## Pantallas que atrapan: Radiografía del juego online en jóvenes chilenos

Impulsa: CORPORACIÓN DE JUEGO RESPONSABLE

Investiga: C: PREVENTIVE RedPreventiva:



#### Pantallas que Atrapan:

Radiografía del juego online en jóvenes chilenos

Apuestas en línea: Una preocupante prevalencia de dos dígitos



de los jóvenes ha realizado apuestas online en los últimos 12 meses.







ha apostado en los últimos 12 meses.



Son **micro** apostadores (menos de 10.000 clp) 79% apuesta >\$10.000

**19%** entre **\$10.001** y **\$30.000** clp

**1.4%** entre **\$30.001** y **\$60.000** clp

**0.5%** más de **\$100.000** clp

Edad de inicio: Las apuestas se están desplazando hacia la adolescencia.



Se ha eliminado el **umbral** de la mayoría de edad, hoy los nuevos apostadores tienen una edad promedio de:



15.5 años



Educación superior 21.4 años

Los videojuegos se mezclan cada vez más con dinámicas de apuesta.



de los jóvenes juegan videojuegos.

ha hecho gastos

dentro del juego.

(cajas de botín o "loot

boxes", pases de

batalla, etc.).



juega 2 horas o más por sesión.

juega al menos 1 vez

por semana.



utiliza juegos que contienen **elementos** de azar (ruletas, apertura de sobres, etc.).

RR.SS. y Livestream: La publicidad e influencers normalizan las apuestas digitales entre los jóvenes

98% usa redes sociales v/o plataformas de livestream.

93% las usa 4+ días por semana.

48% Tiene uso **intensivo** (Más de 2 horas)



ha visto publicidad de apuestas en RR.SS. y/o plataformas de livestream.

**30%** ha interactuado con esa publicidad en RR.SS. . ("Me gusta", compartir, comentar, entre otros).

**58%** sigue **influencers que** promocionan apuestas.



¿Quién está detrás de esas pantallas? El Perfil del Apostador Online



¿HOMBRE O MUJER? La apuesta online es mayoritariamente masculina. Es 2 veces más común en hombres que en mujeres. (OR: 2.17)



¿EDAD? La mayoría se encuentra entre los 25 a 32 años, donde es 9 veces más frecuente encontrar apostadores en este rango etario (OR: 9.17)



¡Muchísimo! Conocer a pares que apuestan es un potente factor de riesgo. Aumenta casi 3 veces la probabilidad de que una persona también empiece a apostar. (OR: 2.93)



APUESTAS Quienes realizan compras exclusivas en videojuegos (como las "cajas de botín") tienen casi el doble de probabilidades de convertirse en apostadores en línea. (OR: 1.93)



EL PODER DE LA INTERACCIÓN

La publicidad es muy efectiva entre los apostadores online. Una persona que interactúa activamente con ella (con clicks o likes, etc.) tiene 2 veces más chances de apostar. (OR: 2.3)









Antecedentes	6
Resultados del estudio	21
<ul> <li>Capítulo 1: Apuestas</li> <li>Prevalencias</li> <li>Hábitos del apostador estudiantil joven</li> <li>Percepciones</li> </ul>	25 25 28 32
<ul> <li>Capítulo 2: Videojuegos</li> <li>Prevalencia y frecuencia de juego</li> <li>Hábitos del videojugador estudiantil joven</li> </ul>	<b>43</b> 43 45
- Capítulo 3: Redes sociales y plataformas de livestream	54
- Capítulo 4: Tendencias asociadas a las apuestas en línea	61
Propuestas	····· <b>7</b> 0
Limitaciones del estudio	<b>74</b>
Glosario	<b>77</b>
Bibliografía	<b>82</b>







# Estimado **lector**

Son más de 20 años que llevo trabajando con jóvenes de distintos estratos sociales y realidades culturales. He sido un testigo presencial de los cambios que se están produciendo en la humanidad, gracias a la digitalización y el desarrollo de las tecnologías. Como todo en la vida, significan un progreso sorprendente para la sociedad, pero al mismo tiempo, **un peligro sin precedente** porque en el mundo actual muchos inescrupulosos la ofrecen a nuestros jóvenes como una quimera de un mundo mejor.

En este libro descubrirás una realidad tremenda. Hoy, son miles de cientos, los jóvenes que se ven enfrentados desde muy temprana edad a una pantalla; una que ha sido entregada por quienes más los aman. Quizá por falta de conocimiento, comodidad o desconocimiento respecto del impacto que puede tener en su salud mental, y en su sano desarrollo futuro.

No hay más tiempo para esperar, debemos actuar ahora, ¡ya! **Este estudio busca ser y hacer un llamado de atención** a nuestras autoridades para que actúen bajo el mandato que se les ha conferido, cuidando el bien superior que es la niñez.

Las apuestas en menores de edad no son un juego inofensivo como han intentado hacernos creer, pues biológicamente y ante la ley, los niños y adolescentes aún se encuentran en la etapa del desarrollo del pensamiento lógico.

Por ello "Pantallas, que atrapan: radiografía del juego Online en jóvenes chilenos", es un gran desafío para Chile.

Las decisiones del país deben tomarse con el corazón; economía no puede ser la excusa para descuidar a nuestros niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Está por verse en qué cree Chile... Muchas gracias.

#### Sebastián Errázuriz

Fundador Copreventive, Actitud Lab, Red Preventiva







# Estimado **lector**

La Corporación de Juego Responsable (CJR) presenta el estudio "Pantallas que atrapan. Radiografía del juego online en jóvenes chilenos", investigación que busca aportar evidencia concreta sobre una realidad creciente y preocupante: la exposición temprana de niños, niñas y jóvenes a las plataformas de apuestas y al juego sin control.

Durante más de una década, nuestra Corporación —entidad sin fines de lucro que reúne a especialistas, académicos y representantes de distintos sectores— ha impulsado la promoción, prevención y tratamiento de la ludopatía en Chile. Hemos desarrollado sucesivos **informes de prevalencia (2015, 2018 y 2022)**, campañas de sensibilización y trabajo territorial con comunidades, escuelas y profesionales de la salud. Gracias a ello, hoy contamos con data para conocer efectos sociales, familiares y económicos del juego problemático y sus nuevas manifestaciones digitales.

En esta entrega conocemos y reafirmamos nuestro compromiso con el desarrollo del conocimiento a través de la medición y **comprensión, basada en la evidencia, del** 

vínculo entre el uso de apuestas en línea, los videojuegos y las redes sociales en la población estudiantil, identificando patrones de conducta, factores de riesgo y percepciones sobre el juego, datos que ayudarán a diseñar políticas públicas. Marco que en Chile hoy no existe; la ludopatía es una adicción y un problema que afecta a todos.

"Pantallas que atrapan. Radiografía del juego online en jóvenes chilenos", es una invitación a mirar con seriedad y profundidad un fenómeno que afecta cada vez a más familias chilenas, y una contribución a la construcción de un país más consciente y protegido frente a los riesgos del juego.

#### Ángela Carmona Alba Presidenta Corporación de Juego Responsable











# Resumen **Ejecutivo**

#### ¿En qué estamos en Chile?

Vivimos en una era en la que la tecnología transforma todo: desde cómo trabajamos hasta cómo nos entretenemos. Las plataformas digitales han cambiado radicalmente la forma en que las personas interactúan con el juego y las apuestas, abriendo nuevas posibilidades, pero también nuevos riesgos.

En Chile, ese cambio llegó más rápido que la ley. Mientras el entorno digital avanza a gran velocidad, el marco normativo vigente en materia de juegos de azar se ha mantenido prácticamente sin modificaciones durante décadas.

En nuestro país, hoy no está permitido apostar libremente, y no porque no queramos entretenernos, sino porque así lo establece la ley: toda forma de juego de azar está prohibida, salvo que una norma expresa lo permita. Ese principio ha dado forma a una industria regulada, transparente y con rendición de cuentas. En la actualidad, solo cuatro actores pueden operar legalmente: Polla Chilena de Beneficencia,

Lotería de Concepción, la hípica nacional y los casinos autorizados por el Estado. Todos ellos tributan en el país, financian políticas públicas y se encuentran bajo supervisión estatal.

Pero, como ha ocurrido en otros países alrededor del mundo, la irrupción de las plataformas digitales de apuestas transformó el escenario sin que existiera una regulación que acompañara ese cambio. En pocos años, Chile pasó de tener un sistema de juego controlado a convivir con cientos de sitios de apuestas en línea que operan mayoritariamente desde el extranjero, sin autorización local, sin fiscalización ni barreras de acceso para menores. Estas marcas se promocionan masivamente en redes sociales, transmisiones deportivas y camisetas de clubes, moldeando una cultura donde apostar parece parte del entretenimiento cotidiano.







# Resumen **Ejecutivo**

Los datos del presente estudio nos revelan una realidad preocupante, a la vez que la justicia se pronuncia sobre esta actividad. Dos fallos recientes (2023 y 2025) de la Corte Suprema reafirmaron que estas plataformas no tienen reconocimiento legal en Chile y ordenaron a los proveedores de internet bloquear su señal. Ambas resoluciones son contundentes: las apuestas online son ilegales. Sin embargo, la desconexión entre norma y práctica ha dejado un vacío que se traduce en exposición temprana, desprotección de menores y un ecosistema publicitario sin control.

Por ello, el proyecto de ley que actualmente se discute en el Congreso Nacional y que busca regular las plataformas de apuestas online (Boletín N° 14.838-03) representa una oportunidad histórica para corregir esta asimetría. Pero no se trata de blanquear a quienes han operado al margen de la ley, sino de construir una regulación moderna, que proteja a la infancia, resguarde la integridad del deporte y garantice un mercado trazable, con fiscalización efectiva y estándares de responsabilidad social. Regular no es premiar; es ordenar, proteger y establecer las condiciones mínimas de responsabilidad para una actividad que ya está presente en el país.

Además de un marco legal claro, el país requiere estrategias concretas de prevención: campañas de alfabetización mediática, mecanismos de verificación robusta de edad y restricciones a la publicidad de apuestas en entornos frecuentados por menores. La aplicación de estas medidas busca retardar el primer contacto con el juego online y proteger a las nuevas generaciones frente a una forma de consumo cada vez más accesible, agresiva y persistente.

El desafío regulatorio es complejo, pero la oportunidad es clara. Chile tiene hoy la posibilidad de cerrar una etapa de informalidad y abrir una nueva fase de modernización institucional, donde el mundo físico y digital puedan convivir bajo principios de legalidad, responsabilidad y protección efectiva a las personas. Esa es la invitación de este estudio, y también el llamado a la acción.



# Antecedentes







## Un Nuevo Desafío de Salud Pública

#### Adicciones de comportamiento

Son hábitos que proporcionan placer o alivio y que, al repetirse, generan dependencia con afectación psíquica, relacional y social.

#### El Impacto de la Era Digital

La masificación de internet (aproximadamente 63% de la población mundial en 2021) y el uso ubicuo de smartphones han dado lugar a nuevas formas de adicción.



#### Ludopatía



Uso problemático de Redes Sociales (RR.SS. desde ahora en adelante)



Uso problemático de Videojuegos

Estos tres comportamientos son particularmente preocupantes por su capacidad de afectar a diferentes grupos poblacionales.







## Contexto específico en Chile

#### Marco Legal

Código Civil: Prohíbe los juegos de azar no regulados, y su explotación comercial es considerada un delito, esto incluye a las plataformas online.

**Regla General:** Cualquier juego de azar es ilícito si no cuenta con una habilitación legal específica, la cual no existe para plataformas online.

#### Realidad práctica

Operatividad: Se estima que más de 900 sitios web de apuestas ofrecen sus servicios a jugadores dentro del país.

