Sondeo Juventudes y Juegos

**8 de cada 10 jóvenes declara que ha jugado o visto juegos online alguna vez en su vida**

* *De acuerdo al estudio elaborado por el Instituto Nacional de la Juventud (INJUV), las personas jóvenes consultadas destinan, en promedio, 7 horas a la semana para jugar juegos online y 6 para ver en plataformas cómo otras personas juegan.*
* *La mitad de quienes declararon jugar online, indica que lo hace para escapar de sus problemas.*

**Santiago, 26 de enero de 2024.** – La Superintendencia de Casinos de Juego y el Instituto Nacional de la Juventud (INJUV) dieron a conocer los resultados del sondeo “**Juventudes y Juegos”**, un estudio donde se encuestó a 1.515 personas jóvenes entre los 15 y 29 años de edad, de todas las regiones del país.

Este estudio se enmarca en la Estrategia Nacional de Juego Responsable que está llevando a cabo la Superintendencia de Casinos de Juego, y que busca educar a los y las jugadoras, sus familias y la sociedad en general, junto con informar sobre conductas problemáticas y/o patológicas con el juego de azar y cómo prevenirlas, incentivando las buenas prácticas de juego responsable.

Dentro de los principales resultados del sondeo se destaca que 8 de cada 10 jóvenes han jugado online o han estado en plataformas online donde otras personas juegan. De tal cifra, el 89% son hombres, mayoritariamente corresponden a las juventudes entre 15 y 19 años (82%) y del nivel socioeconómico alto (82%).

En promedio, quienes juegan online, destinan 7 horas a la semana para hacerlo, mientras que quienes miran cómo otras personas juegan a través de plataformas como Twitch o YouTube, lo hacen por 6 horas de lunes a domingo.

En relación a las apuestas, 5 de cada 10 jóvenes afirma haber apostado alguna vez en la vida. Son más hombres que mujeres quienes lo han hecho (58% vs. 36%, respectivamente) y, además, la mayoría pertenece al tramo etario de 20 a 24 años (52% vs. 41% de jóvenes entre 15 a 19 años) y al nivel socioeconómico alto (56% vs. 42% de las juventudes de NSE bajo).

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

“Cuando la conducta de jugar y apostar deja de ser una entretención y se repite abusivamente, la sensación de placer o bienestar crea en nuestro cerebro una dependencia hacia esta, estableciendo un hábito y una necesidad, que se expresa en una relación problemática con el juego. En este sentido, este estudio nos entrega un panorama respecto del comportamiento ludopático en jóvenes, constituyendo un avance importante, con el fin último de poder contar con una política pública que promueva el juego responsable”, comentó la Superintendenta de Casinos de Juego, Vivien Villagrán.

De las personas jóvenes que declararon haber jugado algún juego online, cerca de la mitad indicó hacerlo para escapar de sus problemas. Esto es mencionado mayoritariamente por hombres jóvenes (52%), y quienes tienen entre 15 y 19 años de edad (51%).

Al respeto, el Director Nacional (s) del INJUV, Juan Pablo Duhalde Vera, señaló que “es fundamental que indaguemos en profundidad en temas como éste, sobre todo cuando la salud mental se ve afectada. En el programa Hablemos de Todo contamos con un chat de contención psicosocial atendido por profesionales, donde las juventudes que se sientan superadas por situaciones vinculadas al juego o a cualquier otra temática, pueden acudir de manera totalmente gratuita y anónima”.

Otros datos relevantes

* 1 de cada 3 jóvenes declara haber consumido cigarrillos participando de juegos de azar y/o apuestas**.** Le sigue el porcentaje que lo ha hecho bajo el consumo de marihuana (19%) y alcohol (14%).
* La mitad de las juventudes afirma que ha jugado o visto videojuegos bajo el consumo de marihuana; seguido de quienes lo han hecho consumiendo cigarrillos (32%) y alcohol (24%).
* Alrededor del 70% de las y los jóvenes considera que los juegos de apuestas/azar y los videojuegos son *muy problemáticos* y *problemáticos* para los jóvenes chilenos.
* 7 de cada 10 jóvenes está *muy de acuerdo* y *de acuerdo* con que el Estado debiese tener una mayor injerencia en la regulación de los juegos de apuesta deportiva online.