

# Adicción a videojuegos, ¿cuestión de género?

Dr. Mariano Chóliz

Catedrático de Psicología Básica

Unidad de Investigación: “*Juego y adicciones tecnológicas*”

Facultad de Psicología

Universidad de Valencia



# El mercado de los videojuegos



# Demografía de los videojuegos en Europa

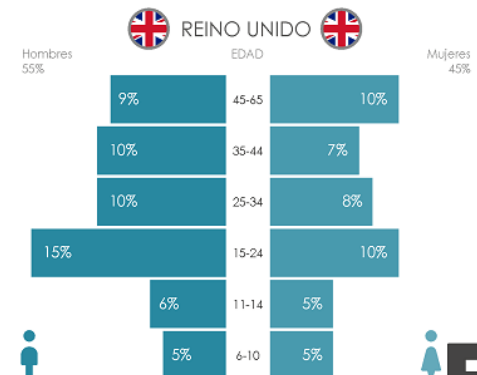
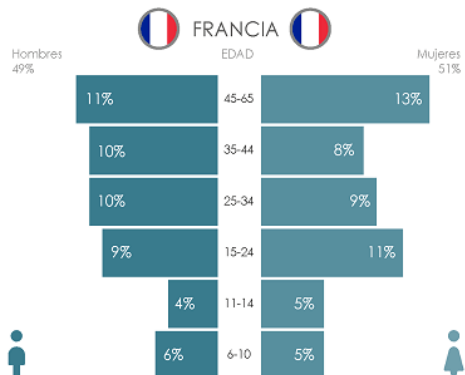
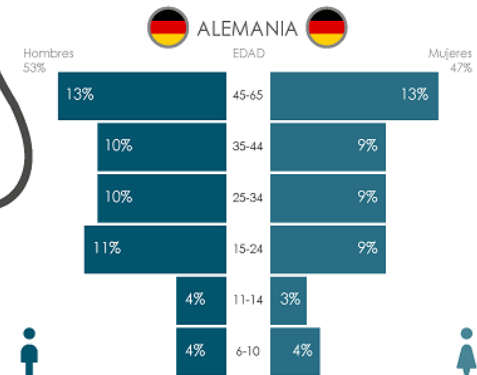
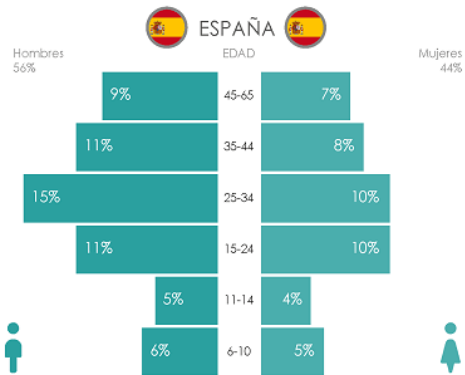


Gráfico:  
Abel Gil Lobo (2019)  
Fuente:  
ISFE (2017)



# Adicción a videojuegos en DSM-5:

## *Trastorno de juego online*

A. Uso persistente y recurrente de Internet para participar en otros juegos, a menudo con otros jugadores, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo tal y como indican 5 ó más de los siguientes en un periodo de 12 meses:

1. Preocupación por los videojuegos
2. Síntomas de abstinencia: irritabilidad, ansiedad o tristeza al retirarle los videojuegos
3. Tolerancia: necesidad de dedicar más tiempo a videojuegos online
4. Intentos infructuosos de controlar la participación en videojuegos online
5. Pérdida de interés por aficiones y entretenimientos previos
6. Se continúa jugando a pesar de saber de los problemas psicosociales
7. Engaño a familiares, terapeutas u otras personas sobre tiempo dedicado
8. Utilización de videojuegos como alivio o escape de afectos negativos
9. Poner en peligro o perder relación significativa, trabajo, oportunidades educativas o laborales a causa de su participación en videojuegos online



# Riesgo de adicción I: *patrón de juego diferencial*

- Hombres:

- Mayor frecuencia de uso
- Más duración de las sesiones (intensidad)
- Preferencia por juegos de mayor riesgo de adicción:
  - Juegos competitivos
  - Shooter
  - MMPORG



- Mujeres:

- Menor tiempo dedicado a videojuegos
- Principal motivación: pasar el tiempo
- Dispositivo más común: móvil
- Preferencia por *casual games*
  - No excesivo compromiso en dedicación temporal
  - Cualquier género: aventura, lógica, estrategia, lenguaje, cartas, arcade y acción, etc.



