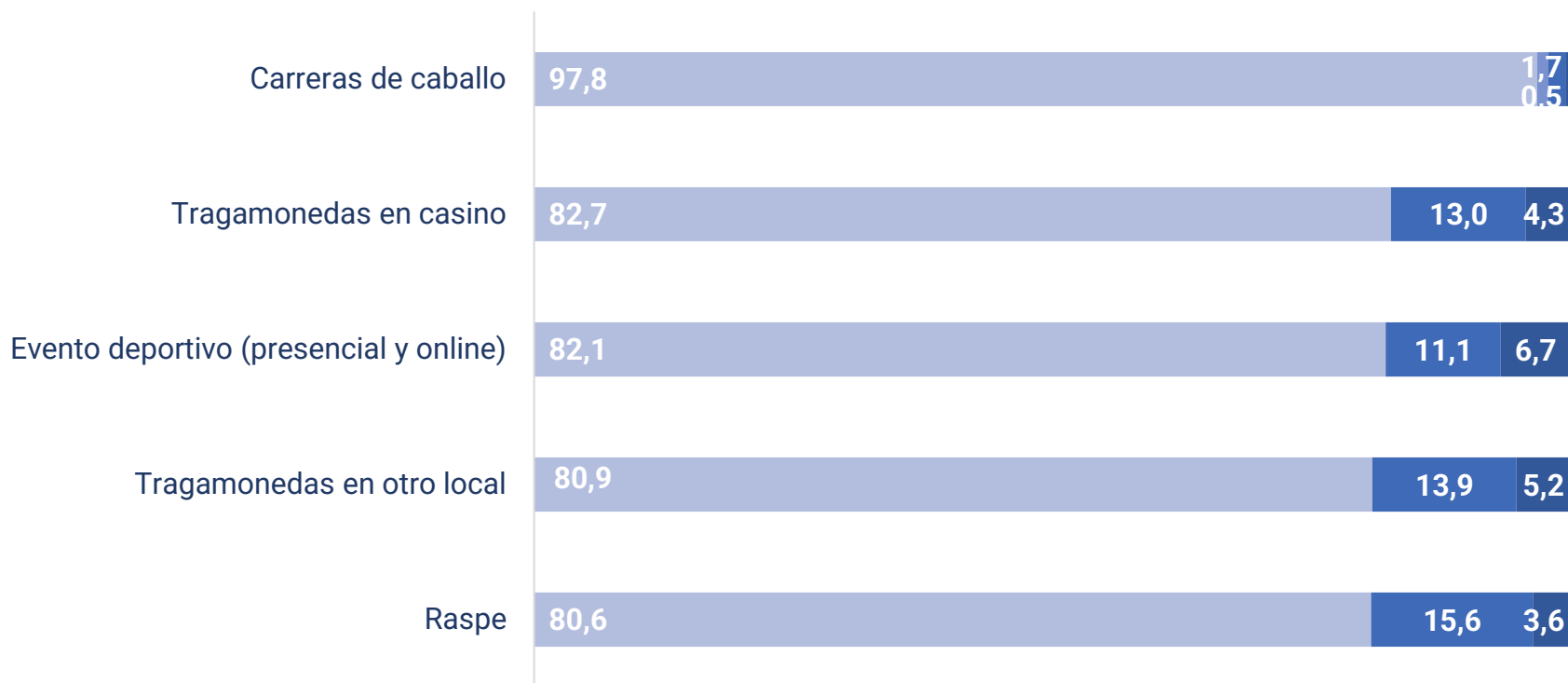


Muestra: 726 casos. Jóvenes que han apostado alguna vez en la vida. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P6. ¿En los últimos 12 meses, ¿con qué frecuencia has gastado dinero en las siguientes actividades? %Total

El 97,8% de los y las entrevistados nunca en los últimos 12 meses ha gastado dinero en Carreras de caballos, seguido por un 82,7% que nunca ha gastado dinero en los últimos 12 meses en Traga monedas, un 82,1% nunca ha gastado dinero en los últimos 12 meses en Eventos deportivos, un 80,9% de los consultados declara que en los últimos 12 meses no ha gastado dinero en Traga monedas y finalmente un 80,6% declara que no ha gastado dinero en los últimos 12 meses en Raspe.

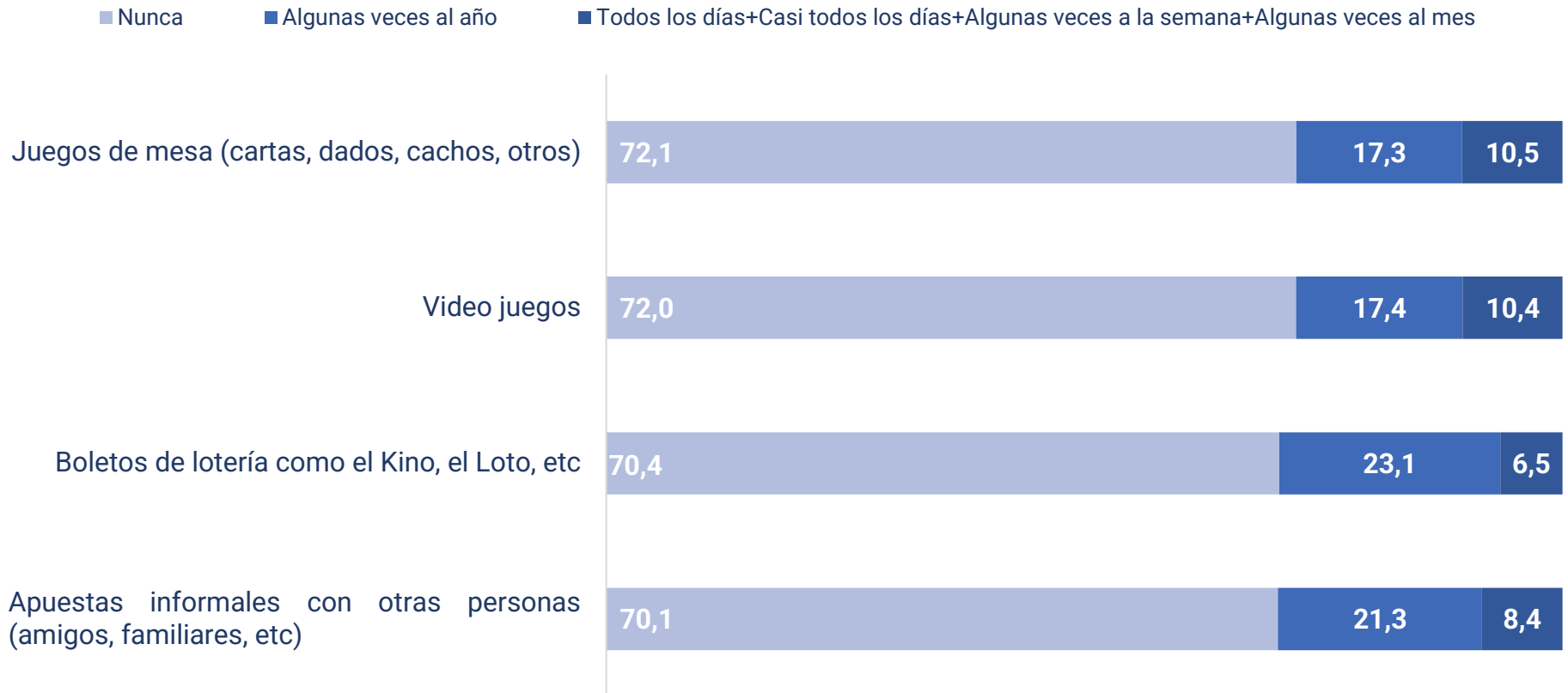
■ Nunca ■ Algunas veces al año ■ Todos los días+Casi todos los días+Algunas veces a la semana+Algunas veces al mes



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P6. ¿En los últimos 12 meses, ¿con qué frecuencia has gastado dinero en las siguientes actividades? %Total

Un 23,1% de los y las consultados ha gastado dinero en los últimos 12 meses algunas veces al año en Boletos de lotería como Kino, Loto, etc., seguido por un 21,3% que declara que ha gastado dinero en los últimos 12 meses algunas veces al año en Apuestas informales, con un 17% de los y las consultados que han gastado dinero en los últimos 12 meses algunas veces al año se encuentran los Juegos de mesa y Video juegos.