Intento de Regulación: Un proyecto de ley (Boletín 14.838-03) ingresó en marzo de 2022 para regular la industria, pero a la fecha sique en tramitación.

#### ¿Quiénes pueden operar juegos legales en Chile?

- Polla Chilena de Beneficienca (Decreto de Ley N° 1.298)
- Lotería de Concepción (Ley N° 18.568)
- Casinos con licencia estatal (Ley N° 19.995)
- · Hipódromos (bajo leyes especiales)

(Si no estás autorizado por ley, estás infringiendo la ley)









#### Objetivo General

Analizar los hábitos y la percepción del uso de apuestas en línea entre jóvenes estudiantes (desde 8° básico hasta educación superior) en Chile durante el año 2025, considerando además, su relación con el uso de videojuegos y RR.SS.



Apuestas en Línea (Hábitos y Percepción)

Jóvenes Estudiantes en Chile



Uso de Videojuegos



Uso de RR.SS.









## **Objetivos** específicos



Caracterizar los hábitos de uso de apuestas online, videojuegos y RR.SS. en estudiantes chilenos.



Comparar los hábitos y percepciones según variables demográficas clave como género y edad.



Proponer estrategias de prevención y educación digital basadas en los hallazgos del estudio.



Analizar la percepción de los jóvenes sobre las apuestas en **línea** y la influencia de videojuegos y RR.SS. en su normalización.



Establecer la relación entre la dedicación de tiempo y frecuencia en apuestas, y su interacción con el uso de videojuegos y RR.SS.









## **Justificación** y relevancia

### ¿Por qué es importante este estudio?



#### Salud Pública •

Responde al desafío creciente que las adicciones de comportamiento representan para la salud pública, especialmente en jóvenes.



#### Bases para el futuro •

Pretende servir como base para futuras investigaciones más profundas sobre adicciones de comportamiento.





#### Vacío de información

Aborda la escasez de investigaciones y datos sobre la temática en el contexto chileno.



#### Sensibilización

Busca generar conciencia en la sociedad, la educación y las políticas públicas para fomentar el uso responsable de la tecnología.

## Prevalencia (estimada) de juego por región a nivel mundial



#### **Australasia**

Prevalencia del Gambling **Adultos, 70.0%** Adolescentes, 9.4%

**Estudios revisados:** Adultos, 33 Adolescentes. 3



#### **Medio Oriente**

Prevalencia del Gambling **Adultos, 45.4%** Adolescentes, N/A

**Estudios revisados:** Adultos. 1 Adolescentes. N/A



#### **Asia Oriental y Sudoriental**

Prevalencia del Gambling **Adultos, 49.0% Adolescentes, 10.9%** 

**Estudios revisados:** Adultos. 9 Adolescentes. 3



#### África

Prevalencia del Gambling Adultos, N/A **Adolescentes, 18.9%** 

**Estudios revisados:** Adultos. N/A Adolescentes. 1



#### **Europa Oriental**

Prevalencia del Gambling **Adultos. 41.3% Adolescentes, 41.3%** 

**Estudios revisados:** Adultos, 14 Adolescentes, 32



#### Latinoamérica

Prevalencia del Gambling **Adultos**, **31.7**% Adolescentes, N/A

**Estudios revisados:** Adultos. 2 Adolescentes. N/A



#### **Europa Occidental**

Prevalencia del Gambling **Adultos, 49.0%** Adolescentes, 26.6%

**Estudios revisados:** Adultos, 69 Adolescentes. 77



#### Norteamérica

Prevalencia del Gambling **Adultos**, **61.3**% **Adolescentes, 33.7%** 

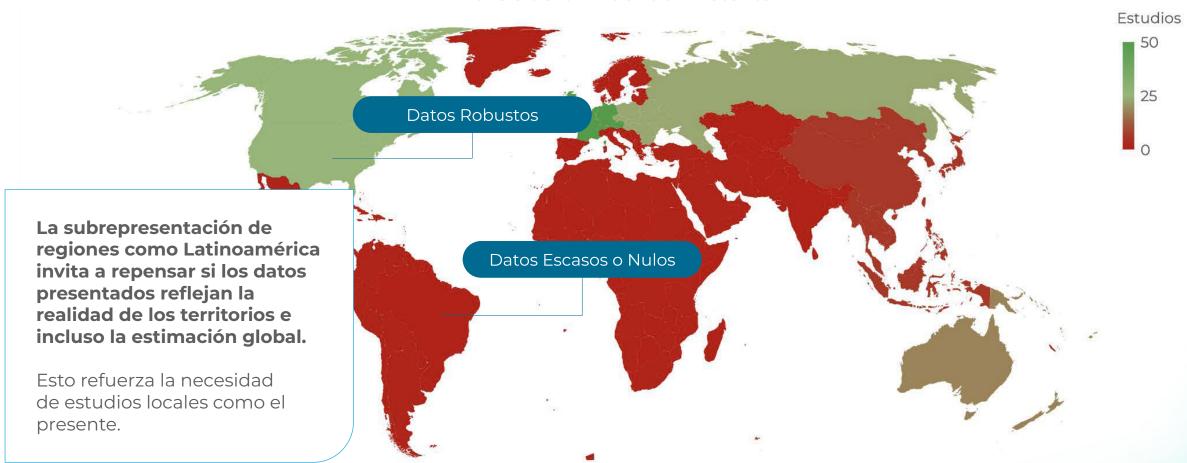
**Estudios revisados:** Adultos, 38 Adolescentes. 13





## La gran laguna de datos

#### Análisis de la Evidencia Existente







## **Antecedentes:** la industria global del gambling

#### Adherentes al gambling

El fenómeno del gambling se ha convertido en una mega industria con millones de adherentes.

Industria Global del Gambling

#### **Confinamiento por COVID-19**

El confinamiento por COVID-19 generó un auge sin precedentes en el gambling online (iGaming).

#### Riesgo para consumidores

En entornos no regulados, aumenta la exposición a pérdidas económicas rápidas, falta de protección al jugador y, en el peor de los casos, a fraudes y operaciones ilícitas.



(Estimación contempla solamente industrias reguladas, tanto presencial como online. Pueden estar sujetas a subestimación)



## El mercado de iGaming en cifras

Valor del Mercado (finales 2023):

\$85.620 millones USD

Tasa de Crecimiento **Anual Compuesta** cercana a un 19%.

Provección 2034: Podría expandirse hasta los



En grandes regiones, opera sin regulación, lo que crea un enorme desafío para estimar su valor de mercado real.

## **MERCADO DE IGAMING**

La falta de supervisión implica que los operadores con licencia extranjera (offshore) no reportan ingresos. Esto oculta una gran parte del capital en el mercado gris (operaciones toleradas, pero no licenciadas localmente) y el mercado negro (operaciones explícitamente ilegales). Por ello, el valor económico debe basarse en complejas inferencias (tráfico web, encuestas), dejando una porción significativa del capital en la "zona gris y negra" e invisible para las estadísticas oficiales.





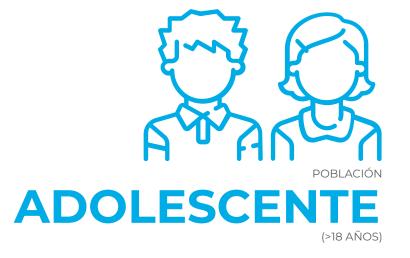
## El mercado de iGaming en cifras





participó en juegos de azar en los últimos 12 meses.

Esto se traduce en aproximadamente 2.300 millones de personas.

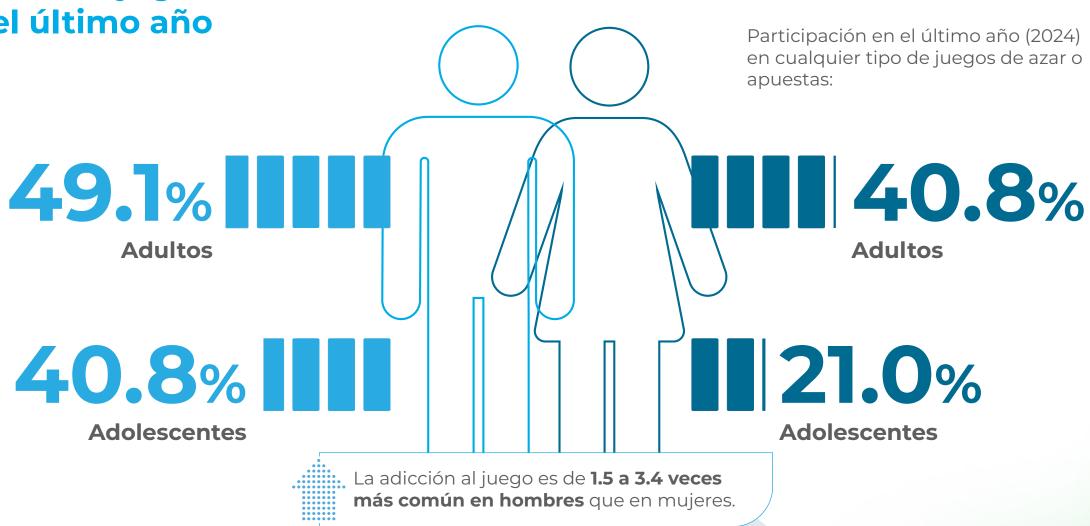




ha jugado en los últimos 12 meses.

La **exposición temprana** al juego tiende a normalizar dicha conducta y aumentar considerablemente el riesgo a problemas futuros.









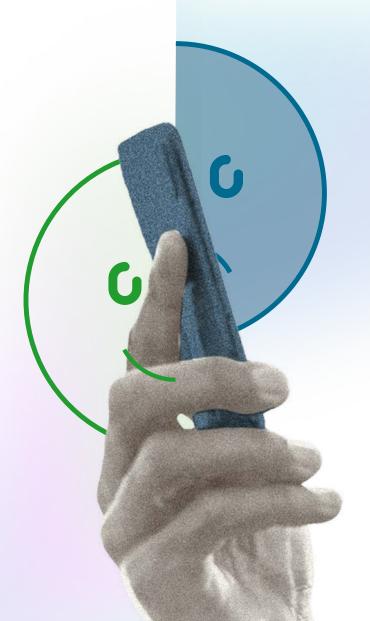
## La dualidad de RR.SS. y videojuegos

El Rol de las Nuevas Tecnologías en la Juventud



## **Beneficios**

- Desarrollo de habilidades cognitivas.
- Facilitación de la comunicación y conexión social.
- Apertura a nuevas vías de aprendizaje y alfabetización digital.





## **Riesgos**

- Asociación en alza con riesgos significativos en salud mental y bienestar.
- Manifestación de comportamientos adictivos complejos.



## Impacto de las RR.SS. en jóvenes

**Uso Problemático** vs. Tiempo de Uso

No es solo cuánto tiempo se pasa, sino cómo.

#### Correlación con salud

Mental

A medida que aumenta el uso problemático de redes sociales tiende a aumentar:

- Ansiedad
  - Coeficiente de correlación r=0.348
- Depresión
  - Coeficiente de correlación r=0.273
- Estrés

Coeficiente de correlación r=0.273



- Comparación **Social Ascendente**
- Compararse con otros que se perciben como superiores.
- FOMO (Fear Of Missing Out): Alimenta la ansiedad y el deterioro de habilidades sociales.

#### Impacto en la identidad

· La búsqueda de validación puede generar sentimientos de insuficiencia, inseguridad y baja autoestima.





## El mundo de los videojuegos

#### Un Arma de Doble Filo

El mecanismo de inmersión placentera puede conducir a un uso excesivo y potencial adicción.

#### Correlación con salud

• El "Trastorno por Videojuegos" está incluido en la clasificación de la OMS y en estudio en el DSM-5.



#### Mecanismos psicológicos

- · Correlación negativa con el rendimiento académico.
- · Riesgos para la salud: sedentarismo, obesidad, trastornos del sueño y mayor riesgo de adicción a las apuestas.

