

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



*Cifras de 2018
 Gráfico:
 Abel Gil Lobo (2020)
 Fuente:
 Newzoo (2019)



Demografía de los videojuegos en Europa

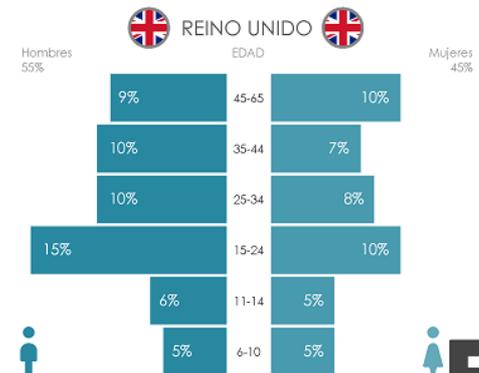
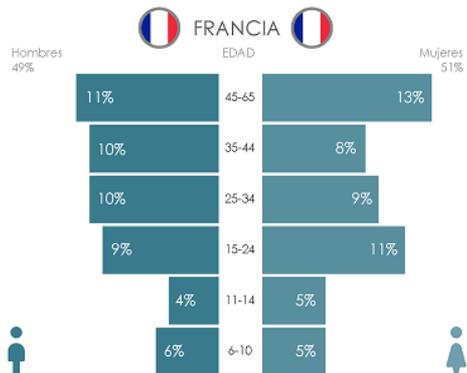
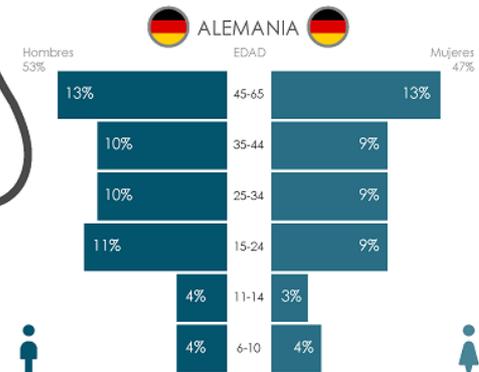
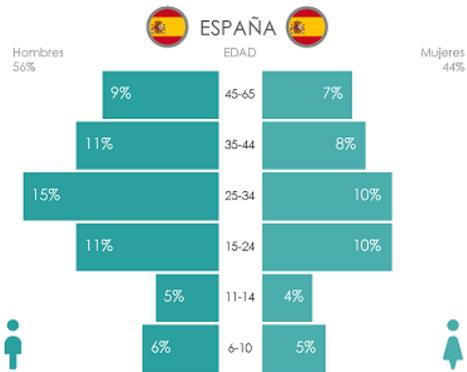


Gráfico:
Abel Gil Lobo (2019)
Fuente:
ISFE (2017)



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

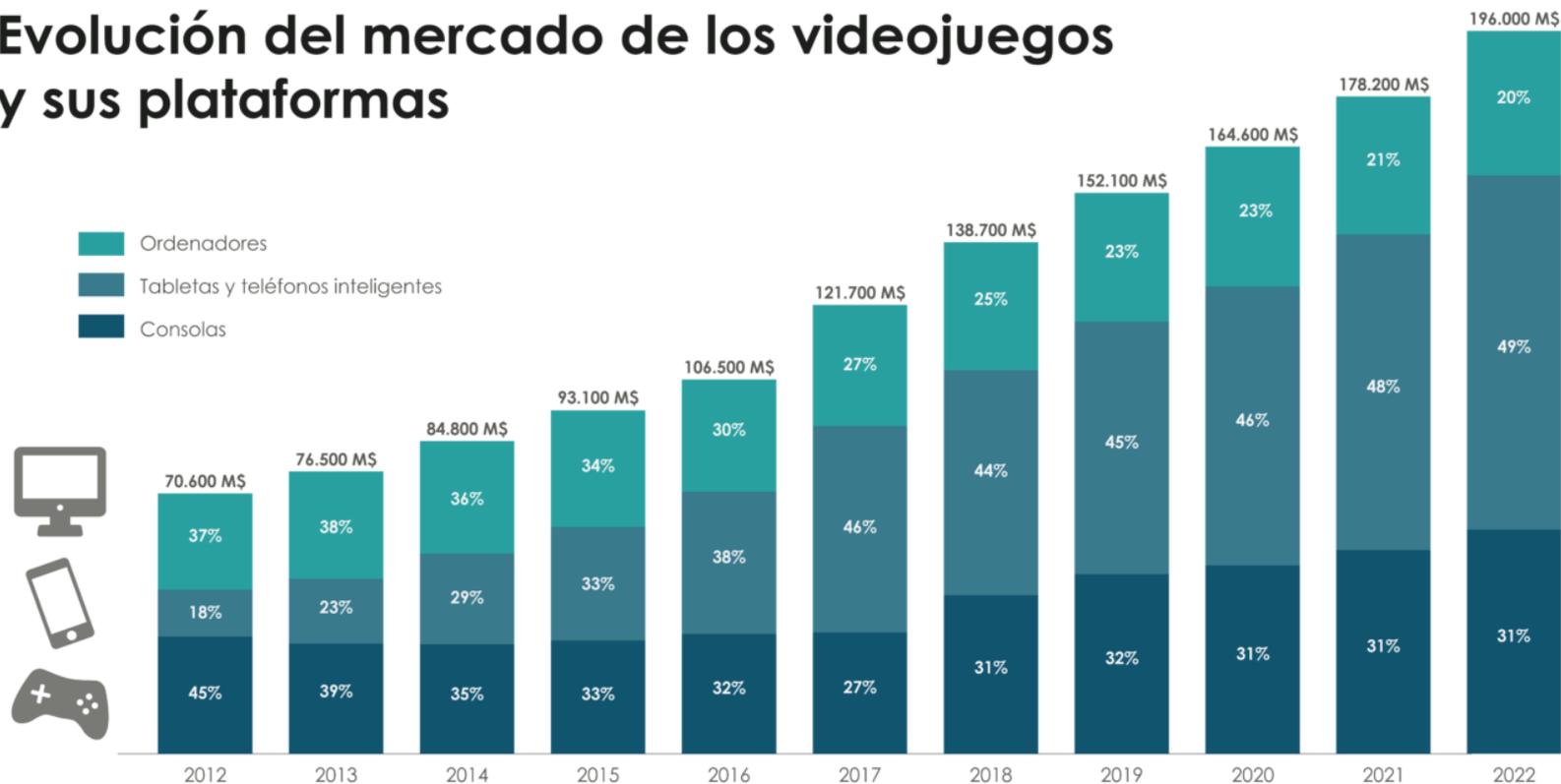


Gráfico:
Abel Gil Lobo (2020)
Fuente:
Newzoo (2019)



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

