Apuestas en línea

4 CLAVES PARA EL DEBATE

Rosario Corvalán



instituto de estudios de la sociedad

Claves para el debate (Santiago: IES, noviembre de 2026)

Apuestas en línea

4 CLAVES PARA EL DEBATE

1

Las apuestas en línea son un fenómeno cada vez más masivo en Chile y el mundo. Al tratarse de una realidad reciente, los efectos dañinos de esta masificación aún no han sido del todo advertidos. Una clara muestra de ello es la normalización de su publicidad en todo tipo de espacios y horarios.

2

En Chile, la situación jurídica de las apuestas *online* es altamente compleja. Mientras la Corte Suprema ha reconocido que nuestro ordenamiento jurídico prohíbe y sanciona esta práctica, el Servicio de Impuestos Internos (SII) —con el apoyo del Ministerio de Hacienda— ha decidido cobrarles IVA. Al mismo tiempo, la Subsecretaría de Telecomunicaciones ha ordenado bloquear los sitios web de cuarenta y dos de estas plataformas (en cumplimiento de una sentencia de la Corte de Apelaciones). En este confuso escenario, las casas de apuestas —que ya han constituido varios gremios— no pierden ocasión de insistir en que su actividad sea autorizada por ley.

Apuestas en línea

4 CLAVES PARA EL DEBATE

3 Este contexto ha propiciado una intensa discusión sobre si se debe regular el funcionamiento de estas casas de apuestas. Hay argumentos sólidos para sostener que la opción adecuada es la prohibición de esta práctica, y no su mera regulación. La evidencia sugiere que esta última alternativa aumenta las apuestas en línea, y no se trata solo de una "canalización" de la apuesta ilegal. Por otro lado, la actividad clandestina tampoco desaparece cuando la práctica se regula. Luego, esta medida duplicaría el problema. Adicionalmente, reducir esta clase de apuestas solo a una cuestión de autonomía personal es errado, pues los "jugadores problemáticos" —que aportan buena parte de los ingresos a esta industria— producen daños en su entorno (muchos de los cuales se traducen en costos fiscales que podrían, incluso, superar la recaudación tributaria).

4 Es viable hacer efectiva la prohibición legal vigente. La cuestión, más bien, es si el Estado está dispuesto a desplegar las herramientas que posee para hacerlo. Se trata, a fin de cuentas, de optar entre un intento imperfecto de erradicar la actividad de estas casas de apuestas y un intento "exitoso" de normalizar una actividad económica que vive de la adicción y la desdicha de otros. Ninguna de esas decisiones es puramente técnica ni neutral.

APUESTAS EN LÍNEA
4 claves para el debate

Por Rosario Corvalán[1]

Introducción

Desde que Ignacio se suicidó su mamá no ve más fútbol: la invasiva publicidad de las casas de apuestas *online* le recuerda el motivo del suicidio. Ignacio tenía veintidós años y llevaba cinco apostando. Hacía cada vez más apuestas, con montos cada vez más altos. Pedía más y más dinero prestado para cubrir sus deudas, pero en el camino este se esfumaba en más apuestas perdidas. En una chocante entrevista al diario argentino *La Nación*, Laura, la mamá de Ignacio, dice: "Cuando se habla de ludopatía o de suicidio es más cómodo pensar: 'Mi hijo, no'. Yo lo pensé. Y resultó que mi hijo sí"[2].

Uno de los principales desafíos para discutir seriamente sobre las apuestas en línea es intentar comprender el fenómeno y no subestimar sus consecuencias. Esta es, por supuesto, una historia en desarrollo: dado que se trata de una realidad reciente, los efectos aún no se despliegan ni se documentan con total claridad. Con todo, la historia de Ignacio es uno de los tantos casos de suicidio relacionado con apuestas en línea que se pueden encontrar en la prensa en los últimos años. Y, a su vez, las historias que aparecen en los medios representan apenas una pequeña parte de la enorme cantidad de casos similares que engrosan las cifras que expondremos en las páginas que siguen.

1 Abogada por la Pontificia Universidad Católica de Chile, magíster en Estudios Políticos de la Universidad de los Andes (Chile) e investigadora del Instituto de Estudios de la Sociedad (IES).

2 Lorena Oliva, "Empezó a apostar a los 17 años, hizo jugadas por 140 mil dólares y se había prometido rehabilitarse: 'Jamás pensé que podría suicidarse'", *La Nación*, 10 de septiembre de 2024.

No hace falta cruzar la cordillera —Ignacio era argentino— para saber de qué se trata todo esto. Miguel Ángel Lara, psicólogo de la fundación chilena Asociación de Jugadores en Terapia, sostiene que la mitad de los pacientes que reciben por ludopatía ha presentado ideación suicida[3]. En un reportaje de TVN, un joven cuenta su testimonio y deja entrever parte de la dinámica a la que se enfrentan quienes caen en este "juego problemático": "Yo trabajaba por ochocientas lucas líquidas mensuales, y aquí me ganaba ochocientas lucas en treinta segundos. Entonces, ¿pa qué voy a estar un mes hueveando si puedo estar acostado ganando?". Cuando no pudo más con las deudas, pensó también en el suicidio: "Dije: 'Aquí no sigo para ningún lado'. Lo que sigue no sé, es matarme"[4].