#### Impacto en la identidad

- · Los juegos multijugador en línea (MMO) se asocian a mayor riesgo.
- · La falta de supervisión y control parental está relacionada con un mayor uso problemático.



# Resultados del estudio









## Generalidades del estudio



Nombre del Estudio	Pantallas que atrapan: Radiografía del juego online en jóvenes estudiantes de Chile.		
Objetivo General	Conocer los hábitos y la percepción del uso de apuestas en línea entre jóvenes estudiantes (8° básico a Ed. Superior) en Chile durante 2025, y su relación con el uso de videojuegos y redes sociales.		
Mandante	Corporación de Juego Responsable		
Realizador	Copreventive - Actitud Lab		
Fecha de Trabajo de Campo	Agosto - Septiembre 2025		
Universo	Jóvenes estudiantes de 8º básico a Educación Superior residentes en Chile (12 a 32 años)		
Tamaño Muestral	1.522 casos (Muestra Efectiva Ponderada). (Muestra total recolectada: 2.097 casos).		
Tipo de Muestreo	No probabilístico.		
Técnica de Recolección	Encuesta online autoadministrada.		
Instrumento	Cuestionario estructurado online.		
<b>Duración Promedio</b>	12 a 15 minutos.		
Ponderación	La muestra fue ponderada según variables de Género, Tramo de Edad y Nivel Socioeconómico (NSE) con el fin de proyectar resultados poblacionales.		
Error Muestral	Se presenta el error muestral máximo teórico como referencia, bajo el supuesto de muestreo aleatorio simple, máxima varianza (p=50%, q=50%) y un nivel de confianza del 95%. El error es de ±2.51% sobre la muestra efectiva.		
Software de Análisis	RStudio		





## **Errores** muestrales

Para estimar la precisión de los resultados, se calculó el error muestral máximo teórico, bajo el supuesto de muestreo aleatorio simple y máxima varianza (p=50%, q=50%). Con un 95% de nivel de confianza, el margen de error para las estimaciones sobre el total de la muestra es de ±2.51%. La Tabla detalla los errores muestrales para los principales subgrupos de análisis.

#### Tabla de Errores Muestrales Máximos

Segmentos	Tamaño Muestral	Error Muestral Máximo (*)			
Total de la Muestra					
Total	1522	2.51%			
Sexo					
Femenino	781	3.51%			
Masculino	741	4.91%			
NSE					
ABClab	542	4.21%			
C2	331	5.39%			
C3	287	5.78%			
D/E	362	5.15%			
Edad					
12 - 17	985	3.12%			
18 - 24	432	4.72%			
25 - 32	105	9.56%			

<sup>(\*)</sup> Calculado bajo supuesto de aleatoriedad simple y varianza máxima







# Perfil de ponderación

Se aplicó ponderación estadística utilizando tres variables clave: género, tramos de edad y nivel socioeconómico. Estos cálculos se basaron en datos obtenidos por el Instituto Nacional de Estadística (INE) y la Asociación de Investigadores de Mercado y Opinión Pública de Chile (AIM). La tabla adjunta muestra los porcentajes de la muestra original, la población objetivo y los resultados tras la aplicación de la ponderación.

#### Perfil de Ponderación de la Muestra en Porcentaje

. com de l'enderación de la macenta en l'encentaje					
Comparación de distribuciones sociodemográficas					
Categoria	Muestra Original	Población (Objetivo)	Muestra Ponderada		
Sexo					
Femenino	51.3	50.7	50.6		
Masculino	48.7	49.3	49.4		
NSE					
ABClab	35.6	19.0	19.0		
C2	21.7	15.0	15.0		
C3	18.9	29.0	29.0		
D/E	23.8	37.0	37.0		
Edad					
12 - 17	64.7	25.5	25.5		
18 - 24	28.4	34.0	34.0		
25 - 32	6.9	40.5	40.5		



# Apuestas Prevalencias



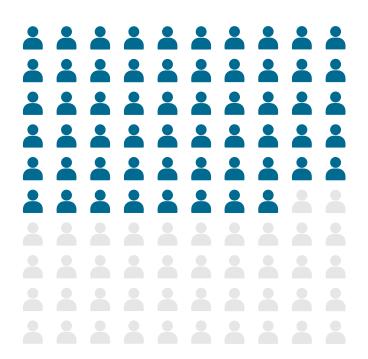






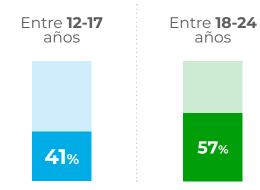
## Prevalencia de apuestas alguna vez en la vida

(Presencial u online)



de los jóvenes estudiantes de 12 a 32 años han apostado alguna vez en su vida. A medida que aumenta la edad, también crece la prevalencia de apuestas:







#### Existe una clara diferencia por género: El 68% de los hombres ha apostado

alguna vez en su vida, frente al 49% de las mujeres.

(No existen diferencias significativas en cuanto a la distribución por Nivel Socioeconómico)

## Prevalencia de apuestas en línea



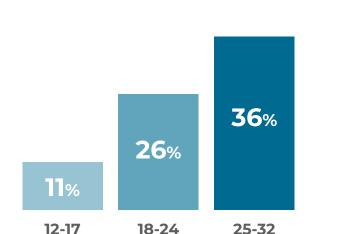
Las apuestas online ya no son un fenómeno post-mayoría de edad. La evidencia muestra que la puerta de entrada se ha desplazado a la adolescencia, con un promedio de inicio de 15.5 años.





En el **último año** (12 meses)





A medida que aumenta la edad, también crece la prevalencia de apuestas en línea durante el último año.

años

años

años

#### Existe una clara diferencia por género:

Los hombres tienden a apostar más que las mujeres. Durante el último año, el 40% de los hombres declara haber apostado online, mientras que tan solo lo hace el 13% de las mujeres.







# Apuestas Hábitos del apostador estudiantil joven







## Frecuencia de juego, cantidades apostadas y tiempo de sesión típica



de los apostadores, lo hacen al menos una vez por semana.



**79**% son micro apostadores CLP (Peso chileno)

Menos de \$10.000 clp (79%)

Entre \$10.001 y \$30.000 clp (19%)

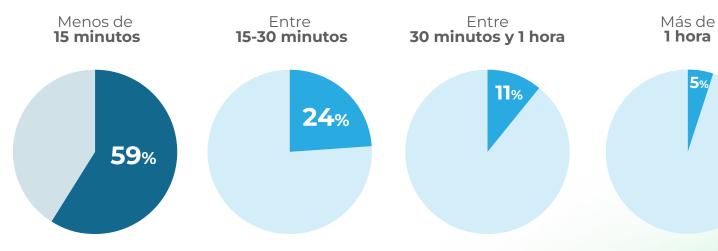
Entre \$30.001 y \$60.000 clp (1.4%)

Más de \$100.000 clp (0.5%)

Existen diferencias significativas en cuanto a cantidad apostada por Nivel Socioeconómico.

Los grupos socioeconómicos que tienden a realizar apuestas más arriesgadas o de mayor monto son el C2, y el C3.

La mayoría de las sesiones de apuestas online son breves: el 59% dura menos de 15 minutos. asociándose principalmente con los microapostadores.



(No existen diferencias significativas entre grupos).





## **Motivaciones para** apostar en Línea

Las principales motivaciones de la población estudiantil para iniciar apuestas online son:



**Ganar dinero** 



**36**%



**33**% Curiosidad

Aunque en la población total las motivaciones de influencia social (0,4%) y escapar de los problemas (0,5%) presentan porcentajes muy bajos, estas razones adquieren mayor relevancia en el grupo de estudiantes de 12 a 17 años, siendo prácticamente exclusivas de este rango etario.

Dentro del grupo de apostadores de 12 a 17 años:



2.8%

Influencia social



Escapar de los problemas



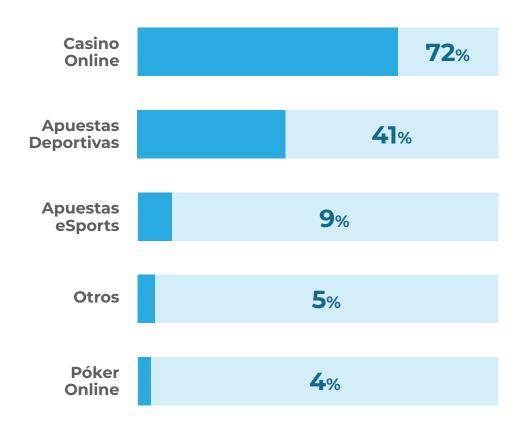
La curiosidad es la principal motivación para el género femenino, mientras que en los hombres alcanza un 26%.



El aburrimiento es la principal motivación para el género masculino, mientras que en las mujeres alcanza un 18%.

Ganar dinero es una motivación transversal, sin diferencias significativas entre ambos géneros (Mujeres 47%, Hombres 55%).

## Actividad en plataformas utilizadas para apostar

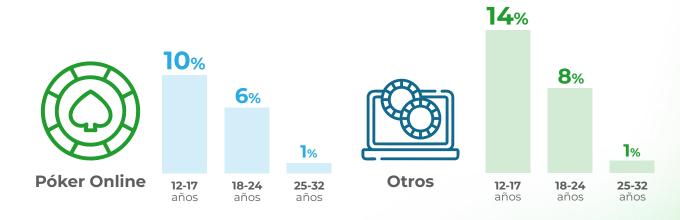


Las plataformas más utilizadas fueron mencionadas por los participantes de manera abierta. Por tratarse de una pregunta de respuesta libre, no se asignaron porcentajes ni se estableció un orden específico entre las menciones.

Betano (Sin duda la más mencionada), 1xBet, Jugabet, Coolbet, MiCasino, Stake y 1Win.



El uso de plataformas de apuestas como póker online y plataformas emergentes, muestran una diferencia significativa por rango etario, ya que a mayor edad tienden a utilizarlas con menor frecuencia.





# Apuestas Percepciones

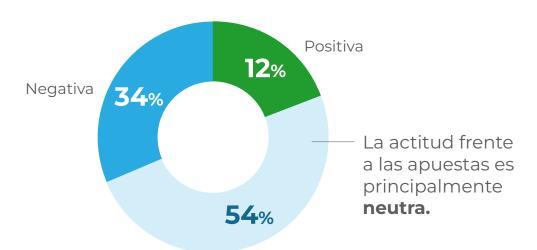








## **Actitud frente** a las apuestas





de los estudiantes de 8° a IV° medio muestran una actitud mayoritariamente neutra o positiva frente a las apuestas.

Lo que puede indicar una normalización del hábito y/o conducta de juego dentro de este grupo.

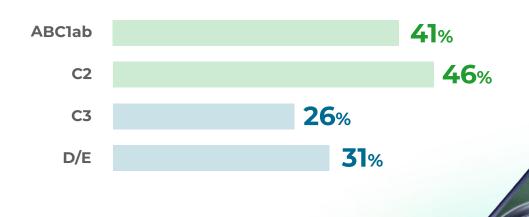


Los hombres tienden a tener una actitud positiva en mayor medida que la mujer. Lo que podría explicar su mayor prevalencia de apuestas.



En este caso si existen diferencias significativas en cuanto a la distribución por Nivel Socioeconómico. Los grupos D/E y C3 tienden a tener una actitud más flexible en torno a las apuestas online. Mientras que el grupo ABClab y C2 tienen una actitud más severa.

Porcentajes de actitud negativa por Nivel Socioeconómico











#### Percepción de Riesgo



(No existen diferencias significativas por género y por nivel socio económico (NSE), los datos se distribuyen de manera similar a los generales).

#### A menor edad, menos riesgo perciben en las apuestas.

A medida que aumenta la edad, crece también la conciencia sobre sus consecuencias.