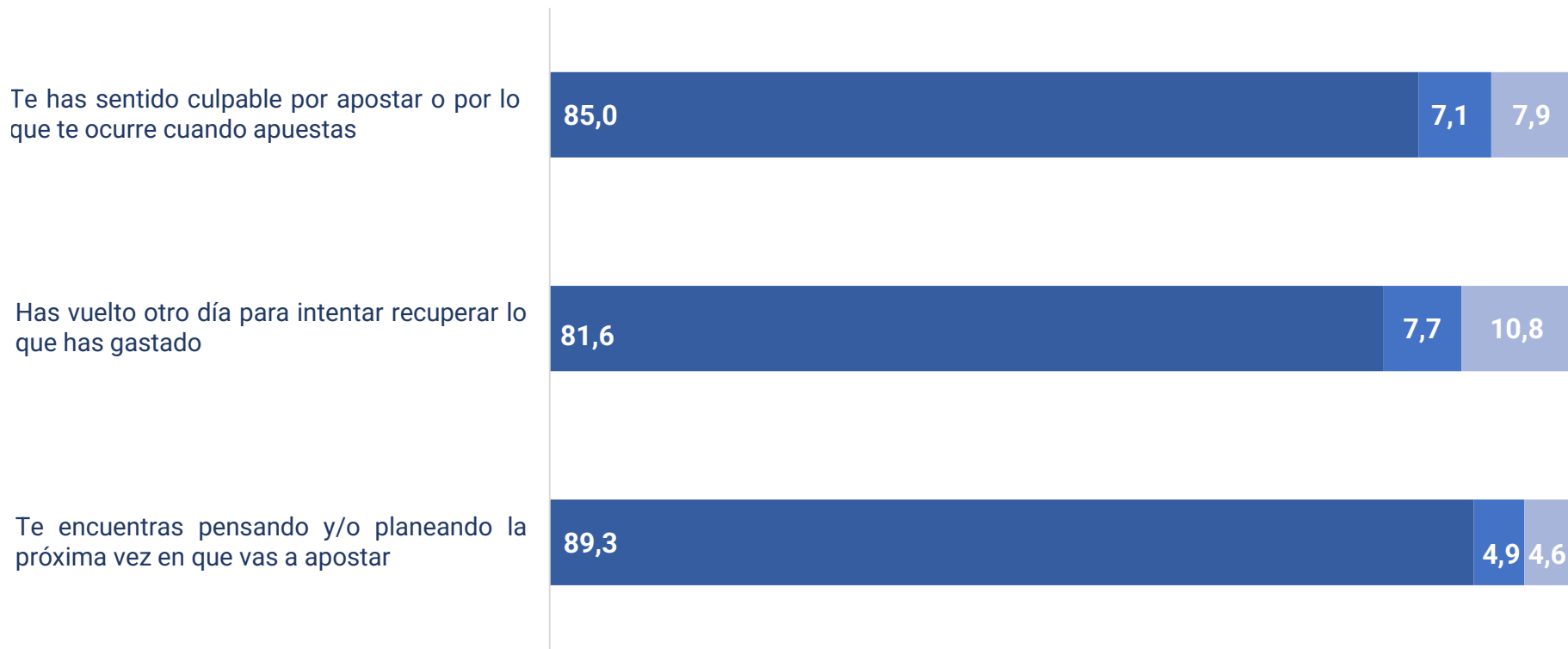
Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'



## P7. ¿En los últimos 12 meses, ¿con qué frecuencia han pasado algunas de las siguientes situaciones? %Sí han apostado alguna vez en la vida

Un 89,3% de los y las jóvenes que han apostado alguna vez en la vida, Nunca se han encontrado pensando y/o planeado la próxima vez que van a apostar, un 85% de los y las consultados que sí han apostado alguna vez en la vida, Nunca se han sentido culpables por apostar o por lo que les ocurre cuando apuestan, un 81,6% de los y las jóvenes que alguna vez en la vida han apostado, Nunca han vuelto al otro día para intentar recuperar lo gastado.

■ Nunca ■ Todos los días+Casi todos los días+Algunas veces a la semana+Algunas veces al mes ■ Algunas veces al año



Muestra: 726 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

# Resultados Módulo 3:

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

### Jóvenes entre 15 y 29 años

Instituto Nacional de la Juventud  
Noviembre 2023

**DESUC**  
Dirección de Estudios  
Sociales

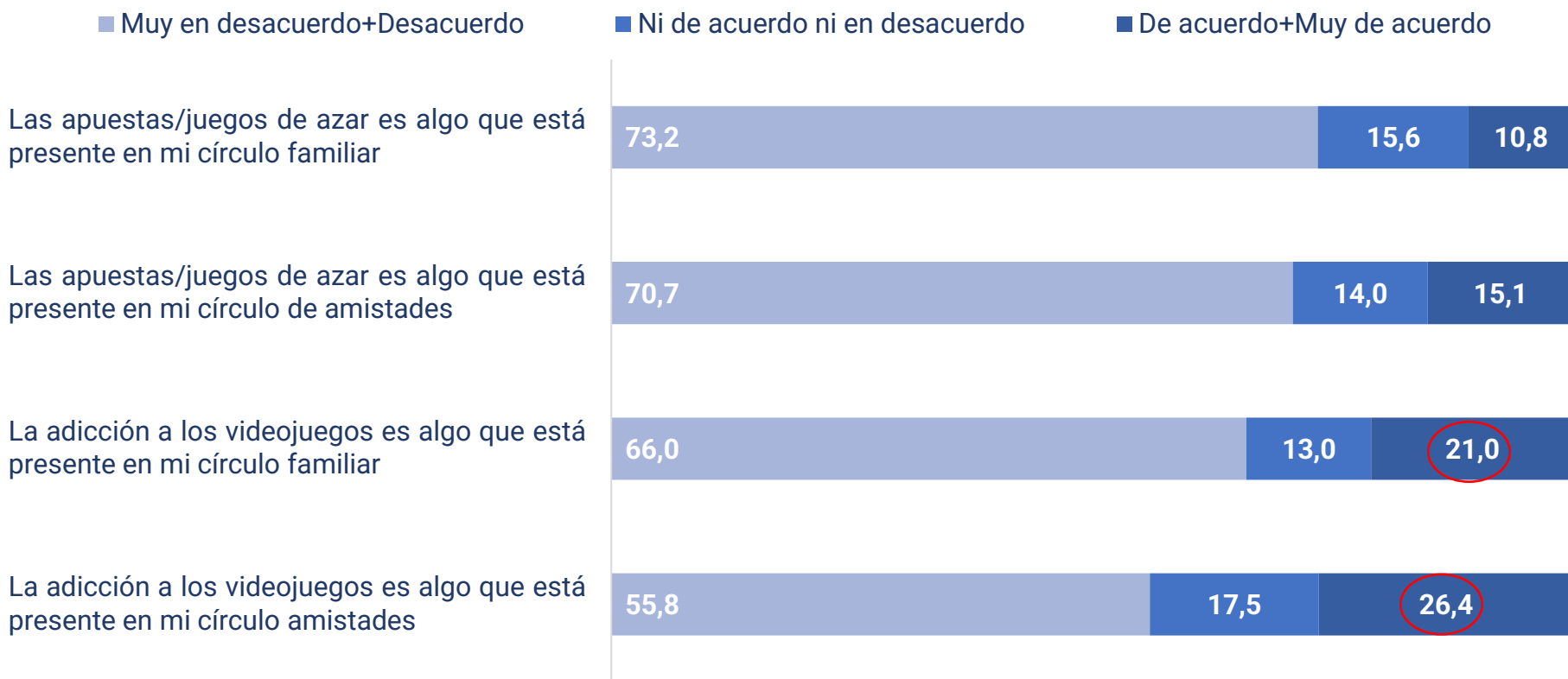


**INJUV**  
Ministerio de  
Desarrollo Social  
y Familia

Gobierno de Chile

## P8. En una escala del 1 al 5 donde 1 es muy en desacuerdo y 5 es muy de acuerdo, ¿qué tan de acuerdo estás con...? %Total