Este documento busca retratar brevemente esta nueva tendencia mundial, para así comprender por qué es relevante desincentivar su expansión. En consecuencia, presentaremos argumentos para sostener que la mejor alternativa para nuestro país es la prohibición de estas casas de apuestas, y no su regulación.

1. "Fentanilo digital": el fenómeno en Chile y en el mundo

Conviene distinguir, muy a grandes rasgos, las principales modalidades de apuestas en línea. En primer lugar, están las conocidas *apuestas deportivas*. En ellas se puede apostar desde lo más simple —como quién ganará el partido o por cuántos goles— hasta lo más enrevesado —como cuántos pases dará un determinado jugador o qué velocidad máxima alcanzará la pelota, el auto o el caballo—. Como las apuestas suelen realizarse en tiempo real, las variables se siguen multiplicando a medida que la competencia avanza. En segundo lugar, existen los llamados *casinos en línea*. Estos buscan replicar el tipo de

3 Christian Leal y Noelia Ortega Sanhueza, "Suicidio en jóvenes y menores de edad adictos: el destructivo efecto de legalizar las apuestas *online*", *Biobío*, 14 de febrero de 2026.

4 Tomás Guíñez y José Luis Tapia, "Atrapados por las apuestas: preocupantes cifras de jóvenes que apuestan en línea", *24 Horas - TVN Chile* (canal de YouTube), 30 de junio de 2026.

juegos que se pueden encontrar en un casino físico (aunque amplifican sus riesgos, según se verá), como el póker, la ruleta o los tragamonedas. En esta modalidad de juego suelen operar las mismas compañías que ofrecen apuestas deportivas *online*: Betano, Bet365, Coolbet, Latamwin y Betsson, entre muchas otras. En tercer lugar, está el mundo de los *mercados de predicciones* o *mercados de eventos*. Como su nombre lo indica, aquí la apuesta recae sobre los más diversos hechos del futuro: ¿Qué canción será la más escuchada en Spotify la próxima semana? ¿Qué día atacará Estados Unidos a Irán? ¿Qué palabras utilizará Trump en su próximo discurso? ¿Quién saldrá electo y con qué porcentaje en las próximas elecciones?[5] En este rubro, algunas de las compañías más famosas son Polymarket y Kalshi.

Si bien cada una de estas modalidades de apuesta en línea tiene características diferentes, este documento intenta abordar el fenómeno considerando aquello que tienen en común: un monto de dinero que se apuesta, digitalmente, respecto de un evento futuro (un partido de fútbol, una elección política, ganar una mano virtual de póker). Estos rasgos comunes permiten entender que, por ejemplo, muchas plataformas de apuestas deportivas sean también casinos en línea, o que en Polymarket también se puedan hacer apuestas respecto de eventos deportivos. Con todo, en algunas ocasiones los datos que expondremos abordan una de las modalidades en particular (lo que se indicará en cada caso).

Carlos Baeza, abogado de la Agrupación de Plataformas de Apuestas en Línea (aPAL) y uno de los más férreos defensores de esta industria en Chile, ha sostenido que "como todos los juegos de azar, hay un porcentaje de los usuarios que desarrolla alguna situación de juego problemático"[6]. Si se mira

---

5 Esta modalidad de apuesta presenta algunos problemas particulares: por un lado, plantea la pregunta ética de si acaso cualquier evento futuro puede ser objeto de entretenimiento y enriquecimiento, como la muerte de alguien. Por otro, como señala un documento del CEP sobre los mercados de eventos, "los riesgos asociados son múltiples; van desde el clásico *insider trading* hasta el *insider agency*, esto es, actores que apuestan sobre eventos en los que ellos mismos intervienen". Para una mayor comprensión de estos fenómenos, véase Aldo Mascareño *et al.*, "El mundo según Polymarket: control del futuro en mercados de eventos", *Puntos de Referencia*, núm. 774 (2026).

6 "Jóvenes ludópatas: el duro efecto de los casinos *online*", *24 Horas - TVN Chile* (canal de YouTube), 6 de octubre de 2025.

un poco más de cerca el fenómeno de las apuestas en línea, se ve claramente que estamos frente a una realidad mucho más riesgosa y que, por lo tanto, es errado tratarlas "como todos los juegos de azar": "En Estados Unidos a las plataformas *online* se les denomina *el fentanilo del juego*, porque tienen una respuesta muy rápida, una acción muy rápida y te enganchan muy rápido". Así explica Juan Carlos Oyanedel —investigador experto en ludopatía de la Universidad Andrés Bello— el carácter adictivo de las apuestas en línea[7].

Como se puede intuir, la adicción generada por las apuestas *online* es más intensa que la de los casinos presenciales (con independencia de la opinión que se tenga respecto de estos últimos). Por un lado, las barreras de acceso desaparecen: no hay hora de cierre, no hay filas, no hay que hacer un largo viaje en auto ni hay vergüenza por el exceso. Ni siquiera hay que levantarse de la cama para poder apostar sin límites. Por lo mismo, tampoco hace falta inventar una excusa a la familia para salir una y otra vez de casa: es una adicción tenebrosamente oculta[8].