25-32 años

**57**%



Percepción

de riesgo ALTO

Percepción de riesgo BAJO











#### **Entorno social** y apuestas

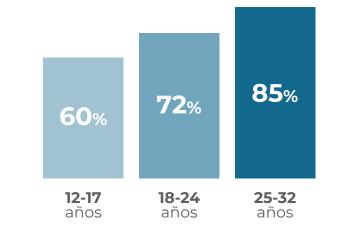


personas creen que el entorno social influye en las apuestas online (74%).

A medida que aumenta la edad, más se tiende a conocer personas que apuestan en línea.



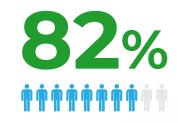
A mayor edad, mayor es la seguridad de que el entorno social influye en el interés de apostar.





de los hombres conocen a alguien que apueste en línea. En comparación al 55% de las mujeres.

A mayor nivel socioeconómico, mayor es la percepción sobre la influencia social en las apuestas.



de las personas que pertenecen al grupo ABClab creen que el entorno social influye en las apuestas.

#### **Entorno social** y apuestas



**57**%

de los padres/tutores de estudiantes de 8º a IVº medio saben completamente que sus hijos apuestan.

Esto indica que el apostar es una actitud completamente normalizada en nuestra sociedad.

Frecuencia con que amigos invitan a apostar.

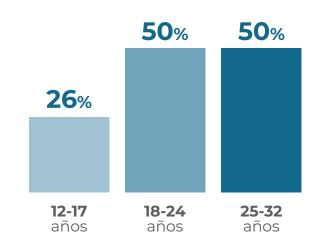


**Alta** 16% Moderada 28% 44%

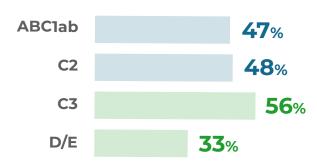


**Baja 26**% **Nula 30%**  **56**%

Las personas del grupo de 12 a 17 años son invitadas a apostar por cercanos en menor frecuencia que las de los otros grupos.



Las personas del grupo D/E suelen ser invitadas de forma menos frecuente que las de otros grupos. Mientras que las del grupo C3 suelen serlo más.

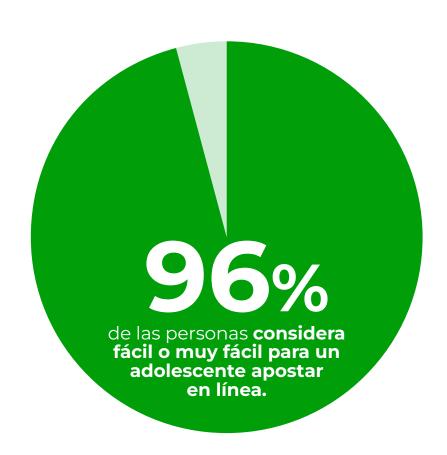


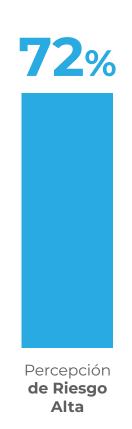
(Frecuencia alta/moderada)



hombres son invitados a apostar, frente a 3 de cada 10 mujeres.

#### Facilidad de acceso a apuestas online para adolescentes







Existe una alta creencia de que el comenzar a apostar en línea a edades tempranas puede generar adicción.





Los **hombres** tienden a ser más dubitativos respecto al riesgo de adicción por inicio temprano que las mujeres.



A pesar de la alta percepción de riesgo en ambos grupos, las mujeres la perciben en mayor medida que los hombres.

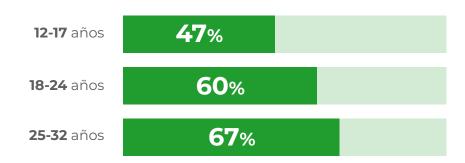
#### Percepción sobre prevención de problemas con apuestas



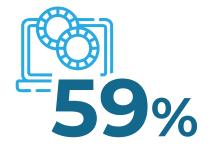
Existe una alta valorización de la importancia de los establecimientos educacionales en la prevención de problemas.



A menor edad menos importantes se consideran los establecimientos educacionales en la prevención de problemas con apuestas.







cree que las plataformas no se preocupan por prevención, sino que les importa solamente su propio beneficio económico.



cree que solo realizan acciones preventivas por cumplimiento normativo.

#### Resumen del capítulo



#### **Una actividad** normalizada

#### Normalización y prevalencia en aumento

La alta prevalencia en apuestas, 36% online alguna vez en la vida, evidencia que el fenómeno no es un comportamiento de grupos específicos, sino una actividad normalizada en la cultura juvenil. El aumento exponencial con la edad es un indicador clave, ya que sugiere una trayectoria de iniciación temprana que se consolida en la adultez joven.

#### La brecha de género

Más que una simple estadística, nuestros resultados reflejan una mayor vulnerabilidad de los hombres hacia el juego. El hecho de que la tasa de participación de este grupo duplique la de las mujeres revela un foco alarmante sobre factores culturales que exponen más al género masculino que femenino.





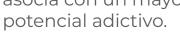
# 40

#### El engaño del "microapostador"

El perfil obtenido del "microapostador", un patrón claro de apuestas de bajo monto y corta duración, puede ser engañoso. La problemática radica en que reduce la percepción de riesgo y la barrera de entrada, facilitando así la aparición de hábitos que si bien suelen ser inofensivos, son fácilmente escalables hacia conductas problemáticas mediante la repetición.

#### El azar inmediato

Los apostadores en línea muestran una clara preferencia por los casinos online (72%), inclinándose por consecuencia, por elementos como tragamonedas, blackjack y ruletas. Esta inclinación sugiere un gusto por los juegos de azar clásicos y la gratificación instantánea. un aspecto muy relevante y preocupante, dado que este tipo de juegos se asocia con un mayor



#### Resumen del capítulo

#### Motores psicosociales y prevención deficiente

#### **Motivaciones** de alto riesgo

El 53% de los jugadores en línea se ve motivado principalmente por la ganancia económica. Este es un punto de preocupación significativo, dado que más de la mitad de los apostadores en línea vincula el juego a una solución financiera. Esta perspectiva puede derivar en un comportamiento de riesgo caracterizado por la persecución de las pérdidas, que básicamente se refiere a seguir apostando para recuperar lo perdido.

#### **Contradicciones**

Aunque la mayoría reconoce el alto riesgo de las apuestas (69%), la actitud predominante es de neutralidad (54%). Esta disonancia sugiere que, si bien el peligro se comprende racionalmente. se ha normalizado a nivel conductual minimizando sus consecuencias reales. especialmente entre los hombres y los estudiantes más jóvenes.



#### Resumen del capítulo

#### Un entorno que fomenta el juego

Las apuestas online operan dentro un ecosistema que lo valida y promueve activamente.

3 de cada 4 personas creen que el entorno influye, y que el 63% conozca a otros apostadores lo confirma.

#### Desconfianza

La percepción generalizada de que a las plataformas solo les interesa su beneficio económico (59%) revela una barrera de confianza profunda para cualquier iniciativa de "juego responsable" que provenga de la industria. Esto posiciona a los establecimientos educativos como un actor clave y más confiable para liderar la prevención.





## Videojuegos Prevalencia y frecuencias de uso

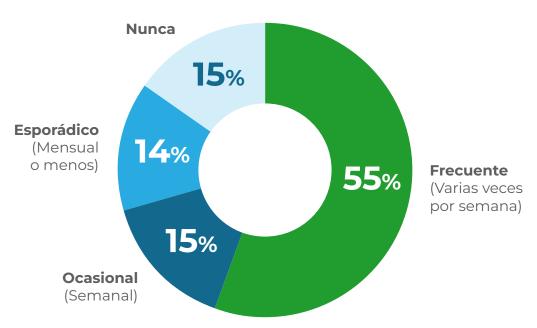








#### Prevalencia y Frecuencia de uso de videojuegos



Existen diferencias significativas en relación al nivel socioeconómico.





La brecha de género en los videojuegos se manifiesta en dos niveles clave.



La **participación** en videojuegos es menor entre las mujeres que entre los hombres.



Los **hombres** juegan videojuegos con mayor frecuencia (varias veces por semana) que las mujeres.

de los **jóvenes juegan** videojuegos de **forma** ocasional o frecuente.



#### Videojuegos Hábitos del videojugador estudiantil joven

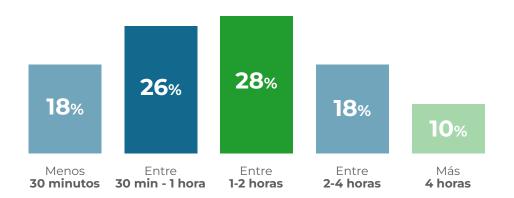








#### Tiempo dedicado por sesión de juego y tipos de videojuegos

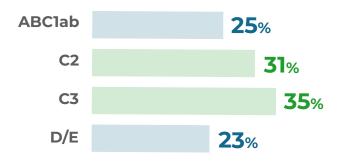




No existen diferencias por edad, lo que implica que se distribuyen de forma similar según rangos etarios.



Según nivel socioeconómico, los grupos C2 y C3 tienden a tener jornadas de juego más largas (2 horas o más) en comparación a los otros grupos.



Existe una marcada brecha de género en las sesiones de juego prolongadas (dos horas o más).



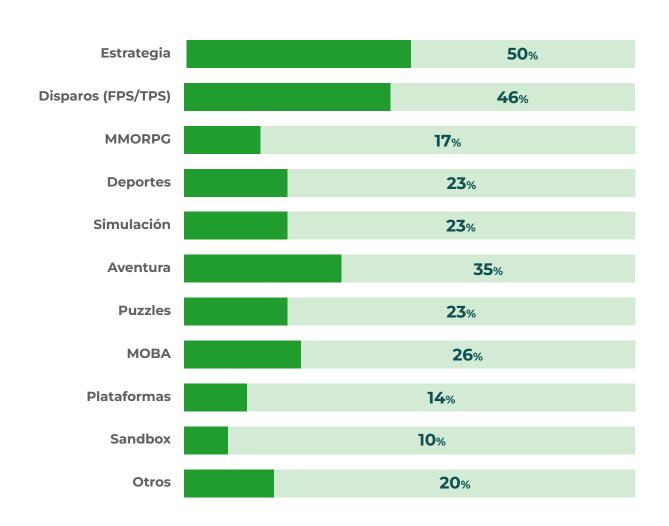


Los hombres suelen dedicar más tiempo continuo a los videojuegos en comparación con las mujeres.





#### Tiempo dedicado por sesión de juego y tipos de videojuegos



Los tipos de **videojuegos preferidos** para la población objetivo son los de **estrategia**, **disparos y aventura**.



Los juegos de disparos (FPS/TPS) y Simulación son más jugados por los grupos de 12 a 17 años y 18 a 24 años en comparación al grupo de 25 a 32.









#### Tiempo dedicado por sesión de juego y tipos de videojuegos



Los videojuegos de Disparos (FPS/TPS) son una **preferencia masculina**, casi doblando el porcentaje de mujeres.





Los **juegos de puzzle** son considerablemente más populares entre las mujeres que entre los hombres.





Los videojuegos de deportes son notablemente más populares entre los hombres que entre las mujeres.





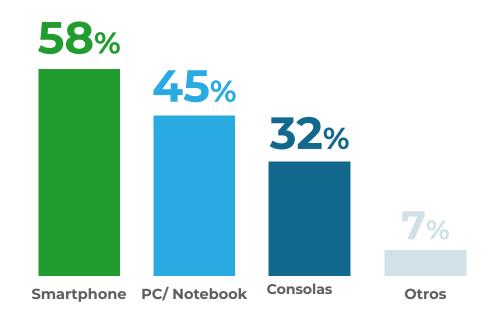
Los únicos tipos de videojuegos que **no presentan** diferencias entre género son los de aventura y simulación. El resto son de preferencia masculina mayoritariamente.