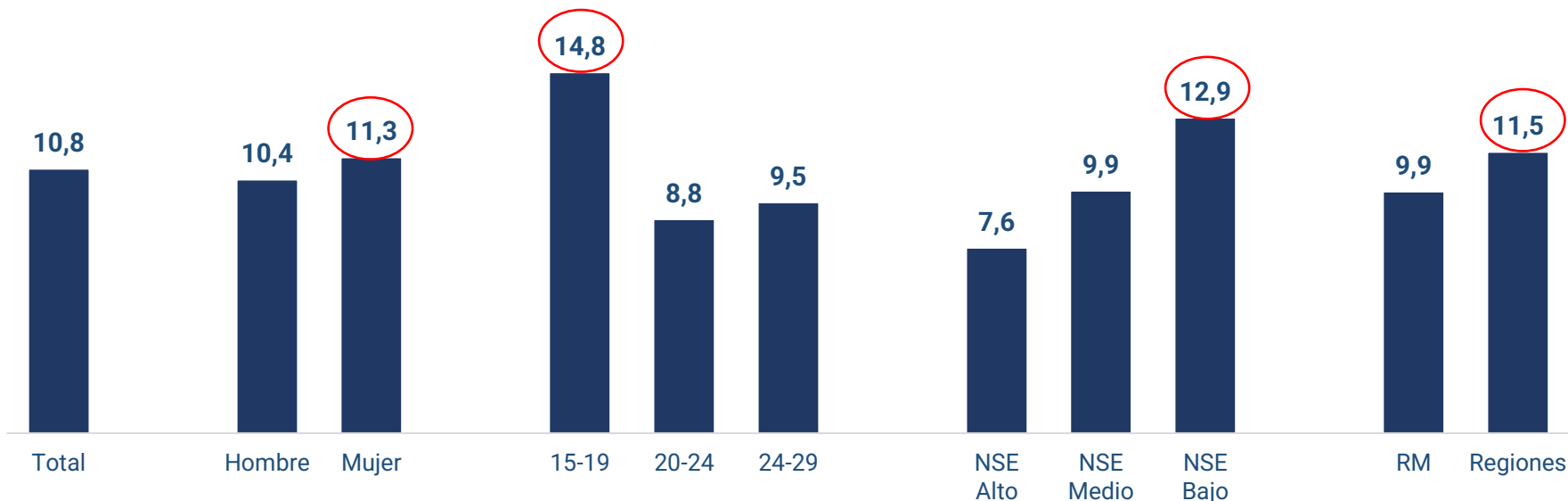
Un 26,4% de los y las entrevistados afirma estar de acuerdo + muy de acuerdo con que, La adicción a los videojuegos es algo que está presente en mi círculo de amistades, seguido por un 21% que está de acuerdo + muy de acuerdo con que la adicción a los videojuegos es algo que está presente en mi círculo familiar. Un 15% está de acuerdo + muy de acuerdo con que las apuestas/juegos de azar es algo que está presente en mi círculo de amistades. Un 10,8% afirma que está de acuerdo + muy de acuerdo con que las apuestas/juegos de azar es algo que está presente en mi círculo familiar.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

P8. En una escala del 1 al 5 donde 1 es muy en desacuerdo y 5 es muy de acuerdo, ¿qué tan de acuerdo estás con...?: Las apuestas/juegos de azar es algo que está presente en mi círculo familiar  
%De acuerdo + muy de acuerdo

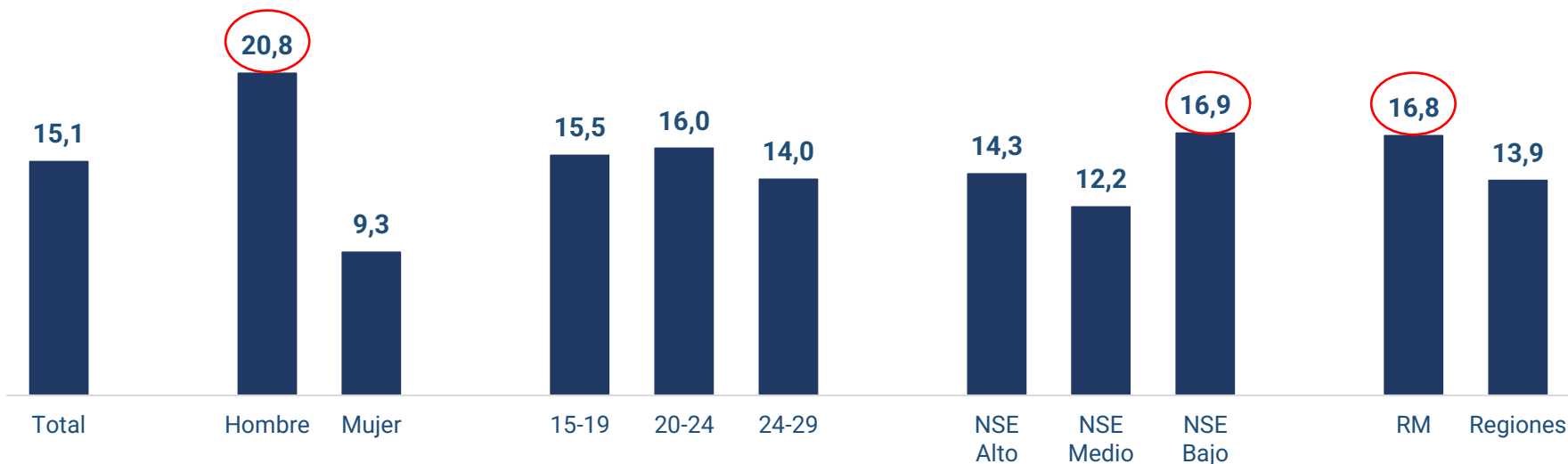
De los y las jóvenes consultadas y que declaran estar de acuerdo + muy de acuerdo con que, las apuestas/juegos de azar son algo que está presente en su círculo familiar, el 11,3% son mujeres, un 14,8% de rango etario de 15 a 19 años, de NSE bajo (12,9%) y de Regiones (11,5%).



Muestra: 164 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

P8. En una escala del 1 al 5 donde 1 es muy en desacuerdo y 5 es muy de acuerdo, ¿qué tan de acuerdo estás con...?: Las apuestas/juegos de azar es algo que está presente en mi círculo de amistades  
%De acuerdo + muy de acuerdo

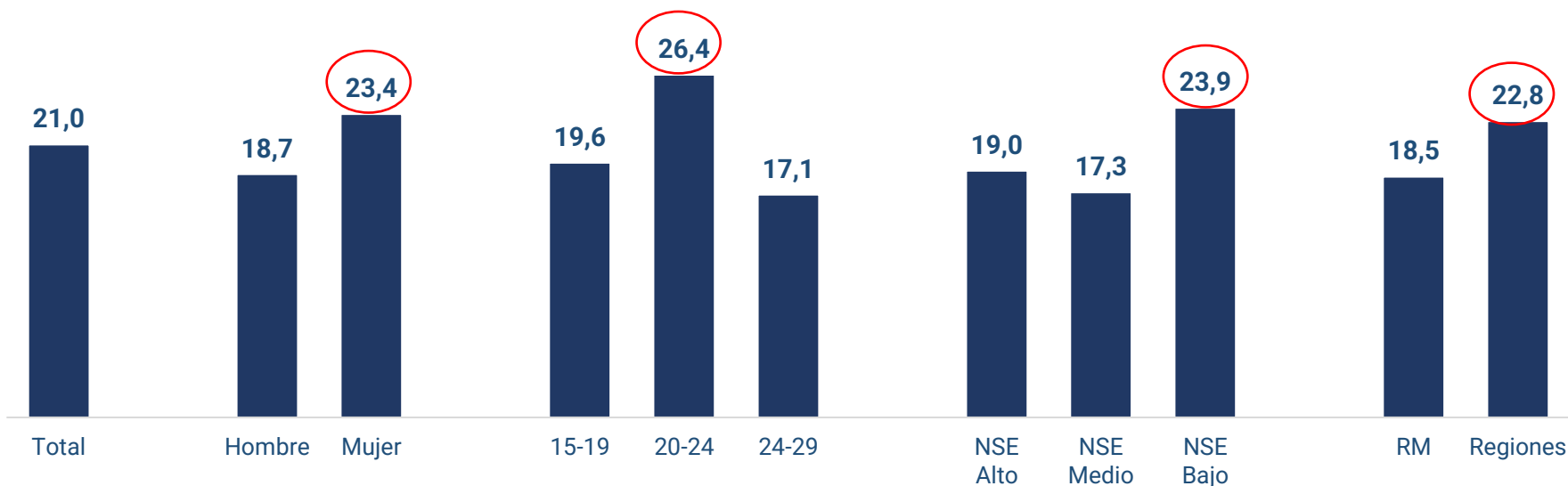
De los y las jóvenes consultadas y que declaran estar de acuerdo + muy de acuerdo con que, las apuestas/juegos de azar son algo que está presente en su círculo de amistades, el 20,8% corresponde a hombres, de NSE bajo (16,9%) y de Región Metropolitana (16,8%).