Aunque las diferencias se van reduciendo

# Evolución del mercado de los videojuegos y sus plataformas

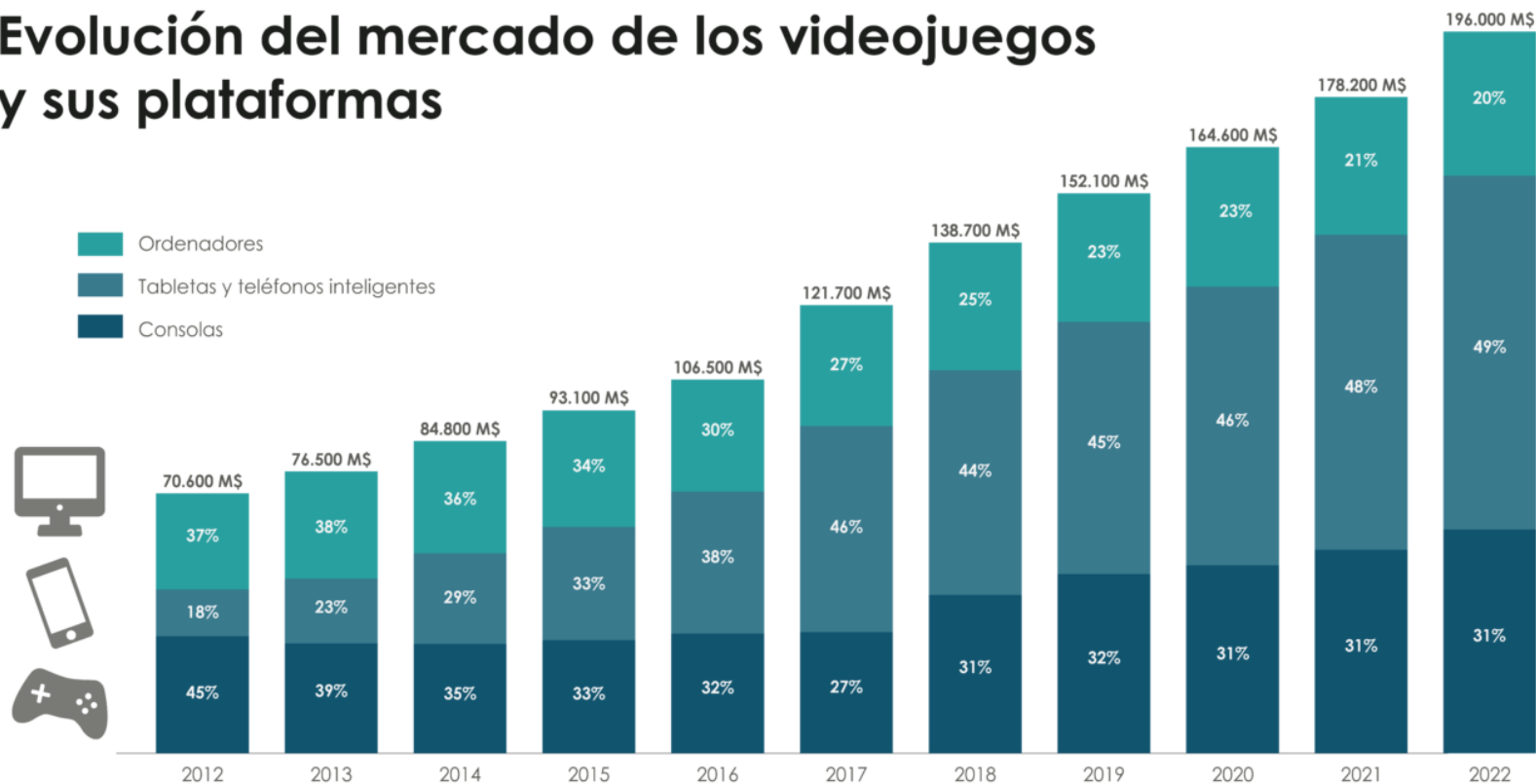


Gráfico:  
Abel Gil Lobo (2020)  
Fuente:  
Newzoo (2019)



# Riesgo de adicción II: *vulnerabilidad psicobiológica a la adicción*

- Aspectos subyacentes en hombres que les hacen más vulnerables:
  - Masculinidad (roles de género)
    - Inexpresividad
    - Competitividad
    - Dureza
    - Menor tendencia de búsqueda de ayuda (*precontemplación*)
  - Impulsividad.
    - Menor sensibilidad al castigo y refuerzo: desplazamiento de “U” invertida a la derecha (arousal-placer) en los hombres
    - Conductas de riesgo
    - Más búsqueda de sensaciones
    - No diferencias en control emocional ni funciones ejecutivas

# Adicción a videojuegos, ¿cuestión de género?

Sí, pero menos