Por otro lado, el hecho de que la apuesta se realice digitalmente permite incorporar "mecanismos de enganche" mucho más fuertes que en los casinos presenciales. En un estudio de IdeaPaís sobre adicciones *online* se explica este punto a través del concepto de "capitalismo límbico", acuñado por David Courtwright. Este concepto se refiere a "la explotación sistemática del sistema límbico —la parte del cerebro vinculada al placer, la motivación y la reacción rápida— por parte de compañías que han encontrado, con creciente sofisticación, la forma de rentabilizar la vulnerabilidad humana"[9]. Para Shekhar Saxena, profesor de Salud Global de la Escuela de Salud Pública de

7 *Ibid.*

8 El exhaustivo reportaje de *Biobío* recopila evidencia y referencias sobre cada uno de estos puntos. También aborda la semejanza entre la adicción a las apuestas en línea y la adicción a las drogas o el alcohol. Por ejemplo, apunta que la "Asociación Americana de Psiquiatría (APA) clasificó oficialmente el trastorno del juego en la misma sección de su manual *DSM-5* que el trastorno por uso de opioides y el trastorno por uso de alcohol". Véase Leal y Ortega Sanhueza, "Suicidio en jóvenes y menores de edad adictos".

9 IdeaPaís, "Adicciones *online*: un asunto de salud pública" (Apunte de Política Pública, núm. 28, 2026).

Harvard, todo lo anterior permite entender que el juego *online* se considere "hasta diez veces más dañino que otras formas de apuestas"[10].

Quizá la mejor forma de refutar la equiparación de los casinos presenciales con los digitales es advertir lo masivo que se ha vuelto el fenómeno. Según el revelador estudio "Pantallas que atrapan", el 26 % de los jóvenes en Chile ha realizado apuestas *online* en los últimos doce meses[11]. Por supuesto, no se trata de sostener que todas las personas que juegan terminen siendo necesariamente adictas, pero hay que explicitar un punto obvio: mientras mayor sea el universo de jugadores, más "jugadores problemáticos" habrá. Por lo demás, es un sistema que está diseñado para generar adicción, no para evitarla.

Miremos ahora las consecuencias de las apuestas en línea, que han empezado a mostrar su peor cara. A modo de ejemplo, un estudio de la revista académica *Trauma, Violence, & Abuse* muestra que alrededor de un 36 % de jugadores problemáticos ha ejercido violencia física contra su pareja[12]. A su vez, en Estados Unidos han comenzado a aparecer los nefastos efectos sobre la economía familiar. Un artículo de la revista *The Dispatch* es especialmente ilustrativo: una encuesta a mil ochocientos padres con hijos menores de edad reveló que en casi un tercio de los hogares se habían realizado apuestas deportivas durante el último año. De ellos, el 31 % había reducido sus gastos en bienes esenciales —como alimentos, arriendo o servicios básicos— para financiar las apuestas o cubrir sus pérdidas[13].

En Chile, aunque abundan advertencias de académicos y terapeutas[14], aún no hay cifras sobre violencia intrafamiliar o endeudamiento de los

---

10 Véase Leal y Ortega Sanhueza, "Suicidio en jóvenes y menores de edad adictos".

11 Juan José Rebolledo B. *et al.*, "Pantallas que atrapan: radiografía del juego *online* en jóvenes" (2025), https://www.redpreventivachile.cl/estudio-pantallas/.

12 Nicki Dowling *et al.*, "Problem Gambling and Intimate Partner Violence: A Systematic Review and Meta-Analysis", *Trauma, Violence, & Abuse* 17, núm. 1 (2016).

13 Ivana Greco *et al.*, "Online Sports Betting Is Damaging American Families: Gambling Habits Harm More Than Just the Person Betting", *The Dispatch*, 14 de septiembre de 2026.

14 En los reportajes audiovisuales y escritos citados, como también en los informes "Pantallas que atrapan" y "Adicciones *online*", se pueden encontrar diversas referencias en este sentido. Véase, además, INJUV y Superintendencia de Casinos de Juego, "Juventudes y juegos" (2024), https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/resumen_ejecutivo.pdf

hogares. Distinto es el caso de los problemas en salud mental, que se han manifestado con mayor claridad. Un estudio realizado por el INJUV en conjunto con la Superintendencia de Casinos de Juego señala que "de las personas jóvenes que declararon haber jugado algún juego *online*, cerca de la mitad indicó hacerlo para escapar de sus problemas"[15]. Por su parte, otro estudio elaborado en 2023 por la Asociación Chilena de Casinos de Juego midió, entre otras cosas, qué porcentaje de los jugadores *online* presenta uno o más índices de riesgo: la encuesta arrojó que el 62 % declara haber vuelto a apostar para intentar ganar el dinero que perdió; el 46 % "ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder"; el 40 % "ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción" y un 35 % "se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega", por mencionar solo unos pocos ejemplos[16].

2. La millonaria industria y su publicidad

Como se trata de un mercado que opera en la informalidad, no existe consenso sobre cuánto dinero ha recaudado o podría recaudar. Carlos Baeza —el mencionado representante de las casas de apuestas en línea— sostuvo que, de regularse esta industria, los ingresos tributarios podrían ubicarse entre los trescientos y cuatrocientos millones de dólares anuales[17]. Esto significa que las apuestas en línea podrían aportar al Estado, en impuestos, hasta el doble de lo que aportan los casinos presenciales[18].