Muestra: 66 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

P8. En una escala del 1 al 5 donde 1 es muy en desacuerdo y 5 es muy de acuerdo, ¿qué tan de acuerdo estás con...?: La adicción a los videojuegos es algo que está presente en mi círculo familiar  
%De acuerdo + muy de acuerdo

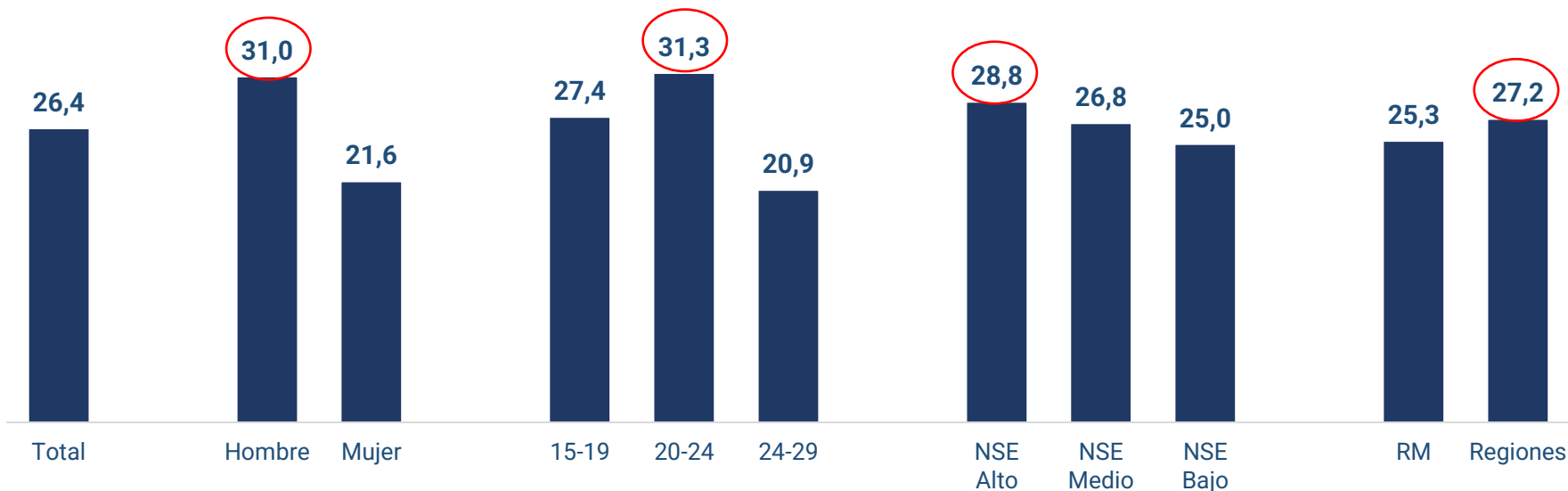
De los y las jóvenes consultadas y que declaran estar de acuerdo + muy de acuerdo con que, La adicción a los videojuegos es algo que está presente en su círculo familiar, el 23,4% corresponde mujeres, de rango etario entre 20 y 24 años (26,4%), de NSE bajo (23,9%) y de Regiones (22,8%).



Muestra: 318 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

P8. En una escala del 1 al 5 donde 1 es muy en desacuerdo y 5 es muy de acuerdo, ¿qué tan de acuerdo estás con...?: La adicción a los videojuegos es algo que está presente en mi círculo de amistades  
%De acuerdo + muy de acuerdo

De los y las jóvenes consultadas y que declaran estar de acuerdo + muy de acuerdo con que, La adicción a los videojuegos es algo que está presente en su círculo de amistades, el 31% corresponde a hombres, de rango etario entre 20 y 24 años (31,3%), de NSE alto (28,8%) y de Regiones (27,2%).



Muestra: 399 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P9. Y en una escala del 1 al 5 donde 1 es nada presente y 5 muy presente, ¿qué tan presente están en tu vida cotidiana...? %Total

Un 3,4% de los y las entrevistados declara que Los Juegos de lotería como Kino y Loto, etc. están muy presente en su vida cotidiana, seguido por Los casinos (2,7%) y Las máquinas tragamonedas (2,4%) que están muy presentes en la vida cotidiana de los y las jóvenes consultados.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'



## P9. Y en una escala del 1 al 5 donde 1 es nada presente y 5 muy presente, ¿qué tan presente están en tu vida cotidiana...? %Total

Un 18,3% de los y las consultados afirma que los Video juegos están muy presentes en su vida cotidiana, seguido por Las apuestas informales con otras personas (4,1%) y Las apuestas deportivas (4%) y finalmente los Casinos online (3,3%) están muy presentes en la vida cotidiana de los y las jóvenes.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

# Resultados Módulo 4: Consumo de sustancias y Salud mental

## Jóvenes entre 15 y 29 años

Instituto Nacional de la Juventud  
Noviembre 2023

**DESUC**  
Dirección de Estudios  
Sociales



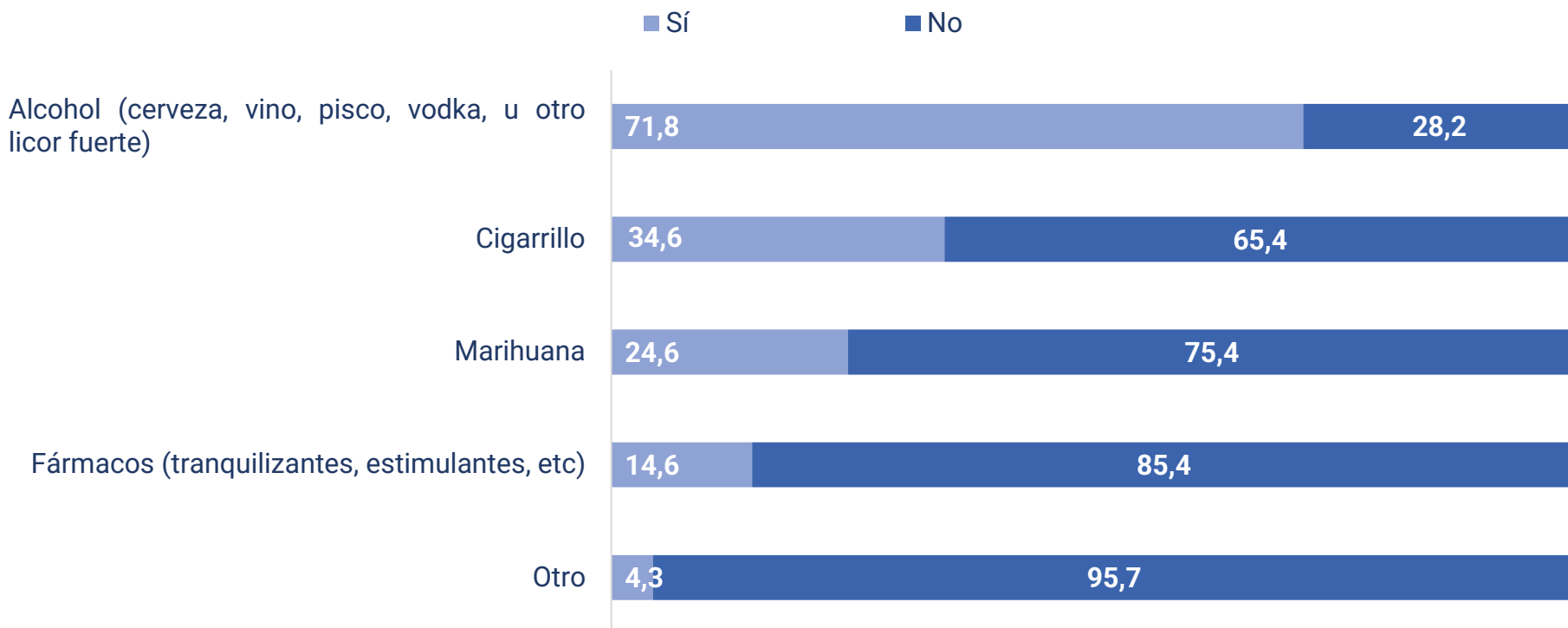
**INJUV**  
Ministerio de  
Desarrollo Social  
y Familia

