



Influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente

Gabriel Iglesias-Caride, José Domínguez-Alonso y Rubén González-Rodríguez*

Universidad de Vigo, Ourense (España)

PALABRAS CLAVE

Metodología cuantitativa
Psicología social
Brecha de género
Adolescencia

RESUMEN

Trabajos recientes sugieren que existe una brecha de género en el uso de videojuegos, mientras que en lo referente a la edad no parece haber una conclusión tan unánimemente aceptada. La población adolescente representa una cohorte etaria en la que el uso de videojuegos es muy importante y, dado que a este divertimento se asocian una plétora de consecuencias tanto positivas como negativas, resulta de interés aumentar el conocimiento de esta forma de ocio durante esta etapa vital tan vulnerable. El abordaje del trabajo fue cuantitativo, con un diseño no experimental transversal descriptivo y multifactorial. Se utilizó un cuestionario *ad hoc* en una muestra de 708 adolescentes gallegos (51.3% mujeres; $M = 13.92$; $DT = 1.71$). Los resultados muestran diferencias significativas entre el género y la edad respecto al uso de los videojuegos. Los chicos presentan mayores valores en el tiempo de ocio dedicado a videojuegos, años jugando, horas dedicadas durante la semana y el fin de semana, tipo y título de juego preferido, mientras que las chicas alcanzan mejores valores en la elección del dispositivo de juego preferido. A mayor edad en el periodo adolescente, menos tiempo de ocio dedican a los videojuegos y menos horas dedican a jugar durante la semana y el fin de semana. En conclusión, parece que el uso de videojuegos varía en función de género y edad, por lo que se deben seguir realizando estudios sistemáticos sobre diferentes variables personales y sociales para sacarle el máximo potencial a estas nuevas herramientas del mundo virtual.

Gender and age influence on adolescents' video games use

KEYWORDS

Quantitative methodology
Social psychology
Gender gap
Adolescence

ABSTRACT

Recent studies have found a gender gap in the use of video games, while in terms of age there is no widely accepted consensus. The adolescent population use video games to a large extent and, given that this type of leisure activity is associated with many positive and negative outcomes, it is very important to gain knowledge of its use during this particularly vulnerable stage. The study was developed following a quantitative perspective, with a cross-sectional nonexperimental design, both descriptive and multivariate. An *ad hoc* questionnaire was used to gather the needed data, and the sample consisted of a total of 708 Galician adolescents, aged between 12 to 18 years old (51.3% women; $M = 13.92$; $SD = 1.71$). Results show significant differences according to gender and age of the participants. Boys catalogue these kinds of games as their prime leisure activity more often, spend more time playing video games during the scholar week and weekend, and have been playing them for more years. On the other hand, girls achieve higher values in the choice of preferred gaming device. Likewise, older adolescents state that video games are not an important element of their spare time and spend less hours playing them both during the week and weekend. In conclusion, it appears that video games use varies by gender and age, so it is capital to continue to study about personal and social variables to maximize the outcomes of these new virtual elements.

* *Autor de correspondencia:* Rubén González-Rodríguez, Universidade de Vigo, Campus das Lagoas s/n, 32004 Ourense, España. rubgonzalez@uvigo.es
Cómo citar: Iglesias-Caride, G., Domínguez-Alonso, J., y González-Rodríguez, R. (2022). Influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente. *Psychology, Society & Education*, 14(2), 11-19. <https://doi.org/10.21071/psye.v14i2.14267>
Recibido: 15 de febrero de 2022. *Aceptado:* 1 de junio de 2022.
 ISSN 1989-709X | © 2022. Psy, Soc & Educ.



El gran desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Mateu-Mateu y Navarro-Gómez, 2015; Matosas-López y Bernal-Calvo, 2020; Vázquez-Cano et al., 2020) ha tenido como consecuencia el auge de otros sectores estrechamente relacionados, como el de los videojuegos. Esta industria es un gigante que sigue todavía en busca de su cénit, como atestiguan los datos proporcionados por la Asociación Española de Videojuegos [AEVI], desde 2015 hasta 2021 (AEVI, 2015; 2021): su facturación aumentó más de un 60%, de 1,083 millones de euros anuales a 1,795; el tiempo medio semanal de uso de videojuegos pasó de 6.2 a 8.1 horas; el número de jugadores habituales se incrementó de 15 a 18.1 millones, entre otros.