#### Dispositivos en que se juega



El uso de **PC/Notebook** tiende a **aumentar** según aumenta la edad.









En el caso de los smartphones la tendencia es más fuerte en las mujeres, en comparación con los hombres (50%).

La preferencia por las consolas es notablemente mayor en los hombres que en las mujeres (22%).

Aunque el PC y las consolas mantienen relevancia, los smartphones lideran el uso entre los jugadores.

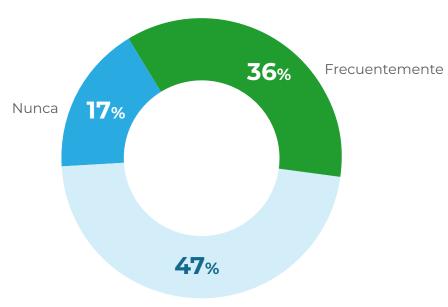
(No existen diferencias significativas en cuanto a la distribución por Nivel Socioeconómico).





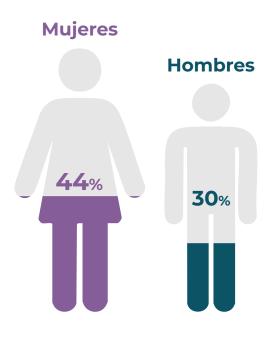


#### Exposición a publicidad de apuestas



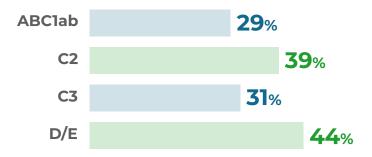
Ocasionalmente

de las personas se encuentran expuesto/a a publicidad de apuestas en videojuegos.



Esta diferencia podría explicarse por su preferencia por jugar en smartphones, donde este tipo de publicidad es más común, mientras que en consolas y PC/notebook su presencia es menos habitual.

El grupo D/E y C2 se ven expuestos de forma más frecuente al resto de los grupos.





Las mujeres se ven expuestas con mayor frecuencia a la publicidad de apuestas en videojuegos que los hombres.





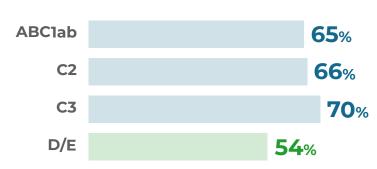


#### Microtransacciones y Azar en videojuegos





El tramo D/E tiende a gastar menos en compras de videojuegos que los otros grupos.







de los **hombres** que juegan videojuegos, tiende a gastar dinero en compras exclusivas mucho más que las mujeres (49%).



de las personas que juega utiliza videojuegos de azar, mientras que 42% nunca lo ha hecho.



Los hombres tienden a jugar videojuegos con elementos de azar más que las mujeres.

(No existen diferencias significativas en cuanto a la distribución por Nivel Socioeconómico ni rango etario).







#### Resumen del capítulo

#### Un espacio masculinizado y un nuevo factor de exposición al riesgo

#### Dos realidades muy distintas

Más allá de la alta frecuencia de juego (55% juega varias veces por semana). existe una profunda brecha de género que define la experiencia. Los hombres no solo juegan más que las mujeres (71% vs 40%), sino que de igual manera, dedican sesiones más largas y prefieren plataformas como PC v consolas, mientras que las mujeres se inclinan más por los smartphones, creando dos realidades muy diferentes.

#### La paradoja de la exposición a publicidad

A pesar de jugar con menos frecuencia que los hombres, las mujeres están más expuestas a publicidad de apuestas (44% vs 30%). Creemos que esto se explica por su preferencia de smartphones, un espacio donde la publicidad es más invasiva y agresiva. Otro punto importante, es que **se demuestra que menor** intensidad de juego no equivale a menor exposición al riesgo.

#### Resumen del capítulo



#### Normalización de conductas de gasto y azar

Los videojuegos actúan como un campo de inmersión para mecánicas similares a las apuestas. Una gran mayoría de los jugadores ya ha gastado dinero real en ellos, y de igual manera utiliza juegos que incorporan mecánicas de azar lúdico. Dichas conductas, más comunes en hombres, normalizan las microtransacciones y desdibujan la línea entre el ocio y el juego de azar.





## RR.SS y plataformas de livestream

Prevalencia y frecuencias de uso



#### Prevalencia y frecuencias de uso de RR.SS y/o plataformas de livestream



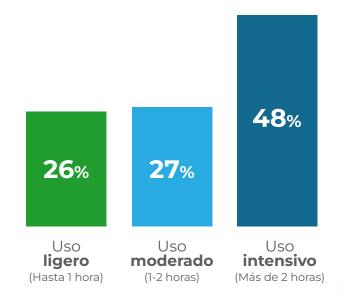


de las personas hace uso frecuente de redes sociales y plataformas de livestream.



9 de 10

personas dedican 4 días o más por semana al uso de RR.SS. y plataformas de livestream.



El uso de RR.SS y plataformas de livestream es un fenómeno universal en la población estudiada. No existen diferencias entre grupos respecto a las frecuencias de uso.

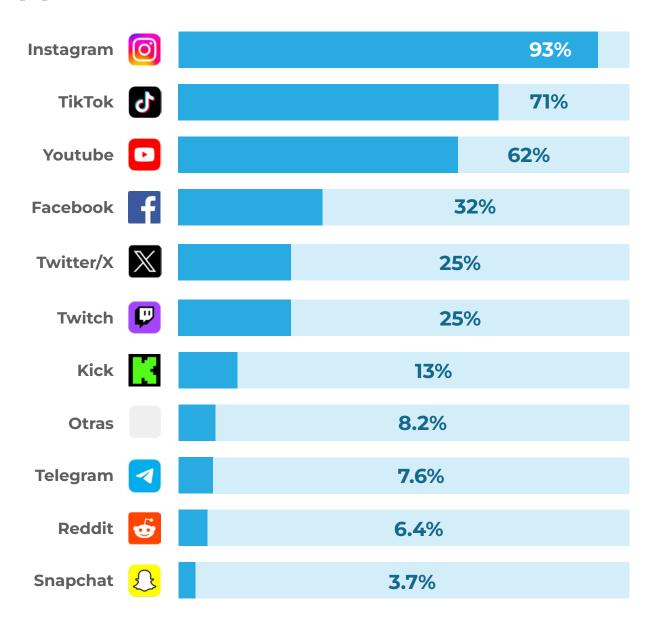
(No hay diferencias entre grupos sociodemográficos, casi todos los estudiantes utilizan estas plataformas).





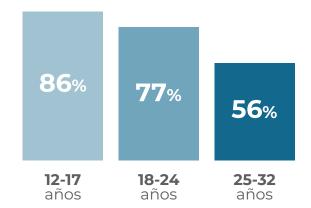


#### **Apps utilizadas**





TikTok muestra una tendencia a ser utilizada con menor frecuencia a medida que aumenta la edad.





Snapchat, es utilizado mayoritariamente por el grupo de 12 a 17 años.



Facebook, Twitter/X y Twitch, son utilizados mayoritariamente por personas de 25 a 32 años.

Por NSE, en todas las apps no hay diferencias significativas entre los grupos, a excepción de Twitch, la cuál es utilizada mayoritariamente por personas de los tramos C2 y C3.

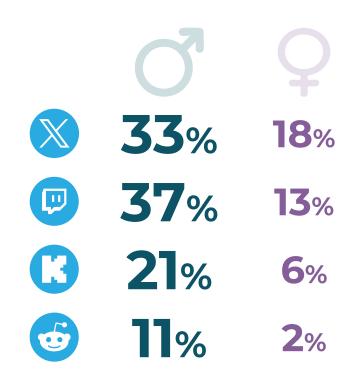






#### **Apps utilizadas**

Aplicaciones como Twitter/X, Twitch, Kick y Reddit, presentan una participación significativamente mayor de hombres en comparación con mujeres.



Actualmente los "streamers" de plataformas como Twitch y Kick son fuertemente promocionados por casas de apuestas. La aplicación con mayor presencia femenina es TikTok, donde las mujeres superan a los hombres por 11 puntos porcentuales.









#### Exposición e interacción con publicidad de apuestas



92%

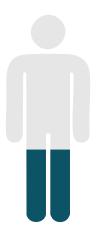
de las personas se encuentra expuesta de manera frecuente/ocasionalmente a publicidad de apuestas en RR.SS.





Un 30% interactúa con la publicidad de apuestas (por ejemplo, dando "me gusta", accediendo al enlace o compartiendo el contenido).

(No hay diferencias significativas por edad, ni NSE en relación a la interacción directa con publicidad).



**35**%

de los hombres interactúa directamente con publicidad de apuestas, en comparación con el 25% de las mujeres.





**58**%

sigue a influencers que promocionan apuestas en línea.

#### Resumen del capítulo



#### El entorno digital y la influencia

#### Universalidad y uso intensivo

El uso de redes sociales y plataformas de livestreaming es prácticamente universal en la población estudiada (98%), con un 93% que las utiliza frecuentemente. Con casi la mitad de los usuarios dedicando más de 2 horas diarias (48%), estas plataformas no son solo una herramienta, sino el principal entorno donde se forman opiniones, se establecen normas sociales y se reciben influencias.

#### Segmentación de audiencias por plataforma

No todos consumen el mismo espacio digital. Hay una segmentación clara: TikTok es la plataforma preferida entre los más jóvenes, mientras que Twitch, Twitter/X y Facebook son preferidas por el grupo de mayor edad (25-32 años). Esta división es clave, ya que determina el tipo de contenido y publicidad al que cada grupo está expuesto.





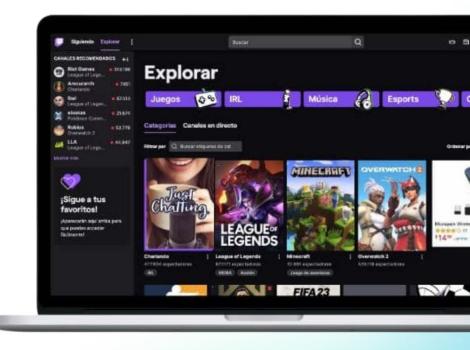


#### Resumen del capítulo



#### **Espacios Masculinizados**

Plataformas de livestreaming como Twitch y Kick, junto a otras como Twitter/X y Reddit, muestran un consumo mayoritariamente masculino. Esto es de suma importancia, ya que se trata de un entorno digital donde la audiencia masculina es un objetivo prioritario y altamente expuesto.





## Tendencias asociadas a las apuestas en línea







## Frecuencia de uso y tipos de videojuegos, según participación en apuestas online

#### Frecuencia uso de videojuegos



60.00





Nunca

**Esporádico** (Mensual o menos)

Ocasional (Semanal)

**Frecuente** (Varias veces por semana)

**Apostador** online









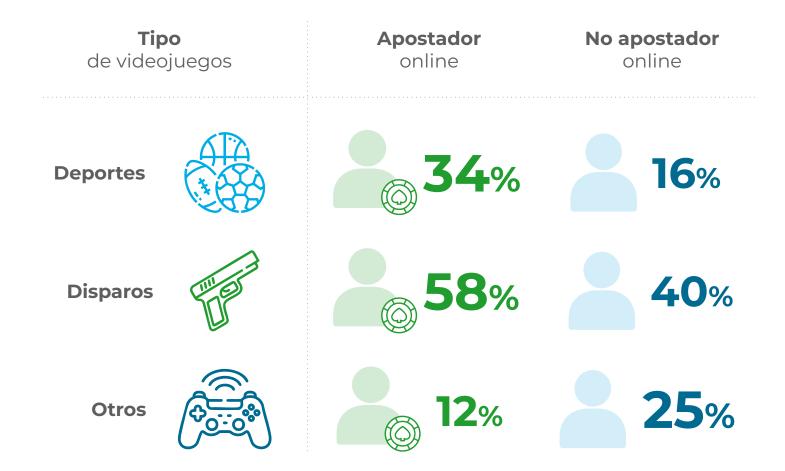
A mayor frecuencia de juego, mayor es la prevalencia de apuestas.