---

15 *Ibid.*

16 Cecilia Valdés, "Radiografía de la apuesta en Chile al 2023. Caracterización del jugador *online*" (Asociación Chilena de Casinos de Juego, 2023), https://accj.cl/wp-content/uploads/2023/06/ppt-estudio-radiografia-apuesta-online-2023.pdf.

17 Martín Garretón, "Revelan que apuestas *online* en Chile suman US$650 millones en 2025 y abre debate por estimaciones", *Emol*, 15 de abril de 2026. Con todo, estas cifras han sido puestas en duda, pues se considera que se ha sobreestimado el monto con el objetivo de mostrar la regulación como una inigualable oportunidad de recaudación fiscal. La controversia sobre las estimaciones puede encontrarse en la misma nota.

18 "Aporte tributario de los casinos de juego autorizados por la ley N.º 19.995 alcanza los $196.833 millones en 2024", Superintendencia de Casinos de Juego, 21 de febrero de 2025.

Ahora bien, las enormes cantidades de dinero que mueve esta industria hacen difícil resistirse a la tentación de dejarse financiar por ella: "¿Ha trabajado antes con nosotros? Funciona de la siguiente manera: [...] a usted se le dará el 25 % de lo que los clientes pierdan"[19]. Esa era la propuesta que le hacía una casa de apuestas a un *influencer* chileno[20]. Él debía invitar a sus seguidores a crear una cuenta en la plataforma de apuestas con su "código promocional", para así recibir un importante porcentaje de lo que perdiera cada uno de ellos ("la casa siempre gana").

Este es uno de los muchos modos en que opera la publicidad de las casas de apuestas y que también se puede ver en conocidos pódcasts o programas de *streaming*[21]. El estudio recién citado señala que el 92 % de los encuestados "ha visto publicidad de apuestas en redes sociales o plataformas de *livestream*". Pero quizá la mayor paradoja es que la publicidad de esta industria se haya tomado incluso los espacios deportivos: basta sintonizar cualquier partido de fútbol para ver camisetas y canchas inundadas de anuncios sobre casas de apuestas. Para la temporada 2026-2027, diecinueve de los veinte equipos de la Premier League son auspiciados por alguna de estas marcas, lo que confirma su enorme poder económico[22]. Además, muchos futbolistas son —o han sido— "rostros" de estas plataformas: Lionel Messi[23], Cristiano Ronaldo, Sergio Agüero, Neymar Jr., Iker Casillas y Arturo Vidal, por mencionar algunos.

---

19 El mismo *influencer* Aldo Martínez (@aldho) subió a su cuenta una captura de pantalla del correo electrónico enviado por la casa de apuestas.

20 El ya mencionado estudio "Pantallas que atrapan", de Rebolledo B. *et al.*, arrojó que el 58 % de los jóvenes encuestados —entre doce y treinta y dos años— "sigue a *influencers* que promocionan apuestas".

21 A modo de ejemplo, el pódcast político *Por qué tenía que decirlo*, conducido por los conocidos comunicadores Julio César Rodríguez y José Antonio Neme, es auspiciado por Betano. No es una industria que se esconda o cuya promoción se haga disimuladamente.

22 Véase Patrick Killeen, "The Full List of Deals as Premier League and Bookmakers Continue to Partner Amid Ban", *SBS News*, 18 de agosto de 2026. Si bien la misma Premier League prohibió que este auspiciador apareciera en el frente de la camiseta para esta temporada, la marca puede aparecer en las mangas u otra parte del uniforme. Véase también Louise Taylor, "Premier League Clubs Ban Gambling Sponsors on Front of Shirts From 2026-27", *The Guardian*, 13 de abril de 2023.

23 Messi aparece en 2026 como rostro en una campaña de Kalshi, dedicada al mencionado mercado de predicciones.

Es decir, el joven futbolero ve el partido infestado de publicidad y luego va a las redes sociales de su ídolo, donde se encuentra con más de lo mismo.

En un reportaje de TVN, la madre de un joven adicto a las apuestas en línea manifiesta su desconcierto frente a esta realidad: "¿Cómo es posible que se vendan a eso? No lo puedo entender. Yo soy muy deportista. Si tuviera en frente mío a gente que admiro, si me lo encuentro en la calle les diría: 'Tú no tienes idea de lo que estás haciendo'"[24]. Su indignación es atendible. Miguel Ángel Lara, psicólogo de la Asociación de Jugadores en Terapia, sostiene que "justamente se detectó que uno de los predictores del comportamiento de juego tenía que ver con la exposición a la publicidad", ya que aumentaría 2,3 veces las posibilidades de apostar[25].

Resumamos parte del itinerario seguido hasta acá para evidenciar un punto: en Chile, el 92 % de los jóvenes ha estado expuesto a publicidad de apuestas *online*. A mayor exposición, mayor posibilidad de que esos jóvenes se involucren en el juego. A su vez, como es lógico, a mayor cantidad de apostadores, mayor cantidad de "jugadores problemáticos" y de trastornos del juego. Así, el mecanismo opera como una omnipresente y enorme red de pesca en la que quienes no logran librarse de ella acaban sosteniendo una industria que no para de crecer.