Ante las muchas definiciones existentes sobre lo que es un videojuego (Arjoranta, 2019) nos decantamos por la defendida por Esposito, que expone que es “un juego al que jugamos gracias a un aparato audiovisual” (2005, p. 3). A la hora de clasificarlos, surgen numerosos problemas, dado que las categorías existentes para ello no son sino un “remanente heurístico” (Cășvean, 2018, p. 62) creado en épocas pasadas en las que los videojuegos eran sistemas mucho más simples y, por ende, más fáciles de encasillar. Diversas taxonomías abundan en los diferentes medios especializados, ante lo cual tomamos la expuesta por Fritts (n.d.), quien divide los videojuegos en acción, aventura, acción-aventura, juegos de rol (RPG por sus siglas en inglés), simuladores, estrategia, casuales y multijugador *online* (en inglés y siglas, MMO).

Diversos estudios muestran cómo el género masculino dedica más tiempo a este divertimento (Camarata, 2017; Ratan et al., 2021; Sánchez-Domínguez et al., 2021). En España, la diferencia porcentual en el uso habitual de videojuegos según el género no alcanza los cinco puntos –52% ellos vs. 48% ellas (AEVI, 2021)–, siendo esta brecha menor que la existente en otros países, como Estados Unidos –Romrell (2014): 55% ellos vs. 45% ellas; Leonhardt y Overå (2021): los adolescentes de 14 años juegan cinco veces más que ellas– o Italia –Donati et al. (2021): 100% ellos vs. 73% ellas–. Al ser el género masculino el que mayor uso de este divertimento realiza, también es quien mayor proporción de juego problemático presenta (López-Fernández et al., 2021; Rodríguez y García, 2021). No obstante, también se dan casos de juego problemático en el género femenino, aunque de manera distinta: mientras en ellos este tipo de juego se asocia a baja amabilidad y responsabilidad, en ellas se vincula con baja extraversión y responsabilidad (López-Fernández et al., 2021).

El público masculino prefiere juegos de tipo violento (Phan et al., 2012), competitivo (López-Fernández et al., 2021) o de acción (Veltri et al., 2014), mientras que el femenino opta por juegos no violentos (López-Fernández et al., 2021) o muestra una preferencia similar por juegos violentos y no violentos (Phan et al., 2012). A este respecto, Ali y Saleem (2020) encontraron que el público femenino adolescente de Pakistán mostraban preferencia por juegos de aventura, acción y horror, y optaba en mayor medida por juegos para un jugador frente a juegos multijugador, preferidos por el género masculino. Resulta asimismo interesante lo postulado por Vermeu-

len et al. (2011), que evidencian que “el género permaneció como un elemento de considerable importancia, sugiriendo que hombres y mujeres tienen diferentes estilos de jugar. Aun así, estas diferencias, muchas veces dependen de la experiencia previa de los jugadores con los diferentes tipos de juegos” (p. 18).

Jamak et al. (2018) aseveran que “los video jugadores masculinos tienen mayor propensión que la población femenina a sentirse comprometidos a nivel cognitivo, afectivo y comportamental con el entorno digital de los videojuegos” (p. 9). Por su parte, Leonhardt y Overå (2021) encuentran que el género femenino cataloga más habitualmente este pasatiempo como infantil, mientras que para el género masculino pertenece tanto a la niñez como a la cultura juvenil.

En lo referente a la edad, Protégeles et al. (2005) y AEVI (2021) encuentran una relación negativa entre el avance de esta y el uso de videojuegos en la población adolescente, al contrario que Ricoy y Ameneiros, que concluyen que “cuanto más elevada es la edad de los adolescentes mayor es la cantidad de los que tienen predilección por el juego con videojuego” (2016, p. 1,298). Por su parte, Zhao (2017) encuentra que es alrededor del inicio de la adolescencia cuando comienza el uso de videojuegos de carácter violento.