## Frecuencia de uso y tipos de videojuegos, según participación en apuestas online



¿Cómo leer estos datos? El 34% de los apostadores online juega videojuegos de deportes. Mientras que tan solo el 16% de los no apostadores lo hace.

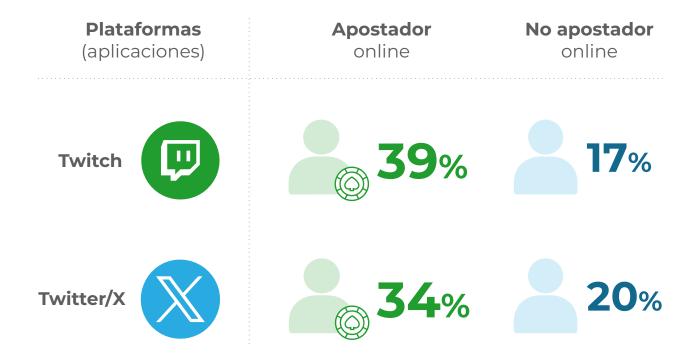
El porcentaje del apostador online en los videojuegos de **deporte** se puede deber a un tema de **afinidad temática**, ya que el mercado de deportes de apuestas es uno de los más grandes.

En el caso de los videojuegos de disparos, si bien los porcentajes son altos en ambos, existe una asociación que no se debe al azar.

Hay una diferencia significativa en la categoría **otros** que podría explicarse porque **quienes apuestan tienden a preferir videojuegos de tipo mainstream.** 



## Uso de RR.SS y Plataformas de Livestream, según participación en apuestas online



**Instagram** no se señala porque **es utilizada por más del 90% de toda la población en estudio.** Es muy importante señalar aquí, que plataformas populares como Tik Tok y Facebook no son un factor diferenciador, ya que son utilizadas de manera similar por ambos grupos.

Los hallazgos más relevantes se observan en las plataformas de livestream, donde los apostadores online muestran una mayor presencia que los no apostadores, especialmente en Twitch y Twitter/X.

Ni la prevalencia en el uso de redes sociales y/o plataformas de livestream, ni la frecuencia semanal o las horas diarias de uso, muestran una asociación con la participación en apuestas en línea.

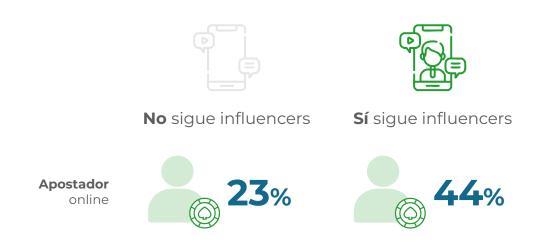




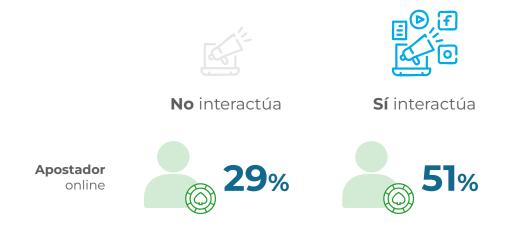




#### Uso de RR.SS y Plataformas de Livestream, según participación en apuestas online



Existe una tendencia clara, seguir a influencers que promocionan apuestas está fuertemente asociado a una mayor propensión a participar en apuestas en **línea**, podríamos decir, que las figuras públicas juegan un rol en la normalización de esta actividad.



Existe una relación entre la interacción directa con la publicidad de apuestas online y la participación en estas. Ya que, la prevalencia de apuestas online es drásticamente mayor en el grupo que interactúa con este tipo de publicidad frente a los que no lo hacen.

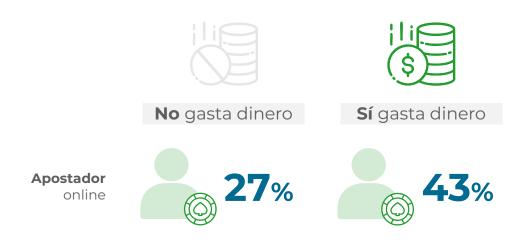






#### Gastos y azar en videojuegos, según participación en apuestas online

La proporción de apostadores online es casi el doble entre quienes han gastado dinero en compras exclusivas de videojuegos, en comparación con quienes no lo han hecho.



Se sugiere una posible transferencia del comportamiento de gasto, normalizar microtransacciones en los videojuegos está fuertemente asociado a la participación en apuestas online.

La proporción de apostadores online significativamente mayor entre quienes juegan videojuegos con elementos de azar, en comparación con quienes no lo hacen.



Estos hallazgos apoyan la **hipótesis** de que los videojuegos con elementos de azar pueden actuar como una fuente de "puerta de entrada" hacia las apuestas.







#### **Predictores Clave de** la Participación en **Apuestas Online**



#### Metodología

Se realizaron dos análisis estadísticos multivariados (regresión logística) para determinar los predictores más fuertes de la participación en apuestas online, controlando el efecto de todas las variables simultáneamente.

#### Las variables incluidas en el modelo final fueron:

- Sexo
- Rangos de edad
- Nivel Socioeconómico (NSE)
- Frecuencia semanal de uso de videojuegos
- Gasto en videojuegos
- Frecuencia semanal de uso de redes sociales o plataformas de livestream
- · Conocimiento de un apostador online
- Percepción de riesgo de las apuestas en línea
- Interacción con publicidad de apuestas en redes sociales y/o plataformas de livestream







#### Predictores Clave de la Participación en Apuestas Online



#### **Resultados Principales**

Tras el análisis, el modelo final reveló la magnitud exacta con la que ciertos factores predicen la participación en apuestas online.



#### Género

Los hombres tienen 2.17 veces más **probabilidades de participar en apuestas** online que las mujeres.



#### **Edad**

Es el factor más determinante



En comparación con adolescentes (12-17 años), los jóvenes de 18 a 24 años tienen 3.47 veces más **probabilidades de apostar**, y este riesgo se eleva a 9.17 veces para el grupo de 25 a 32 años.



#### Entorno social y hábitos

**Conocer a otro apostador online** aumenta las probabilidades de participar en 2.93 veces.



Aquellos que **gastan dinero en videojuegos** tienen 1.95 veces más probabilidades de apostar.



**Interactuar con publicidad** de apuestas en redes sociales y/o plataformas de livestream incrementa las probabilidades en 2.30 veces.







#### **Predictores Clave de** la Participación en **Apuestas Online**



#### Hallazgo Clave

La interacción con la publicidad resultó ser un factor significativo que supera incluso a la percepción de riesgo personal del individuo, la cual era significativa en el modelo inicial, pero no en el final.



#### Conclusiones Generales

Nuestros modelos de regresión logística confirman que la participación de jóvenes estudiantes en apuestas online es un fenómeno multifactorial, siendo el género y la edad los predictores más influyentes.



#### Mitos Desmentidos

Se **refuta la hipótesis** de que **la** frecuencia de uso de videojuegos, redes sociales o plataformas de livestream sea un factor determinante. En cambio, es el comportamiento dentro de estas plataformas lo que se revela como un factor decisivo, según el modelo final.





## Eje 1 Regulación del entorno digital y publicitario

Los hallazgos del estudio demuestran que la exposición a publicidad de apuestas en línea es masiva en usuarios de videojuegos, y redes sociales y plataformas de livestream, actuando ciertos comportamientos específicos como predictores clave de la participación en apuestas. Por lo tanto, el control del entorno digital se hace fundamental.

- Política de publicidad "cero menores"
- Regulación de Influencers
- Clasificación de mecánicas de azar en videojuegos









#### Política de publicidad "cero menores"

La sugerencia es hacer un llamado a la prohibición por ley de toda publicidad de apuestas online y casinos en plataformas digitales, redes sociales y servicios de livestream con audiencias demostrablemente altas de menores de 18 años (Tik Tok, Instagram, Twitch, Kick, etc.). Asi mismo como en la cercanía de los establecimientos educacionales como funciona la ley de alcoholes.

#### Regulación de Influencers

Promover una normativa que prohíba a influencers promocionar de forma directa plataformas de apuestas online a audiencias menores de 18 años en Chile. Haciendo énfasis clave en la exigencia de advertencias visuales y auditivas claras sobre los riesgos de apostar y la ludopatía, de forma similar a las advertencias del tabaco. Al igual que en otros paises que se les puede exigir que graben videos para sus RRSS donde dejan claro que esos juegos no son para menores.

#### Clasificación de mecánicas de azar en videojuegos

Designar de forma legal las "loot boxes", ruletas, slots, y otras mecánicas de monetización basadas en el azar dentro de los videojuegos como una forma de apuesta pasiva. Esto obligaría a que los juegos que las contengan reciban una clasificación para mayores de 18 años, limitando (en teoría), su acceso y marketing para menores.







## Eje 2 **Estrategias** de prevención

 Talleres para padres y educadores

Ofrecer talleres gratuitos (online y presenciales) para padres y cuidadores, enfocados en herramientas prácticas: cómo usar controles parentales, cómo identificar si un hijo o hija está apostando y, crucialmente. cómo iniciar conversaciones sobre este tema sin generar conflicto.

 Capacitación a Profesionales de la Salud y Educación

Desarrollar programas de formación para médicos, psicólogos, orientadores y profesores para que puedan reconocer las señales de alerta de la ludopatía juvenil y saber cómo actuar y a quién derivar.

• Creación de una Línea de **Ayuda Juvenil Especializada** 

Establecer un canal de comunicación gratuito, anónimo y confidencial (vía WhatsApp, chat o teléfono) atendido por psicólogos especializados en adicciones y enfocado en jóvenes. Permitiría a los adolescentes buscar ayuda sin que sus padres lo sepan necesariamente.





## Eje 3 Fiscalización y **Accesibilidad**

• Implementación de Verificación de Edad Robusta

Exigir por ley que todas las plataformas de apuestas que operen en Chile utilicen sistemas de verificación de identidad de dos o más factores, vinculados a un documento de identidad oficial (como a través de la ClaveÚnica), haciendo inviable el registro de menores de edad.

 Bloqueo a Nivel de Proveedor de Internet

Crear una lista oficial de sitios de apuestas ilegales o no regulados y exigir a los proveedores de internet en Chile que bloqueen el acceso a estos dominios por defecto.

#### Sello de Plataforma Segura para Jóvenes

Crear una certificación para redes sociales, plataformas de streaming y empresas de videojuegos que demuestren proactivamente que sus algoritmos no promueven contenido de apuestas a menores, que sus sistemas de reporte son eficientes y que colaboran con las autoridades. Las empresas con este sello podrían obtener beneficios fiscales o de reputación.

### Algoritmos Éticos de Código Abierto

Exigir que las plataformas de redes sociales hagan públicos y auditables los algoritmos que utilizan para recomendar contenido, permitiendo a reguladores independientes verificar que no están empujando a los jóvenes hacia espirales de contenido adictivo o riesgoso para maximizar la interacción.







# Limitaciones y Desafíos del Estudio



## Representatividad y alcance de la muestra

#### Muestreo no probabilístico

Se utilizó un muestreo no probabilístico, lo que por definición genera una **muestra con sesgos demográficos iniciales.** 

#### • Ponderación estadística

Con el fin de corregir los sesgos se aplicó un ajuste estadístico (raking) que alinea la muestra obtenida, con las proporciones poblacionales a nivel nacional. Gracias a este procedimiento, la muestra final es estructuralmente representativa a nivel nacional en Género, Tramos de Edad y Nivel Socioeconómico.