Gobierno de Chile

## P10. Pensando en los últimos 12 meses, ¿has consumido las siguientes sustancias...?

%Total

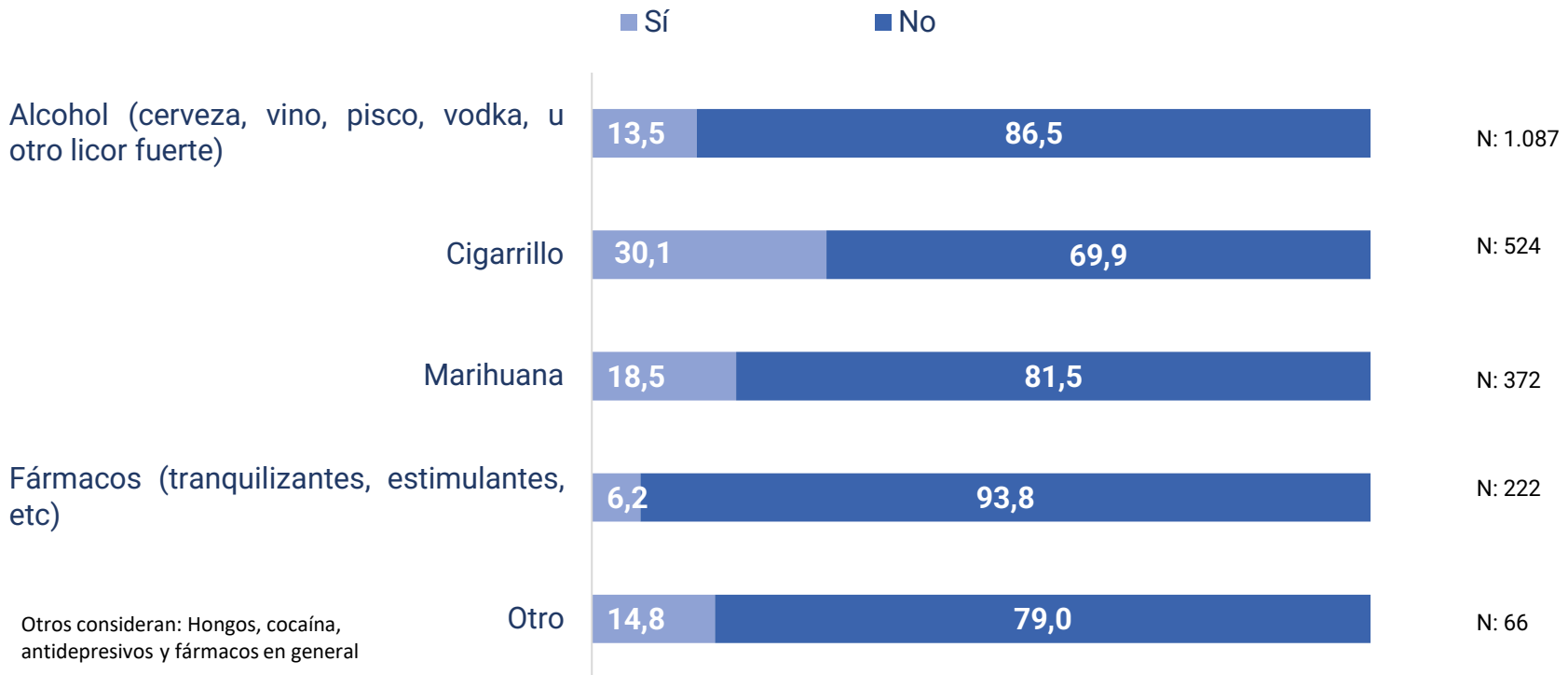
Un 71,8% de los y las consultados declara haber consumido Alcohol en los últimos 12 meses, seguido por un 34,6% que declara haber consumido Cigarrillos en los últimos 12 meses, con un 24,6% se encuentran los y las jóvenes que declaran el consumo de Marihuana en los últimos 12 meses y un 14,6% que afirma un consumo de Fármacos en los últimos 12 meses.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P11. Y has participado en juegos de azar y/o de apuestas bajo el consumo de... %Total

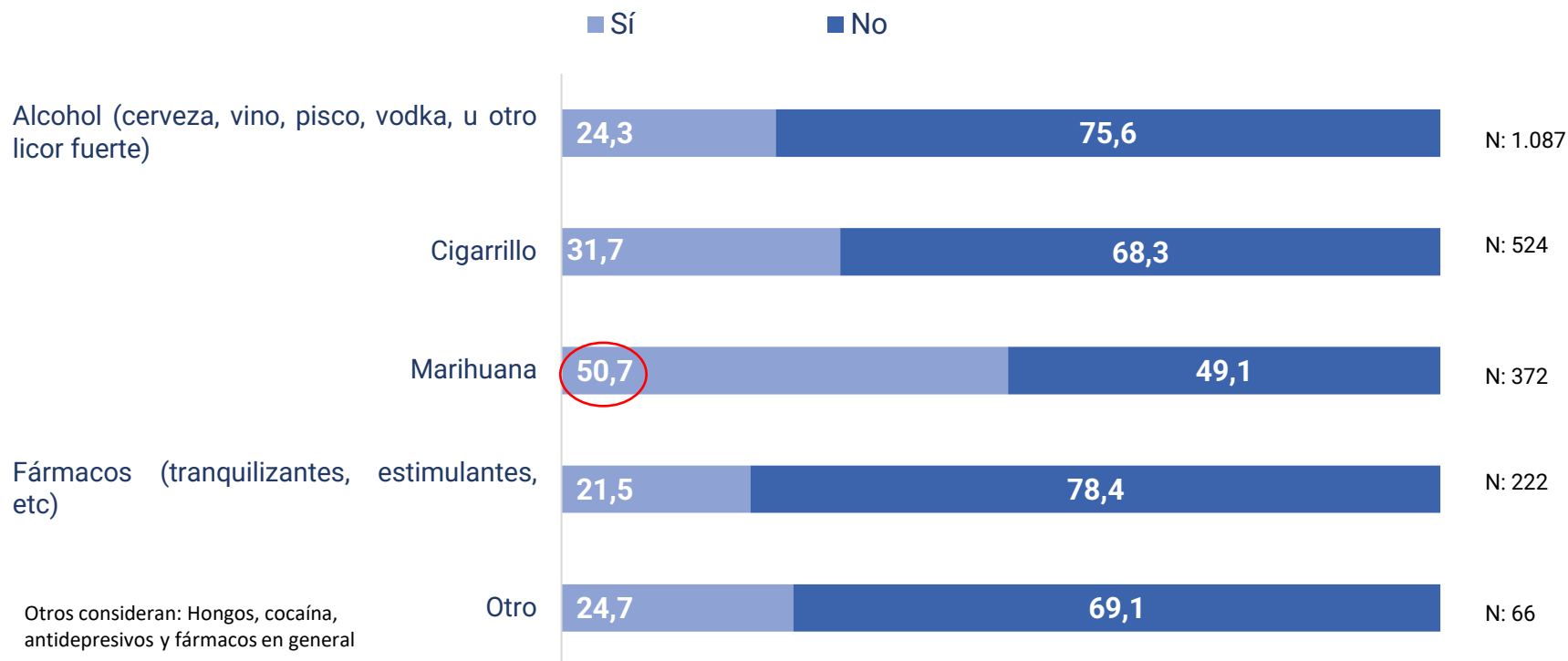
El 30,1% de los y las jóvenes consultados declara consumo de Cigarrillos participando de juegos de azar y/o apuestas, el 18,5% afirma que ha consumido Marihuana participando de juegos de azar y/o apuestas, el 13,5% afirma que ha consumido Alcohol participando de juegos de azar y/o apuestas, solo el 6,2% de los y las consultados declara el consumo de Fármacos cuando ha participado de juegos de azar y/o apuestas.