Así pues, la evidencia disponible sugiere que es el género masculino el que más uso hace de este divertimento. A este respecto, a nivel estatal, organismos como la AEVI realizan estudios periódicos y exponen que el género masculino hace un mayor uso de videojuego que el femenino, o que el uso de videojuegos disminuye conforme avanza la edad en la adolescencia, pero lo hacen con datos meramente descriptivos, sin mayor profundidad. Este trabajo pretende ir un paso más allá y analizar si las diferencias existentes en género y edad son significativas, así como investigar si el uso de videojuegos sigue patrones diferentes en relación con género y edad. Investigar sobre este tipo de cuestiones puede ser interesante para, por ejemplo, conocer el perfil de adolescente que puede ser más proclive a situaciones de juego problemático, así como ajustar campañas de sensibilización para un uso responsable de videojuegos a dicho perfil por parte de los centros educativos. Por consiguiente, se formuló como hipótesis que el género y la edad influyen de manera significativa en el uso de los videojuegos en la etapa adolescente.

Método

Participantes

La muestra, seleccionada mediante un procedimiento no probabilístico por conveniencia, estuvo compuesta por un total de 708 adolescentes gallegos de entre 12 y 18 años ($M = 13.92$; $DT = 1.71$), siendo un 51.3% del género femenino. En aras de facilitar el análisis de resultados, codificamos la edad en tres categorías: 12-13 años (51.5%), 14-15 años (29.3%) y 16-18 años (19.2%). El 54.1% estaba matriculado en cursos de primer ciclo de la ESO (Educación Secundaria Obligatoria), el 32.5% en segundo ciclo de la ESO y el 13.4% cursaba bachillerato. La

mayoría residía en su hogar con sus dos progenitores (81.5%), y el resto convivía en un ambiente monoparental (18.5%). Respecto a los centros educativos a los que acudían, un 53% lo hacía a centros urbanos y el otro 47% a rurales; por otra parte, un 66.2% estaba matriculado en centros de titularidad pública y el 33.8% restante, en centros de carácter privado o concertado.

Instrumento

Se utilizó un cuestionario *ad hoc* con datos sociodemográficos –entre ellos, género y edad– e ítems relacionados con el uso de videojuegos (número de horas dedicadas semanalmente a videojuegos, dispositivo de preferencia para jugar, etc.). Se trata de un cuestionario de fácil comprensión, breve y conciso, que permite conocer información clave del uso de videojuegos de forma directa y clara. Se calculó su fiabilidad a través del coeficiente Omega de McDonald –que trabaja con cargas factoriales y no depende de las alternativas de respuesta ni del número de ítems–, alcanzando una fiabilidad aceptable ($\omega = .69$). El cuestionario estaba conformado por seis ítems, cuatro de ellos en forma preguntas abiertas que luego fueron recodificadas (por ejemplo, *¿Cuántas horas dedicas a videojuegos durante la semana?*). Se procedió de esta forma para evitar sesgar a la muestra y que no tuviesen ninguna noción sobre si su respuesta era “mucho tiempo de juego” o “poco”. Los dos únicos ítems con respuestas fijadas fueron el referido al uso de videojuegos como primera opción de ocio (*¿Es jugar a videojuegos la principal ocupación de tu tiempo libre?: sí/no*) y el referido al dispositivo habitual de juego (*¿Cuál es tu dispositivo habitual de juego?: consola conectada a la TV/consola portátil/ordenador/móvil o tablet/ninguna*). En este caso se procedió de este modo para acotar claramente los dispositivos a seleccionar. Una vez recodificada, la escala informa sobre siete elementos dado que, además de lo comentado, la variable “tipo de juego” fue codificada por los investigadores en base a los títulos de videojuegos favoritos de cada adolescente.

Procedimiento

Se contactó con centros educativos mediante correo electrónico o presencialmente. A los centros que aceptaron participar, se les explicó que la investigación estudiaba el ámbito de los videojuegos desde la perspectiva de la población adolescente, para lo cual se requeriría del alumnado que respondiese a un breve cuestionario de forma anónima.