3. La situación jurídica en Chile

De acuerdo con el ordenamiento jurídico vigente en nuestro país, la regla general es que las apuestas se encuentran prohibidas, salvo excepciones expresamente autorizadas. No habría, entonces, argumentos suficientes para asumir que las apuestas *online* están excluidas de esa prohibición.

La Constitución señala en el artículo 63 núm. 19 que solo por ley se puede regular el "funcionamiento de loterías, hipódromos y apuestas en general". Es

24 "Jóvenes ludópatas", *24 Horas - TVN Chile*.

25 En Guíñez y Tapia, "Atrapados por las apuestas".

decir, quien se dedique a una actividad de este tipo debe estar expresamente autorizado por una ley. El Código Penal, en los artículos 275 y siguientes, tipifica delitos que sancionan tanto a quienes participen en juegos de azar prohibidos como a quienes posibiliten esa actividad. Por su parte, el Código Civil, en su artículo 1466, dispone que hay objeto ilícito en las deudas contraídas en juegos de azar (distinto es el caso de los juegos en que predomine la destreza).

La Corte Suprema, considerando todo lo anterior, ha reconocido en sentencias de 2023 y 2025[26] que las apuestas *online* son una "actividad prohibida por regla general" en nuestro ordenamiento jurídico. En dichas sentencias, la Corte ordenó bloquear los sitios web donde se realizan esas apuestas. En ese marco, el 7 de agosto de 2026 la Corte de Apelaciones de Santiago dictó una sentencia de cumplimiento que permite materializar lo resuelto por la Corte Suprema, pues establece un protocolo que detalla el modo en que deben concretarse esos bloqueos. Esto es lo que explica que, en septiembre de este año, la Subsecretaría de Telecomunicaciones (Subtel) haya ordenado a las empresas proveedoras de acceso a internet el bloqueo de cuarenta y dos sitios web de apuestas en línea[27].

No obstante, hay buenos argumentos jurídicos para sostener una segunda postura: que no *toda* apuesta *online* es contraria a la legislación vigente. El académico Juan Ignacio Contardo ha cuestionado el criterio de la Corte Suprema, recordando que hay una distinción jurídica relevante entre los juegos de azar y los de destreza, distinción que la Corte omite[28]. Bajo esa consideración, el autor concluye que, específicamente, las apuestas *deportivas* en línea quedarían fuera de la prohibición legal vigente, pues se trata de una apuesta sobre un juego de destreza corporal. En cualquier caso, si Contardo tiene razón,

---

26 ROL N.º 152.138-2022 y ROL N.º 18.080-2025.

27 "Subtel ordena bloqueo de cuarenta y dos sitios de apuestas *online*", Subsecretaría de Telecomunicaciones del Gobierno de Chile, 1 de septiembre de 2026.

28 La explicación jurídica es bastante más compleja. Para una mejor comprensión del problema y los argumentos, véase Juan Ignacio Contardo González, "Ilegalidad de los casinos y casas de apuestas deportivas en línea (Comentario sobre la sentencia de la Corte Suprema ROL N.º 152.138, caratulada Polla Chilena de Beneficencia S. A. con Mundo Pacífico S. A. de 12 de septiembre de 2023)", *Derecho Público Iberoamericano*, núm. 24 (2024).

también podría concluirse de su argumento que se requiere una modificación legal para que la prohibición alcance incluso a las apuestas deportivas *online*. Dicho de otro modo, lo anterior puede ser un motivo para sostener que la prohibición vigente debe ser perfeccionada (y no para normalizar esta modalidad aparentemente permitida).

Una tercera postura sostiene que ninguna apuesta *online* estaría prohibida, sino que habría un vacío legal. Este argumento, como se ha visto, es jurídicamente muy débil: del hecho de que en las normas vigentes no se especifique la modalidad *online* no puede deducirse que estén excluidas de la prohibición, pues el apellido *online* sería una especie dentro del género "apuestas". Con todo, esta postura constituye un motivo más para sostener que sería conveniente una modificación legal que perfeccione la prohibición.

Un caso análogo es la llamada *ley grooming,* dictada el año 2011. Esta ley, entre otras cosas, buscaba aclarar que ciertos delitos sexuales contra menores de edad también se configuraban si se cometían *online*. Para lograr ese objetivo no se creó un nuevo delito, sino que simplemente se explicitó que "las penas señaladas en el presente artículo se aplicarán *también* cuando los delitos descritos en él sean cometidos a distancia, mediante cualquier medio electrónico"[29]. Según explicó Félix Inostroza, jefe de la Unidad Especializada en Delitos Sexuales y Violentos del Ministerio Público, antes de dicha reforma, ya había investigaciones y sentencias condenatorias para delitos perpetrados a distancia. La reforma simplemente buscaba aclarar o "*especificar* que la forma de comisión puede ser a distancia"[30]. Así, el caso del *grooming* sirve para ilustrar dos cosas: por un lado, es razonable sostener que las apuestas *online* constituyen delito[31], aunque la ley no especifique esta modalidad y, por otro, parece conveniente que una modificación a la ley lo explicite.

---

29 Artículo 366 *quater* del Código Penal chileno.

30 *Historia de la ley 20.526,* que sanciona el acoso sexual de menores, la pornografía infantil virtual y la posesión de material pornográfico infantil, Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, https://www.bcn.cl/historiadelaley/nc/historia-de-la-ley/4581/.