En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P12. Y has jugado o visto video juegos bajo el consumo de... %Total

Un 50,7% de los y las consultados afirma que ha jugado o visto video juegos bajo el consumo de Marihuana, seguido por un 31,7% que ha consumido cigarrillos mientras ha jugado o visto video juegos, un 24,3% declara el consumo de Alcohol cuando ha jugado o visto video juegos y un 21,5% afirma que ha consumido Fármacos cuando ha jugado o visto video juegos.



En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

# Resultados Módulo 5: Opiniones

## Jóvenes entre 15 y 29 años

Instituto Nacional de la Juventud  
Noviembre 2023

**DESUC**  
Dirección de Estudios  
Sociales

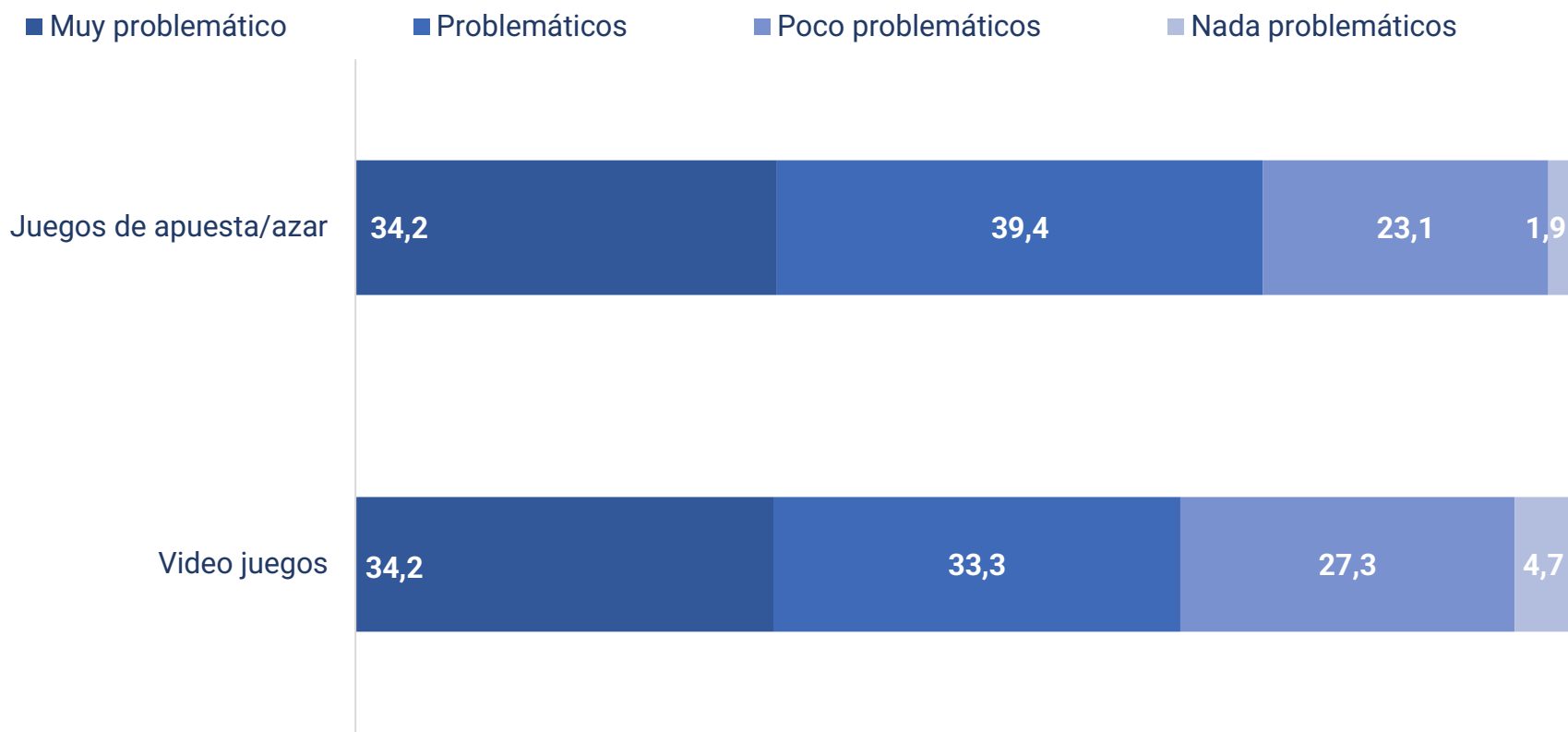


**INJUV**  
Ministerio de  
Desarrollo Social  
y Familia

Gobierno de Chile

## P14. ¿Qué tan problemático consideras tú que son... para los jóvenes chilenos? %Total

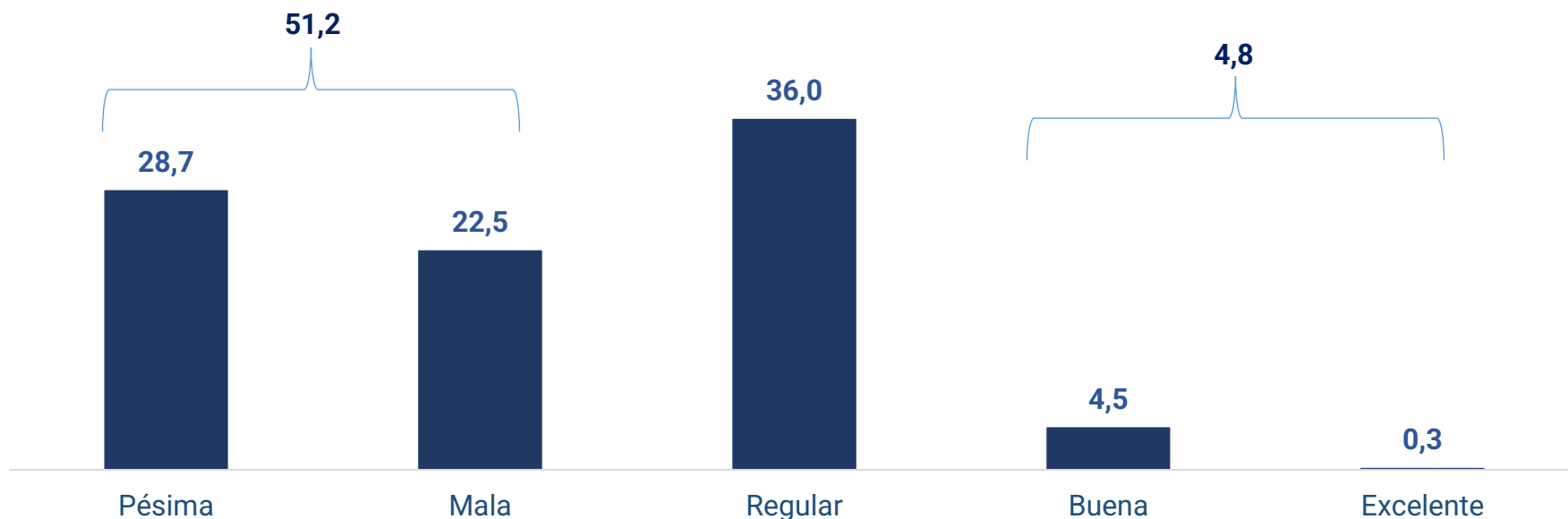
Un 34,2% de los y las consultados considera que los Juegos de apuestas/azar y los Video juegos son muy problemáticos para los jóvenes chilenos. Un 39,4% considera que los juegos de apuestas/azar son problemáticos y un 33,3% considera que los videos juegos son problemáticos. Solo un 4,7% de los y las entrevistados considera que los video juegos son nada problemáticos.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P15. ¿Cómo crees que ha sido la labor del Estado en relación a la regulación de los juegos de apuestas/azar? %Total

Un 36% de los y las consultados afirma que la labor del Estado en relación a la regulación de los juegos de apuesta/azar es regular, un 51,2% de los consultados afirma que la labor del Estado en relación a la regulación de los juegos de apuesta/azar es pésima + mala. Solo el 4,8% de los y las consultados afirma que la labor del Estado en relación a la regulación de los juegos de apuestas/azar es buena + excelente.