La recogida de datos se llevó a cabo mediante dos formas distintas. La primera se efectuó en centros de educación secundaria de Galicia durante septiembre y diciembre de 2020: se fijó una fecha y los participantes respondieron al cuestionario en presencia del investigador y de miembro del cuerpo docente del centro educativo. La segunda fue través de una encuesta *online* en Google Forms entre agosto de 2020 y enero de 2021: los institutos enviaron a los adolescentes el enlace del cuestionario para proceder a su cumplimentación. En todo momento se contó con el consentimiento informado previo a la recogida de datos.

Análisis de Datos

Los análisis estadísticos se efectuaron utilizando el programa SPSS Versión 24.0. Primero se realizó un análisis estadístico descriptivo mediante tablas cruzadas y, posteriormente, para averiguar si el género (femenino/masculino) y la edad (12-13/14-15/16-18) como variables independientes influían en el uso de los videojuegos (cuestionario *ad hoc*: actividad principal/años de juego/horas semanales/horas fin de semana/dispositivo preferido/tipo de juego preferido/título preferido), se efectuaron una prueba *t* de Student para muestras independientes y un ANOVA con análisis *post hoc* de Tukey tomando como referencia tres indicadores: la *p* asociada (probabilidad de que los efectos estudiados se deban al azar, tomando como válidos los valores menores a .05), tamaño del efecto ($-\eta^2_p$ - cuantifica las diferencias intergrupales, tomando los valores de hasta .03 como pequeños, de hasta .05 como medios y mayores a .08 como altos) y potencia observada (probabilidad de aceptar la hipótesis alternativa cuando esta es efectivamente correcta, se consideran valores óptimos a partir de .08 y aceptables valores próximos).

Resultados

Análisis descriptivo del uso de los videojuegos según el género y la edad

El análisis descriptivo en función del género (Tabla 1) muestra que el 49.9% de los participantes masculinos refieren utilizar los videojuegos como primera opción lúdica, frente a un 13.8% de las participantes femeninas. Atendiendo a los años que llevan jugando a videojuegos, se observa que el género femenino presenta menores porcentajes en todos los periodos excepto en no haber jugado nunca o en el rango de uno a tres años.

En la variable horas de juego durante la semana lectiva casi el 70% de las adolescentes se sitúan en las dos primeras categorías: ninguna hora de juego y entre una y tres horas de juego. Los adolescentes masculinos presentan unos valores más elevados en general y más del 30% de estos refiere jugar más de nueve horas. Si se atiende a las horas de juego dedicadas durante el fin de semana, la población femenina aglutina muchas participantes en el tramo de una a tres horas, seguida de ninguna. Por parte de la muestra masculina sobresale jugar más de nueve horas, seguido de una a tres horas y de cuatro a seis horas.

En lo referente al dispositivo preferido, el 45.7% del género femenino expone utilizar preferentemente *móvil/tablet*. En el género masculino, un porcentaje similar refiere jugar a videojuegos preferentemente en consolas conectadas a la televisión. Los juegos multijugador *online* son los más utilizados: un 39.7% de chicas y un 44.3% de chicos afirman que son sus favoritos. Por su parte, la población femenina refiere predilección por el título *Among Us*, mientras que sus homólogos masculinos eligen *Fortnite*.

Atendiendo a la edad (Tabla 2), puede apreciarse cómo es dentro de la franja de 14-15 años donde más jóvenes han respondido que los videojuegos son la principal ocupación de su

tiempo, seguida de la de 12 y 13 años y de la de 16 a 18 años. Si se hace referencia a los años de juego, para los grupos de 12-13 y 14-15 años, la primera categoría en aparecer en el recuento es la de entre cuatro y seis años, mientras que, en el último rango de edad, las puntuaciones están más concentradas en las categorías más extremas: ningún año de juego y más de nueve años.

Poniendo el foco en el número de horas semanales (de lunes a viernes) que la muestra dedica a esta forma de ocio, los individuos de 12-13 y 14-15 años dedican normalmente entre una y tres horas de juego, y el grupo etario que cuenta con más de 16 años se inclina por no jugar, mientras que de hacerlo dedican entre una y tres horas. Si se tiene en cuenta el fin de semana, para los grupos joven y mediano la primera categoría es la de entre una y tres horas de juego, mientras que para el mayor es la de entre una y tres horas, seguida muy de cerca por la de no jugar nunca.