31 Así, sostener que los delitos que castigan los juegos de azar incluyen la modalidad *online* no sería una aplicación "por analogía" —lo que constituiría un atentado al principio de tipicidad que rige el derecho penal—, sino una relación género-especie.

Considerando todo lo anterior, cabe preguntarse si es lícito el cobro de IVA que ha realizado el SII a las casas de apuestas *online*[32]. El SII ha señalado que no le corresponde distinguir si un hecho es lícito o ilícito, sino simplemente recaudar impuestos. Es relevante mencionar que esta es una doctrina que el SII ha sostenido en sus propias resoluciones, y no algo que establezca la ley. Además, estas resoluciones del SII se dictaron después de que la Corte Suprema señalara en sus sentencias que las apuestas en línea constituyen una actividad ilícita.

En cualquier caso, resulta contradictorio que el SII recaude impuestos respecto de este hecho ilícito y no de otros que también generan recursos. La ley que regula el cobro de IVA en Chile enumera las actividades que deberán pagar este impuesto (y las denomina "hechos gravados"). Para cobrar IVA a las plataformas de apuestas en línea, el SII ha argumentado que su actividad cabría dentro de la descripción de "hecho gravado" que hace la ley[33]. El problema es que, siguiendo esta misma lógica, muchos otros delitos también caben dentro de esta descripción, como la venta de drogas o de pornografía infantil.

Por supuesto, no se trata de decir que las apuestas en línea sean igual de graves que esos delitos, sino simplemente de mostrar lo siguiente: si el argumento del SII es que no le corresponde distinguir entre hechos lícitos e ilícitos para recaudar impuestos, entonces también debería cobrar IVA a esas actividades (que calzan con la descripción de "hechos gravados"). En cambio, si el SII realiza esta distinción (cobra IVA a las apuestas en línea, pero no a la venta de drogas) parece estar emitiendo un juicio de valor respecto de qué delitos considera más graves o incluso qué delitos debieran, a su juicio, dejar de serlo. Y eso, sin duda alguna, no forma parte de las atribuciones del SII.

De este modo, la recaudación socava aún más la conciencia de ilicitud que hay en torno a las apuestas *online*, puesto que el Estado está ofreciendo dos

32 El cobro fue habilitado por las resoluciones exentas núm. 69 y núm. 94 de 2026.

33 El SII argumenta en su resolución que "el artículo 8.º letra n) N.º 2 de la Ley sobre Impuesto a las Ventas y Servicios (en adelante 'LIVS') grava con el Impuesto al Valor Agregado (en adelante 'IVA') el suministro o la entrega de contenido de entretenimiento digital, tal como videos, música, juegos u otros análogos, a través de descarga, *streaming* u otra tecnología, incluyendo para estos efectos, textos, revistas, diarios y libros; realizados por prestadores domiciliados o residentes en el extranjero".

mensajes contradictorios: que la actividad es ilícita y que, al mismo tiempo, tiene un mecanismo lícito de recaudación de impuestos. Es como si, por ejemplo, hubiera un grupo de personas dedicado a hacer *portonazos* y la Dirección de Tránsito sostuviera que su deber es que esas personas tengan su licencia de conducir al día, para cumplir con la Ley de Tránsito.

Lo anterior no es solo un problema político, sino también jurídico. Esto explica que el exministro Luis Cordero haya calificado la medida del SII como "absolutamente ilegal"[34]. En efecto, el SII no interpreta bien la ley tributaria cuando deduce de ella que debe cobrar IVA a actividades ilícitas[35]. Por último, de acuerdo con el artículo 175 del Código Procesal Penal, todos los funcionarios públicos tienen la obligación de denunciar aquellos delitos de los que tomen conocimiento en el ejercicio de sus funciones. Por lo tanto, el deber del SII es denunciar estas actividades, no cobrarles IVA.

4. Por qué la prohibición es una mejor alternativa

Actualmente, el Congreso se encuentra tramitando un proyecto de ley que regula la actividad de las casas de apuestas en línea[36]. Considerando las deficiencias de dicho proyecto (por ejemplo, prácticamente no incluye límites a la publicidad ni mecanismos efectivos para excluir a menores de edad), el Ejecutivo ha presentado indicaciones para hacerlo más restrictivo. Pero incluso si esas u otras restricciones se aprobaran durante la tramitación, se seguiría tratando de una propuesta de regulación de las apuestas en línea y no

34 "Luis Cordero en contra de impuestos a plataformas de apuestas *online*: 'Es absolutamente ilegal'", *24 Horas*, 24 de agosto de 2026.

35 El Código Civil establece en el artículo 22 que el "contexto de la ley servirá para ilustrar el sentido de cada una de sus partes, de manera que haya entre todas ellas la debida *correspondencia y armonía*".

36 La iniciativa presentada por el gobierno del expresidente Piñera el año 2022 señala como objetivo entregar "lineamientos generales [...] debido a la flexibilidad que requiere el desarrollo de una industria naciente", lo que explica la laxitud del proyecto de ley. Entre otras cosas, no contempla mecanismos robustos para excluir del juego a menores de edad ni para restringir el potencial adictivo de estas apuestas. El proyecto menciona una "Política Nacional de Apuestas en Línea Responsables", pero su contenido queda sujeto a la futura elaboración de algunos ministerios.

de prohibición (salvo que se aprueben propuestas expresamente prohibitivas, como las de los senadores Núñez y Saavedra)[37].