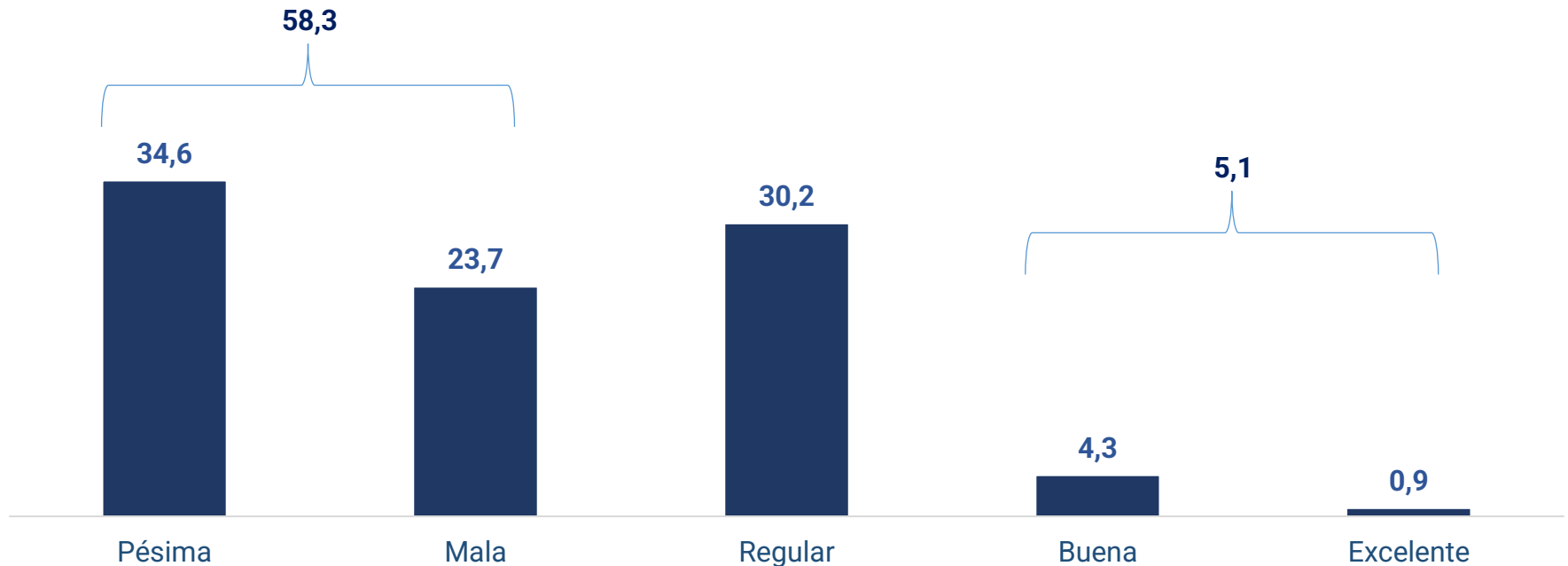


Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'



## P16. ¿Cómo crees que ha sido la labor del Estado en relación a la regulación de la adicción a los video juegos? %Total

Un 30% de los y las entrevistados declara que la labor del Estado en la relación a la regulación de la adicción a los video juegos es regular. Un 58,3% de los y las jóvenes consultados declara que la labor del Estado en relación a la regulación de la adicción a los video juegos es pésima + mala. Solo un 5,1% de los y las consultados afirma que la labor del Estado en relación a la regulación de la adicción a los video juegos es buena + excelente.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

## P17. En una escala del 1 al 5 donde 1 es muy en desacuerdo y 5 es muy de acuerdo, ¿qué tan de acuerdo estás con...? %Total

El 69,7% de los y las jóvenes está de acuerdo + muy de acuerdo con que El Estado debiese tener una mayor injerencia en la regulación de los juegos de apuesta deportiva online.

El 63,1% de los y las consultados está de acuerdo + muy de acuerdo con que El Estado debiese regular la adicción a los videojuegos.

■ Muy en desacuerdo+Desacuerdo

■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo

■ De acuerdo+Muy de acuerdo

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



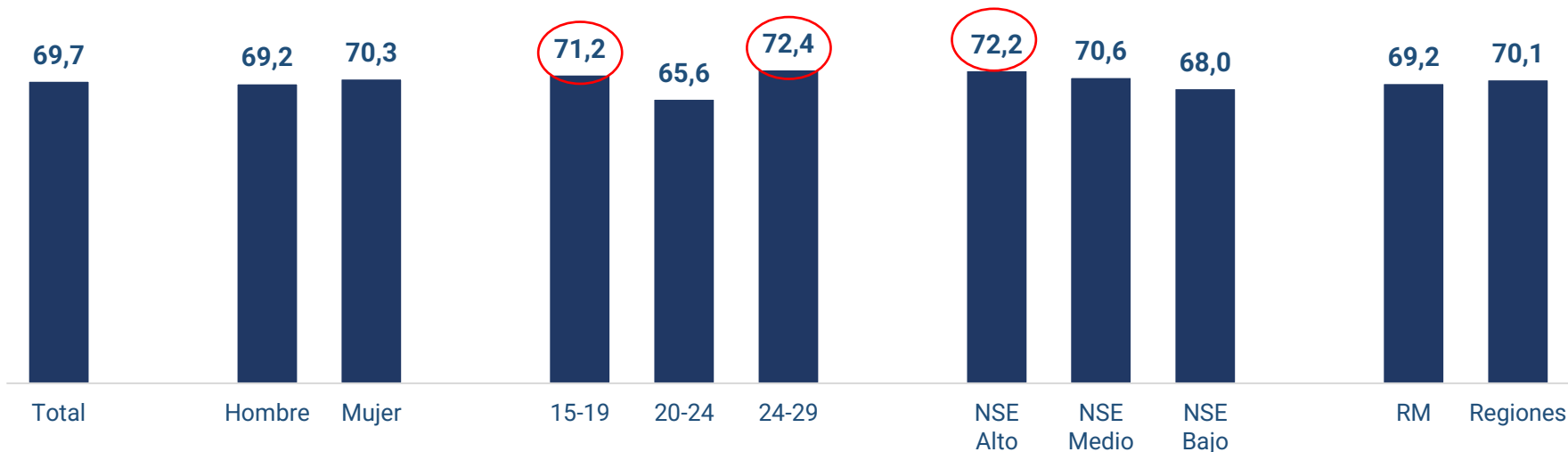
El Estado debiese regular la adicción a los videojuegos



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

P17. En una escala del 1 al 5 donde 1 es muy en desacuerdo y 5 es muy de acuerdo, ¿qué tan de acuerdo estás con...? El Estado debiese tener mayor injerencia en la regulación de los juegos de apuesta deportiva online %De acuerdo + muy de acuerdo