#### Resultados y alcance exploratorio

Los resultados reflejan de forma fiable la estructura de la población en las variables clave mencionadas, otorgando validez a los hallazgos. Es importante señalar que, si bien el ajuste estadístico corrige la representatividad demográfica, no elimina los sesgos de autoselección inherentes al muestreo original, basados principalmente en la voluntariedad de la participación. Precisamente, esto enmarca el presente trabajo como un estudio exploratorio fundamental, que sienta las bases para una futura investigación con un diseño de muestreo probabilístico que permita alcanzar la plena generalización estadística de los resultados.





## Limitaciones y Desafíos del Estudio



#### Diseño transversal

El estudio es de corte transversal, lo que nos permite identificar correlaciones y asociaciones muy relevantes entre variables, así como generar valiosas hipótesis a partir de los resultados. Sin embargo, no permite establecer relaciones de causa y efecto per se.

#### • Datos basados en autoinforme

Los resultados se fundamentan en lo que los jóvenes reportaron. Esto está sujeto a posibles sesgos de memoria (dificultad para recordar gastos o tiempos exactos) y de deseabilidad social (tendencia a reportar conductas más aceptadas).

#### • Limitación Geográfica

Si bien la muestra es estructuralmente representativa en variables demográficas clave, la ponderación no incluyó un ajuste por zona geográfica, por lo que **podría existir un sesgo territorial en los datos, principalmente derivado de la sobrerrepresentación de la Región Metropolitana y la Región de Valparaíso.** 









## ¿Quién realizó el estudio?

#### C. PREVENTIVE

Copreventive es una plataforma digital diseñada para fortalecer la prevención de conductas de riesgo y problemáticas psicosociales en comunidades, escuelas u organizaciones -con temáticas como violencia, consumo de sustancias y abuso digital-. Desde un enfoque sistémico contempla el bienestar en el diagnóstico e intervención tanto a la persona como su contexto.

A partir del diagnóstico con instrumentos estandarizados que permiten información rápida y precisa sobre los factores de riesgo y protección de la comunidad, copreventive ofrece recursos educativos y formación personalizada a todos los participantes.

Copreventive basado en la evidencia y en la metodología del Liderazgo Adaptativo de Harvard cuenta con programas para la co-creación de soluciones para las comunidades con el objetivo principal de generar entornos protectores para un cambio preventivo.



copreventive.com



Red Preventiva es un movimiento amplio que reúne a establecimientos educacionales, expertos, padres, madres, municipios y actores políticos. Su objetivo es trabajar de forma preventiva, fortaleciendo ciertos patrones conductuales y factores protectores que contribuyen a retrasar el ingreso de los jóvenes a los consumos problemáticos (alcohol, drogas, ludopatía, redes sociales, pornografía, violencia, salud mental, entre otros).

Su misión es fortalecer a las comunidades generando un ecosistema que priorice y ponga en el centro a las niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

Para tal objetivo, la Red Preventiva trabaja con los padres, madres y tutores, entregando formación y promoviendo acuerdos dentro de los establecimientos educacionales. Además, desarrolla acciones concretas, tales como charlas, mediciones específicas y procesos de intervención comunitaria orientados a fortalecer los entornos preventivos.



redpreventiva.com redpreventivachile.cl







#### Actividad Normalizada

Conducta que, a través de un proceso de exposición social y cultural, llega a ser percibida como común, aceptable y parte de la vida cotidiana de un grupo determinado.

#### Adicciones de comportamiento

También conocidas como adicciones "comportamentales" o "conductuales". Son un trastorno en el cual una persona desarrolla una dependencia hacia una conducta específica y placentera. Se caracteriza por una pérdida de control para limitar dicha actividad y por mantenerla a pesar de las consecuencias negativas que genere en su vida personal, social, académica o familiar.

#### • Apuestas eSports

Modalidad de gambling que consiste en apostar dinero real sobre los resultados de competencias profesionales de videojuegos (eSports). De forma similar a las apuestas deportivas tradicionales, los usuarios pueden apostar por el equipo o jugador ganador, marcadores específicos o eventos que ocurren dentro de la partida. Es un segmento del mercado de juego online en rápido crecimiento y con alta popularidad entre el público joven.

#### • Asociación entre Variables

Término estadístico general que indica que existe una relación o dependencia de cualquier tipo entre dos o más variables. Si dos variables están asociadas, conocer el valor de una proporciona información sobre el valor de la otra

#### • Brecha de Género

Medida que describe la diferencia sistemática entre hombres y mujeres en relación con un indicador o una variable específica. En este caso se utiliza para cuantificar la desigualdad en la manifestación de ciertas conductas.

#### • Casino Online

Plataforma de internet, accesible a través de sitios web o aplicaciones móviles, que permite a los usuarios apostar dinero real en versiones digitales de juegos de azar. La oferta de juegos comúnmente incluye máquinas tragamonedas (slots), póker, blackjack y ruleta. Una modalidad destacada es el "casino en vivo", que utiliza crupieres humanos en transmisiones de video en tiempo real para emular la experiencia de un casino físico. Son un componente central de la industria del iGaming.

#### Comparación social ascendente

Proceso psicológico en el que un individuo se compara con personas a las que percibe como superiores en algún aspecto (por ejemplo, en éxito, estatus o riqueza). En el contexto del juego online, esto ocurre cuando los jóvenes ven a otros (influencers, pares o figuras publicitarias) mostrando grandes ganancias o un estilo de vida lujoso asociado a las apuestas. Esta comparación puede motivarlos a jugar, impulsados por el deseo de emular ese éxito y llevándolos a subestimar los riesgos reales.







#### • Compras Exclusivas en Videojuegos

Se refiere a todo contenido, ítem o ventaja dentro de un videojuego que solo puede ser adquirido a través de una transacción con dinero real, en lugar de ser obtenido mediante el progreso, el tiempo de juego o la habilidad del jugador. El carácter "exclusivo" radica en que la compra es la única vía de obtención. Frecuentemente, esta exclusividad se potencia con una disponibilidad limitada en el tiempo o en cantidad.

#### • Diferencia Significativa

Resultado de una prueba estadística que indica que la diferencia encontrada entre dos o más grupos de la muestra (por ejemplo, la prevalencia del juego entre hombres y mujeres) es demasiado grande para ser explicada por el azar o el error muestral. Cuando una diferencia es "significativa", se puede concluir con un alto nivel de confianza que dicha diferencia realmente existe en la población general y no es solo una casualidad de los datos recolectados en el estudio.

#### • Error muestral máximo teórico

Medida que establece el mayor margen de error posible para los resultados de un estudio. Se calcula bajo las condiciones más conservadoras: asumiendo un muestreo aleatorio, la máxima variabilidad posible en las respuestas (una división de 50/50 en la población) y un nivel de confianza del 95%, que es el estándar en investigación social. Este valor define la precisión general de las estimaciones de la encuesta.

#### • FOMO (Fear of Missing Out)

Anglicismo que se traduce como Miedo a Perderse Algo o Miedo a Quedarse Fuera. Es una forma de ansiedad social caracterizada por el deseo de estar continuamente conectado para no perderse eventos, experiencias, interacciones sociales o información relevante, a menudo impulsado por lo que se ve en redes sociales.

#### • Gambling (Apuestas / Juegos de azar)

Término en inglés que se refiere a la acción de arriesgar dinero o un objeto de valor sobre el resultado de un evento incierto, que depende parcial o totalmente del azar, con la intención de ganar un premio. El concepto abarca desde juegos de casino y loterías hasta apuestas deportivas, tanto en formatos presenciales como en plataformas online.

#### • iGaming

Término que proviene de la contracción de "Internet Gaming" (juego en internet). Se utiliza para englobar a toda la industria de las apuestas con dinero real realizadas a través de plataformas online. Abarca los casinos virtuales (póker, tragamonedas), las apuestas deportivas, el bingo y las loterías en línea. Es fundamental diferenciarlo del "gaming", que se refiere a los videojuegos que no implican una apuesta monetaria.







#### • Industria regulada

Se refiere a un sector económico en el que las empresas deben operar bajo un marco legal estricto y la supervisión de una autoridad pública (como una Superintendencia). En el contexto del juego,

la regulación implica que los operadores deben obtener licencias, garantizar la transparencia y justicia de los juegos, implementar medidas de protección al usuario (como la prohibición a menores de edad) y pagar impuestos. Esto la diferencia del mercado no regulado o ilegal.

#### Influencer

Persona que, gracias a su credibilidad, carisma y al gran número de seguidores que ha consolidado en plataformas digitales (como Instagram, TikTok o Twitch), tiene la capacidad de influir en las opiniones, hábitos y decisiones de su audiencia.

#### • Livestream (Transmisión en vivo)

Término en inglés para una transmisión de video y audio en tiempo real a través de internet. En español se conoce como "transmisión en vivo" o "en directo". En el ecosistema digital juvenil, se realiza principalmente en plataformas como Twitch, YouTube y Kick, permitiendo una interacción directa e instantánea entre el creador de contenido (streamer) y su audiencia a través de un chat.

#### • Ludopatía

Impulso patológico e incontrolable de participar en juegos de azar. Es reconocida clínicamente como un "Trastorno por Juego" y se caracteriza por una conducta de apuesta persistente que deteriora las áreas personal, familiar y social del individuo.

#### Ponderación

Procedimiento estadístico que se aplica a los datos de una encuesta para ajustar la composición de la muestra a la de la población real. Consiste en asignar un "peso" numérico a las respuestas de cada encuestado para corregir desbalances demográficos. Por ejemplo, si un grupo (por edad, género o región) está poco representado en la muestra en comparación con su peso real en la población, la ponderación aumenta su contribución a los resultados finales, garantizando que las conclusiones sean más precisas y representativas.

#### • Percepción de riesgo

Juicio subjetivo que un individuo realiza sobre la probabilidad y la gravedad de las consecuencias negativas asociadas a una determinada actividad.







#### • Prevalencia

Medida estadística que describe la proporción de individuos de una población que presenta una característica o realiza una conducta en un momento determinado. Generalmente se expresa como un porcentaje (%).

#### • Publicidad de Apuestas

Conjunto de estrategias y acciones comunicacionales implementadas por las empresas de juego online para promover sus marcas, atraer nuevos usuarios y fomentar la participación. En el contexto actual, esta publicidad se caracteriza por ser masiva y multicanal, incluyendo:

Redes Sociales: Plataformas digitales (como Instagram, TikTok, Twitch, X, etc.) que permiten a los usuarios crear, compartir e interactuar con contenido dentro de comunidades virtuales.

#### Videojuegos

Formas de entretenimiento digital e interactivo que se ejecutan en dispositivos electrónicos como consolas, computadores o teléfonos móviles. El resultado de la partida depende principalmente de la habilidad, la estrategia y las decisiones del jugador.

#### • Videojuegos con Elementos de Azar

Categoría de videojuegos que, si bien se basan principalmente en la habilidad del jugador, integran mecánicas cuyo resultado depende total o parcialmente del azar, a menudo requiriendo un pago para participar. Los ejemplos más comunes son las cajas de botín (loot boxes) y los sistemas gacha, donde los jugadores pagan (con dinero real o moneda del juego) para obtener recompensas virtuales aleatorias de valor incierto. Aunque el premio no es dinero en efectivo, la estructura de "apuesta-azar-recompensa" es psicológicamente muy similar a la del gambling, por lo que se estudian como un posible factor de riesgo y una vía de iniciación a los juegos de azar en jóvenes.

- Anuncios en redes sociales y plataformas digitales.
- Patrocinio de equipos y competencias deportivas.
- Marketing con influencers y streamers.
- Promoción constante de "bonos de bienvenida" y "apuestas gratis".