A la luz de lo expuesto —la masividad y el carácter nocivo de las apuestas en línea, las distintas interpretaciones sobre su legalidad y el proyecto de ley en tramitación— cabe preguntarse si la regulación, incluso si fuera restrictiva, es la respuesta adecuada frente a esta realidad. En este apartado se intentará mostrar que la idea de regular esta actividad es contraproducente, pues no logra disminuir los efectos nocivos de este fenómeno, sino que los incrementa.

En el primer punto de este documento se demostró que las apuestas *online* son actualmente una realidad masiva en nuestro país. Hay quienes defienden que aquello sería motivo suficiente para promover la regulación de la actividad: como es un fenómeno que existe, debe haber una ley que lo regule. Como se ve, el razonamiento tiene algo de tramposo, pues la pregunta adecuada es si el Estado debe normalizar esa actividad nociva —que nadie niega que exista— o intentar evitarla. Dicho de otro modo, justamente cuando existe una conducta es cuando surge la alternativa de la prohibición: sería absurdo prohibir conductas que *no* existen.

El derecho y la política son herramientas que pueden contribuir a modificar la realidad: no solo buscan describir la conducta de sus ciudadanos, sino también orientarla al bien común y desincentivar aquello que lo daña. Si no fuera así, frente a cada nueva práctica dañina ampliamente extendida, el derecho debiera conformarse con constatarla o regularla. Por otro lado, cuando se toma la decisión de sancionar una conducta no se hace bajo el supuesto de que esa medida eliminará absolutamente dicha actividad: está a la vista de todos que hay conductas que la ley prohíbe y, de todos modos, se realizan. Lo que se busca con la prohibición, entonces, es que la conducta

37 Al momento de elaborarse este informe, la Comisión de Economía del Senado había aprobado dos indicaciones sustitutivas —de las senadoras Núñez y Gatica, y de los senadores Saavedra e Ibáñez— que reemplazan el texto del proyecto por uno de carácter prohibitivo. Aun así, el Ejecutivo no ha modificado su postura y la discusión sigue abierta: el proyecto todavía debe pasar por la Comisión de Hacienda y por la Sala, por lo que el resultado final de la tramitación legislativa sigue siendo incierto. Véase Agustín Monsalve Palominos, "Apuestas *online*: Hacienda lamenta que no se hayan revisado sus indicaciones e industria rechaza posible prohibición", *Emol*, 10 de noviembre de 2026.

disminuya y que los ciudadanos sepan que aquella práctica es socialmente indeseable.

Las casas de apuestas en línea y algunos impulsores del proyecto de ley que las regula han sostenido que, incluso coincidiendo en que la actividad es dañina, la mejor forma de controlar su consumo sería la regulación. La evidencia no respalda esa afirmación: los países que han regulado la actividad muestran un incremento sostenido e inquietante de las apuestas. Un ejemplo es Estados Unidos: desde que legalizó estas apuestas en 2018 aumentaron rápidamente tanto el número de jugadores como la frecuencia con que apostaban, al tiempo que disminuyó su capacidad de ahorro[38]. Una encuesta hecha en Países Bajos arrojó que el 70 % de los jugadores en línea comenzó a apostar después de que la actividad se reguló en 2021[39].

A mayor abundamiento, tampoco hay evidencia que respalde la idea de que las apuestas ilegales desaparecen cuando se regula la actividad. El caso de Estados Unidos muestra cómo el problema se duplica: ahora no solo están las apuestas ilegales —que no desaparecen—, sino también las legales. La lógica y la experiencia cotidiana indican algo similar: los casinos presenciales son una actividad regulada en Chile y, sin embargo, existe una gran cantidad de "casinos de barrio" clandestinos.

También se ha argumentado que este sería un asunto de autonomía personal, pues cada uno sabe qué hacer con su vida y su dinero (y, por lo tanto, no sería un problema incluso si la regulación aumenta la actividad). Ese argumento es muy débil, considerando que, justamente, se trata de una conducta que socava esa autonomía personal y que, además, tiene efectos nocivos en terceros: como se mencionó anteriormente, se ha documentado una fuerte correlación con violencia intrafamiliar, problemas de salud mental, deterioro de la economía familiar e ideación suicida, entre otros. Por lo demás, muchos

38 Scott R. Baker *et al.*, "Gambling Away Stability: Sports Betting's Impact on Vulnerable Households", NBER Working Paper Series, Working Paper 33108 (2024).

39 "Meting deelname kansspelen: zeven op de tien online gokkers recent gestart", Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum, 4 de junio de 2024.

de los gastos mencionados se pueden traducir en dinero (por ejemplo, en costos para el sistema público de salud). Así, incluso si alguien tuviera un criterio puramente economicista, hay buenos motivos para seguir prefiriendo la prohibición: hay investigaciones que sugieren que en Suecia[40] y Australia (estado de Victoria)[41] los costos económicos del juego han sido mayores que los impuestos recaudados.