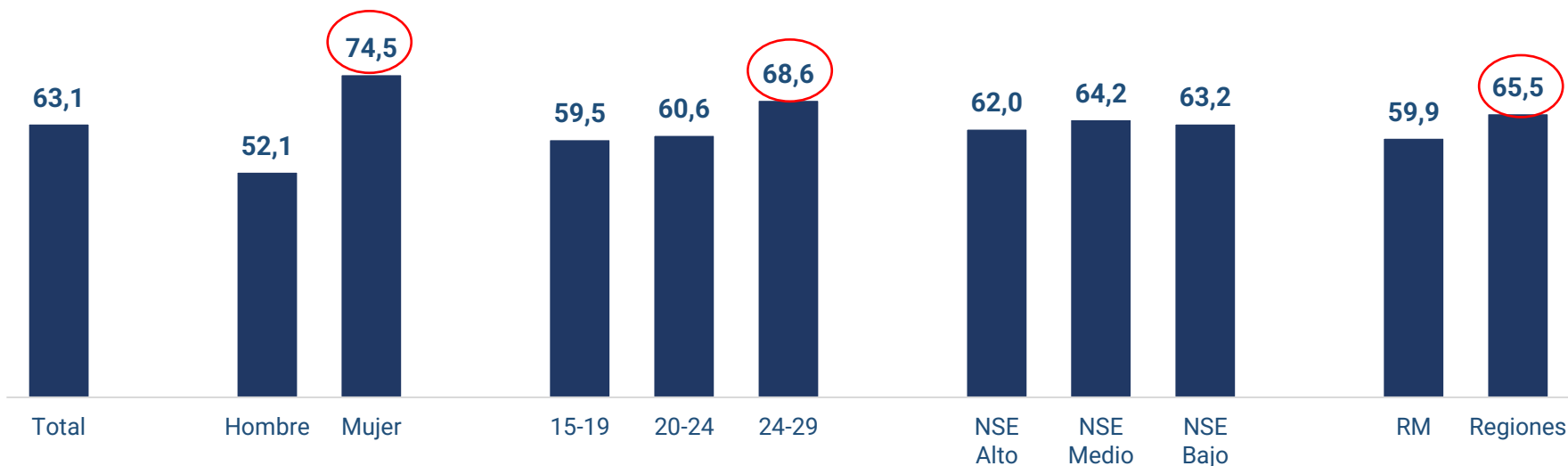
De los y las jóvenes que están de acuerdo + muy de acuerdo con que, El Estado debiese tener mayor injerencia en la regulación de los juegos de apuestas deportivas online, de rangos etarios entre 15 y 19 años (71,2%) y de 24 a 29 años (72,4%) de NSE alto (72,2%), no se observan diferencias significativas por sexo y zona.



Muestra: 1.057 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

P17. En una escala del 1 al 5 donde 1 es muy en desacuerdo y 5 es muy de acuerdo, ¿qué tan de acuerdo estás con...? El Estado debiese regular la adicción a los videojuegos %De acuerdo + muy de acuerdo

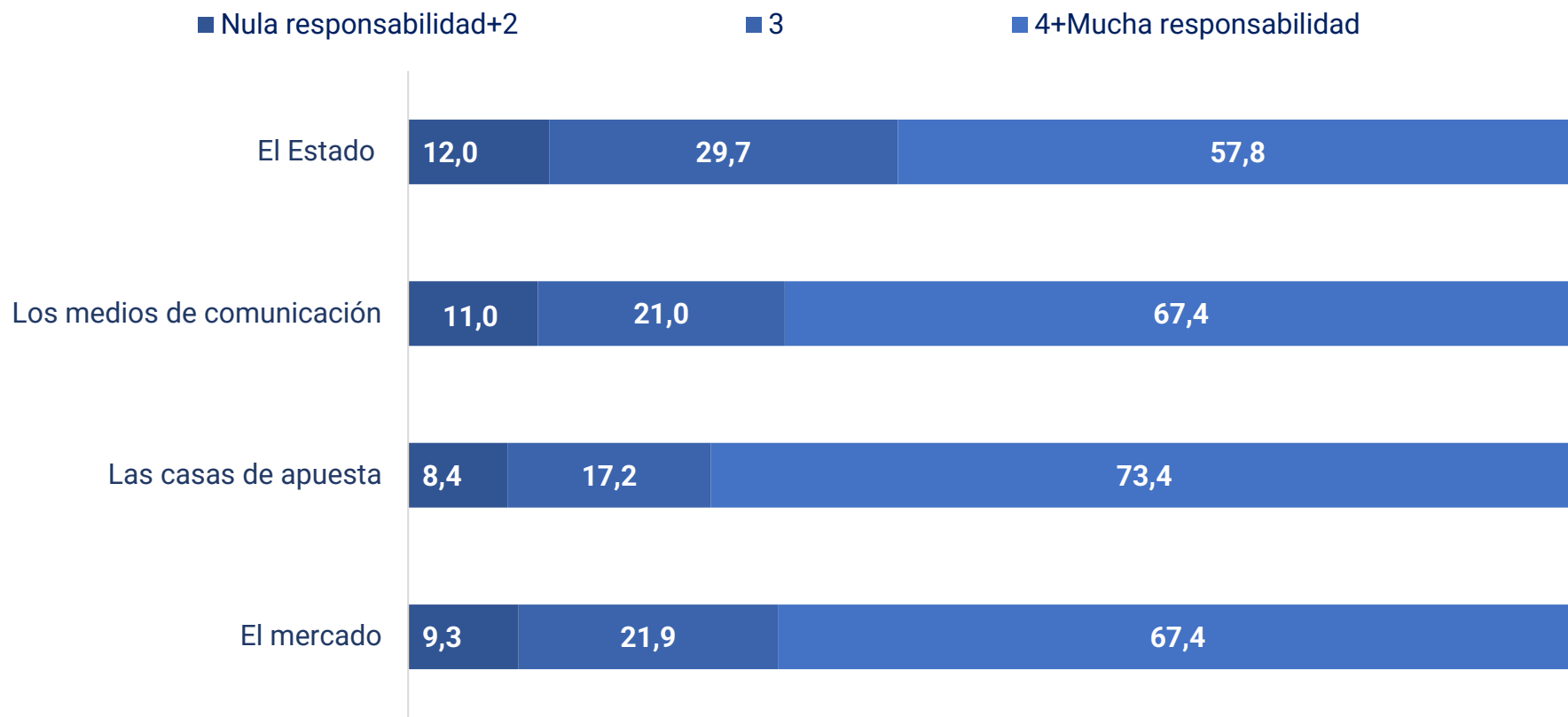
De los y las jóvenes que declaran estar de acuerdo + muy de acuerdo con que, El Estado debiese regular la adicción a los videojuegos, un 74,5% corresponde a mujeres, en rango etario de 24 a 29 años un 68,6%, por NSE no se observan diferencias significativas y en Región un 65,5% está de acuerdo + muy de acuerdo con la afirmación.



Muestra: 957 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

**P18. En una escala del 1 al 5 donde 1 es “nula responsabilidad” y 5 es “muchísima responsabilidad”, ¿qué responsabilidad en la prevención de la adicción a las apuestas en personas jóvenes debiesen tener...?**  
**%Total**

En cuanto a los diversos actores y sus responsabilidades en la prevención de la adicción a las apuestas en personas jóvenes, un 73,4% opina que Las casas de apuesta tienen mucha responsabilidad, seguido por El mercado y Los medios de comunicación 67,4% respectivamente. Un 57,8% opina que El Estado tiene mucha responsabilidad.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

**P19. En una escala del 1 al 5 donde 1 es “nula responsabilidad” y 5 es “muchísima responsabilidad”, ¿qué responsabilidad en la prevención de la adicción a los videojuegos adolescente y juvenil debiesen tener...?**  
**%Total**

Con respecto a la responsabilidad de diversos actores en la prevención de la adicción a los video juegos en adolescentes y jóvenes, un 66.9% opina que Las casas de apuestas tienen mucha responsabilidad, seguido por El Mercado 65,9% y Los medios de comunicación 64,2%. Un 61,8% de los y las consultados afirma que El Estado tiene mucha responsabilidad en la prevención de la adicción a los videojuegos en adolescentes y jóvenes.



Muestra: 1.515 casos. En barras se omiten categorías 'Ns-Nr'

# Sondeo N°3: Aproximaciones al comportamiento ludopático en jóvenes

## Jóvenes entre 15 y 29 años

Instituto Nacional de la Juventud  
Noviembre 2023

**DESUC**  
Dirección de Estudios  
Sociales



**INJUV**  
Ministerio de  
Desarrollo Social  
y Familia

Gobierno de Chile