#### **Tipos de Videojuegos**

#### • Estrategia

Género donde el éxito depende principalmente de la planificación, la toma de decisiones y la gestión de recursos para superar a los oponentes. Puede ser en tiempo real (RTS) o por turnos.

#### • Disparos (Shooter)

Se centra en el combate con armas de fuego. Se divide en FPS (First-Person Shooter), donde el jugador ve a través de los ojos del personaje, y TPS (Third-Person Shooter), donde la cámara se sitúa detrás del personaje.

### • MMORPG (Videojuego de Rol Multijugador Masivo en Línea)

Mundos virtuales persistentes donde miles de jugadores interactúan simultáneamente, desarrollando un personaje, completando misiones y cooperando o compitiendo entre sí.

#### Deportes

Simulan la práctica de deportes del mundo real, como fútbol, baloncesto o carreras de autos, permitiendo al jugador controlar a los atletas o equipos.

#### Simulación

Busca recrear con realismo una actividad o sistema, como pilotar un avión, gestionar una ciudad o simular la vida cotidiana de un personaje.

#### • Aventura

Se enfoca en la exploración, la resolución de acertijos (puzzles) y una fuerte narrativa que guía al jugador a través de una historia.

#### Puzzles

El objetivo principal es resolver problemas de lógica, patrones o espaciales. El desafío es puramente intelectual más que de reflejos.

#### • MOBA (Arena de Batalla Multijugador en Línea)

Dos equipos de jugadores compiten en un mapa cerrado, con el objetivo de destruir la base del equipo contrario. Cada jugador controla un único personaje con habilidades únicas.

#### Plataformas

La jugabilidad principal consiste en guiar a un personaje para que salte entre plataformas suspendidas y evite obstáculos. Requiere precisión y buenos reflejos.

#### Sandbox (Mundo Abierto)

Ofrece un mundo virtual extenso con gran libertad para que el jugador explore e interactúe con el entorno a su propio ritmo. Se caracteriza por dar al jugador herramientas para que cree su propia experiencia, con objetivos no lineales o inexistentes.

## **Bibliografía**

Alzhanari, Alanood & Griffiths, Mark. (2024). Problematic Gaming and Students' Academic Performance: A Systematic Review. International Journal of Mental Health and Addiction. Doi: https://doi.org/10.1007/s11469-024-01338-5

Bergman, A. (2024, 2 de febrero). Estadísticas de adicción al juego 2024. QuitGamble.com. Recuperado el 4 de junio de 2025 https://quitgamble.com/es/estadisticas-de-adiccion-al-juego/

Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research. Journal of gambling studies, 33(2), 397-424. https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5

Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000-2015). Journal of Behavioral Addictions, 5(4), 592-613. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073

Campodonico, Nicolas & Aucapiña, Ibeth. (2024). Revisión sistemática sobre la influencia de las redes sociales en la autoestima de los adolescentes. Psicología UNEMI, vol 8(15), pp. 73-87. Doi: 10.29076/issn.2602-8379vol8iss15.2024pp73-87p

Cortés Lozano, Ximena. (2015). El impacto de la tecnología en el ámbito social y en la desigualdad. Inclusión y Desarrollo, N°3, 16-20.

Dellosa, G., & Browne, M. (2024). The influence of age on gambling problems worldwide: A systematic review and meta-analysis of risk among younger, middle-aged, and older adults. Journal of Behavioral Addictions, 13(3), 702-715. https://doi.org/10.1556/2006.2024.00051

Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). The measurement and screening of youth gambling problems. En J. L. Derevensky & R. Gupta (Eds.), Gambling problems in youth: Theoretical and applied perspectives (pp. 119-147). Springer.

Dowling, N., Merkouris, S., Greenwood, C., Oldenhof, E., Toumbourou, J. & Youssef, G. (2016), Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies, Clinical Psychology Review, Volume 51, Pages 109-124. https://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.10.008

Faílde, J. M., Dapía, M. D., Isorna, M., & Braña Rey, F. (2024). Problematic Use of Video Games in Schooled Adolescents: The Role of Passion. Behavioral Sciences. 14(11), 992. https://doi.org/10.3390/bs14110992

Fumagalli, E., Shrum, J., & Lowrey, T. (2024). The Effects of Social Media Consumption on Adolescent Psychological Well-Being. Journal of the Association for Consumer Research 2024, vol 9(2), pp. 119-130. Doi: https://doi.org/10.1086/728739

García, P., Buil, P. & Solé, MJ. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable". Política y Sociedad, Vol 53 (2), pp. 551 - 575. Doi: https://doi.org/10.5209/rev\_POSO.2016.v53.n2.47921

Gujar, Suraj & Paul, Partha. (2025). Online Gambling Market Size - By Game Type, By Device Type, Forecast, 2025 – 2034. Global Market Insights. Disponible en:

https://www.gminsights.com/industry-analysis/online-gambling-market







## **Bibliografía**

H2 Gambling Capital. (2024). Global Gambling Industry Generates \$536bn in 2023 with H2 Expecting 7% Growth Expected in 2024.

https://h2gc.com/news/general/global-gambling-industry-generates-536bnin-2023-with-7-growth-expected-in-2024

Holz, Mauricio. & Morales, Pablo. (2025). Regulación de los juegos de azar en línea Los casos de Colombia, Buenos Aires, España, Italia y Reino Unido. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. Asesoría técnica Parlamentaria. Disponible en:

https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/37057/1/BC N\_regulaciondeplataformasenlinea\_Col.Ita.BAIRES.Pdl.Esp..pdf

International Telecommunication Union. (2021). Measuring digital developments, facts and figures 2021, ITU Publications, Geneva, Switzerland,

Kathela, Kathy. (17 de junio de 2024). How Social Media Affects Your Teen's Mental Health: A Parent's Guide. Yale Medicine. Recuperado el 30 de junio de 2025 de

https://www.yalemedicine.org/news/social-media-teen-mental-health-a-par ents-quide

Lardies, F., & Victoria Potes, M. (2022). Redes sociales e identidad: ¿desafío adolescente?. Avances En Psicología, 30(1), e2528. https://doi.org/10.33539/avpsicol.2022.v30n1.2528

Lérida-Ayala, V., Aguilar-Parra, J. M., Collado-Soler, R., Alférez-Pastor, M., Fernández-Campoy, J. M., & Luque-de la Rosa, A. (2022). Internet and Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers. Children (Basel, Switzerland), 10(1), 86. https://doi.org/10.3390/children10010086

Macintyre, Ian. (2025, 29 de enero). Tamaño del Mercado de las Apuestas Online 2015-2025. Altenar.

https://altenar.com/es/blog/online-gambling-market-size/

Monroy, Paula. (2024). Redes sociales y salud mental adolescente: Una sistematización de la evidencia sobre experiencias y percepciones. Universidad de Bosque, Facultad de Medicina. Bogotá D.C. Colombia.

Naciones Unidas. (s.f.). Desafíos Globales, Juventud. Recuperado el 11 de junio de 2025, de https://www.un.org/es/global-issues/youth

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y. & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. Revista Electrónica Educare, 24(2), 240-257. Epub May 01, 2020.https://dx.doi.org/10.15359/ree.24-2.12

Oluwafemi, Emmanuella. (2025). ¿Cuál es la tasa de crecimiento del iGaming? Estadísticas de la industria y cuota de mercado. Blockchain Ads. Disponible en: https://www.blockchain-ads.com/es/post/igaming-statistics

Osa, Norman. (2018). Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional. Universitat de les Illes Balears. Departament de Enfermería v Fisioterapia.

Pérez, S., Alcalá, B. & Pérez, G. (2018). Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes. Instituto de la Juventud, Madrid. Disponible en:

https://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud\_y\_juegos \_de\_azar.pdf





## **Bibliografía**

Rodríguez, Mónica & García, Francisca. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. Enfermería Global, 20 (62), 557-591. Epub 18 de mayo de 2021. Doi: https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641

Shannon, H., Bush, K., Villeneuve, P., Hellemans, K., & Guimond, S. (2022). Problematic Social Media Use in Adolescents and Young Adults: Systematic Review and Meta-analysis. JMIR Mental Health. 9 (4), e33450. Doi: 10.2196/33450

ShuftiPro. (2021). Global gambling compliance. Regulations, age checks & financial seeks.

Sirvent, C., Zamora, P., Palacios, L., Miranda, M., Rivas, C. & Moral, M.V. (2023). Guía de adicciones comportamentales. Departamento de Publicaciones Fundación Instituto Spiral.

Soto, Rodrigo. (2014). Descripción del estado actual de la adicción a los videojuegos a partir de una revisión bibliográfica integrativa. [Tesis de Grado, Universidad de Chile]. Repositorio Institucional - Universidad de Chile. https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/135632

Splevins, K., Mireskandari, S., Clayton, K., & Blaszczynski, A. Prevalence of adolescent problem gambling, related harms and help-seeking behaviours among an Australian population. J Gambl Stud. 2010 Jun;26 (2): 189-204. 10.1007/s10899-009-9169-1

Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M. & Gómez, JL. (2009). Efectos Psicosociales de los videojuegos. Comunicación, Nº 7, Vol.1, año 2009, pp. 235-250. ISSN 1989-600X

Tran, L. T., Wardle, H., Colledge-Frisby, S., Taylor, S., Lynch, M., Rehm, J., Volberg, R., Marionneau, V., Saxena, S., Bunn, C., Farrell, M., & Degenhardt, L. (2024). The prevalence of gambling and problematic gambling: a systematic review and meta-analysis. The Lancet. Public health, 9(8), e594-e613. https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00126-9

Troya, J., Periñan, N., Sánchez-Movellán, P. (2023). El impacto de las redes sociales en la salud mental. Revisión bibliográfica. Sanum 2023, 7(1), pp. 18-28. Disponible en:

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8870904

Valencia-Ortiz, R., Cabero-Almenara, J., Garay Ruiz, U. and Fernández Robles, B. (2021). Problems of study and investigation of addiction to online social networks in young people and adolescents. Tecnología. Ciencia v Educación, 18, 99-125.

VAN Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, M. T., & VAN DE Mheen, D. (2014). The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. Journal of behavioral addictions, 3(3), 157-165. https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.013

Wardle, H., Degenhardt, L., Marionneau, V., Reith, G., Livingstone, C., Sparrow, M., Tran, L., Biggar, B., Bunn, C., Farrell, M., Kesaite, V., Poznyak V., Quan, J., Rehm, J., Rintoul, A., Sharma, M., Shiffman, J., Siste. K.. Ukhova, D., Volberg, R., Salifu, J. & Saxena, S. (2024). The Lancet Public Health Comission on gambling. Lancet public health, vol 9, noviembre 2024, pp. e950-e994. Disponible en:

https://www.thelancet.com/journals/lanpub/article/PIIS2468-2667(24)00167-1/fulltext

Derechos de autor y marca registrada.

Propiedad intelectual © 2025 Actitud Lab SpA.

Todos los derechos reservados.

Se prohíbe la reproducción o transmisión, total o parcial, de cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico o mecánico, incluyendo fotocopiado, grabación o el uso de cualquier sistema de almacenamiento o recuperación de información, para cualquier propósito sin el permiso escrito de Actitud Lab SpA.

contacto@actitudlab.com



#### **Autores:**

Juan José Rebolledo B. Felipe Bilbao B. Sebastián Errázuriz A

#### **Colaboradores:**

Michelle P. Bello
Daniela Quinteros R.
Brenda Schmidt C.
Pamela Sierra G.
Belén Solís R.
Corporación de Juego Responsable (CJR)
Asociación Chilena de Casinos y Juego (ACCJ)
Fundación Ajuter - Agrupación de Jugadores en Terapia
Polla Chilena de Beneficiencia

#### Diseño:

Francisca Pedreros M. Ana Galleguillos A.

#### **Colaboradores:**















copreventive.com