Hay un motivo más para preferir la prohibición por sobre la regulación: diversos estudios han mostrado que el negocio de las apuestas *online* lo sostienen los "jugadores problemáticos". Un artículo publicado en el *Journal of Business Research* señala que, en el caso de los casinos *online*, el 80 % de los ingresos proviene del 5 % de los usuarios[42]. Por lo tanto, es engañoso pretender que la regulación pueda promover un juego responsable, pues el negocio lo nutren justamente quienes más apuestan. En definitiva, la industria no la sostienen quienes, cada cierto tiempo, apuestan con amigos por la final de un campeonato. La pregunta ineludible, entonces, es si debemos considerar legítima una actividad económica que se sostiene a partir del daño ocasionado en la vida de un grupo de personas especialmente vulnerable.

Es cierto que algunos países han tomado la decisión de regular esta actividad. También es verdad que ya se ven las consecuencias perjudiciales de esa decisión. Países Bajos es un buen ejemplo, pues, considerando los efectos del aumento del juego tras su regulación, los neerlandeses han empezado a dar marcha atrás en su decisión: se realizaron algunas modificaciones para restringir la actividad y se proyectan otras más severas, como prohibir todo tipo

40 T. Hofmarcher *et al.*, "The Societal Costs of Problem Gambling in Sweden", *BMC Public Health* 20, núm. 1921 (2020).

41 "A study of the social costs of gambling in Victoria recently estimated these to be around $7 billion annually (Browne *et al.*, 2017), a figure more than four times the state taxation revenue generated by all forms of gambling in Victoria" ["Un estudio reciente sobre los costos sociales de las apuestas en Victoria estimó que estos ascienden a alrededor de 7 mil millones de dólares australianos anuales (Browne *et al.*, 2017), una cifra que supera en más de cuatro veces la recaudación fiscal que obtiene el Estado por todos los tipos de apuestas en Victoria"]. Angela Rintoul y Julie Deblaquiere, *Gambling in Suburban Australia* (Melbourne: Australian Institute of Family Studies, 2019), 28.

42 Ingo Fiedler *et al.*, "Gambling Spending and Its Concentration on Problem Gamblers", *Journal of Business Research* 98 (2019).

de publicidad, subir la edad mínima del jugador a veintiún años, evaluar su capacidad financiera antes de permitirle jugar, entre otras. En el sitio oficial del Gobierno neerlandés se lee que "debido a los preocupantes resultados [...] el secretario de Estado está dando prioridad a los cambios en los juegos de azar en línea", por lo que "la nueva visión es proteger a todos los ciudadanos frente a los riesgos de los efectos negativos de los juegos de azar, como la adicción o las deudas"[43].

Otro ejemplo que vale la pena mencionar es el de Brasil: a fines de septiembre de 2026, el presidente Lula da Silva anunció la prohibición de las apuestas deportivas y de los casinos en línea (prohibición que deberá ser ratificada por el Congreso)[44]. Resulta especialmente interesante que, hace menos de tres años, bajo el mismo gobierno, se había aprobado el marco regulatorio de esta actividad. Sin embargo, ante las crecientes preocupaciones por sus consecuencias, sobre todo por el endeudamiento familiar, el Ejecutivo decidió dar marcha atrás y prohibirlas.

Cabe hacerse cargo de un último punto: se ha repetido insistentemente que la prohibición es inviable, pues no contamos con herramientas para detectar y bloquear estas extendidas plataformas. Así, resultaría ingenuo pensar que la prohibición legal se pueda hacer valer. Cuesta entender la lógica detrás de este argumento, pues el mismo Estado que no tendría herramientas para prohibir y sancionar sí las tendría para aplicar una "estricta regulación" y la compleja fiscalización que esta exige. Además, la realidad de los últimos meses en Chile demuestra que la prohibición sí es posible: por un lado, en julio de este año el SII dictó una resolución que le permite recaudar el IVA proveniente de este tipo de actividades, incluso contra la voluntad de las plataformas, pues si estas no se han inscrito para pagar impuestos los medios de pago que usen los jugadores deberán operar como agentes retenedores (o sea, estos medios de

43 "Fundamental Change of Direction in Policy on Games of Chance", Gobierno de Países Bajos, 14 de febrero de 2025. La traducción es nuestra.

44 "Lula prohíbe las apuestas deportivas y los casinos en línea en Brasil a nueve días de las elecciones", *EFE*, 25 de septiembre de 2026.

pago deberán quedarse con una parte del dinero para entregárselo al SII). Si el Estado puede "interceptar" una parte del dinero en calidad de impuestos, bien podría retener la totalidad del dinero en calidad de comiso. Por otro lado, las mencionadas órdenes de la Subtel de bloquear los sitios web —a raíz de las sentencias judiciales nombradas— han sido razonablemente exitosas.

En su *Tratado de los excitantes modernos*, Balzac escribe que el fisco "sería capaz de precipitar a una nación en los abismos del cretinismo con tal de tener el placer de hacer pasar unas cuantas monedas de mano en mano"[45]. Resultaría paradójico que, en aras de recaudar más impuestos para que los chilenos tengan una vida más plena, se legitime una actividad que atenta directamente contra esa posibilidad de plenitud.

45 Honoré de Balzac, *Tratado de los excitantes modernos* (Buenos Aires: Libros del Zorzal, 2008), 57.

Otras claves IES