Al hablar del dispositivo preferido en función de la edad, para 12-13 años, destacan dos categorías sobre el resto, como son *móvil/tablet*, y consola conectada a televisión. Para 14-15 y 16-18 años la categoría *móvil/tablet* es la preferida. Si se tienen en cuenta el tipo de videojuego utilizado, se observa que el preferido por la muestra es el de tipo multijugador *online*, que aparece en cabeza en las tres cohortes etarias. Finalmente, cen-

trándonos en el título de videojuego más utilizado, el grupo de 12-13 años juega más a *Fortnite*, mientras que *Among Us* es el videojuego preferido de los otros dos grupos etarios.

Análisis multivariante del uso de los videojuegos según el género y la edad

Las medias y desviaciones típicas obtenidas en el uso de los videojuegos se encuentran en la Tabla 3.

Los resultados de la *t* de Student ponen de manifiesto que el género influyó significativamente en la preferencia de los videojuegos en el tiempo de ocio, $t(708, 607) = 11.11$; $p = .000$, con mayor elección por parte del género masculino ($M = 1.50$, $DT = 0.49$); en los años jugando, $t(708, 699) = -10.66$; $p = .000$, con más años de juego por parte del género masculino ($M = 3.40$, $DT = 1.07$); horas de juego semanales, $t(708, 678) = -9.12$; $p = .000$, con más horas de juego semanales por parte del género masculino ($M = 3.19$, $DT = 1.49$); horas de juego durante el fin de semana, $t(708, 690) = -11.84$; $p = .000$, con más horas de juego en fin de semana por parte del género masculino ($M = 3.31$, $DT = 1.29$); dispositivo de juego preferido, $t(708, 699) = 16.52$; $p = .001$, con predominio del género femenino en la preferencia de elección de dispositivo ($M = 3.81$, $DT = 1.23$); tipo de videojuego preferido, $t(708, 694) = -3.46$;

Tabla 1

Diferencias en el uso de videojuegos por género

Ocupación principal de ocio	Videojuegos	Otras actividades				
Género femenino	13.8%	86.2%				
Género masculino	49.9%	50.1%				
Años jugando	Ninguno	1-3 años	4-6 años	7-9 años	> 9 años	
Género femenino	30.3%	20.7%	25.3%	18.5%	5.2%	
Género masculino	3.8%	15.4%	35.7%	27.2%	18%	
Horas semanales	Ninguna	1-3 horas	4-6 horas	7-9 horas	> 9 horas	
Género femenino	35.5%	33.1%	14.6%	6.3%	10.5%	
Género masculino	15.4%	25.5%	16.2%	10.7%	32.2%	
Horas fin semana	Ninguna	1-3 horas	4-6 horas	7-9 horas	> 9 horas	
Género femenino	32%	36.1%	18.7%	5.5%	7.7%	
Género masculino	5.2%	28.1%	26.4%	10.7%	29.6%	
Dispositivo preferencia	Consola/TV	Consola portátil	Ordenador	Móvil/Tablet	No juega	
Género femenino	10.5%	5.2%	8%	45.7%	30.6%	
Género masculino	46.4%	5.8%	28.1%	16.2%	3.5%	
Tipo de videojuego preferido	Acción-aventura	Rol-Estrategia-casuales	Simuladores	MMOs	No especificado	No juega
Género femenino	8.3%	3.3%	8.3%	39.7%	9.9%	30.6%
Género masculino	25.5%	4.9%	14.8%	44.3%	7%	3.5%
Videojuego más jugado	<i>Among Us</i>	<i>Fortnite</i>	<i>FIFA</i>	Varios	Ninguno	
Género femenino	26.4%	6.3%	0.8%	35.8%	30.6%	
Género masculino	4.1%	24.1%	9.3%	59.1%	3.5%	

Tabla 2*Diferencias en el uso de videojuegos por edad*

Ocupación principal de ocio	Videojuegos	Otras actividades				
12-13 años	29.1%	70.9%				
14-15 años	35.5%	64.5%				
16-18 años	22.8%	77.2%				
Años jugando	Ninguno	1-3 años	4-6 años	7-9 años	> 9 años	
12-13 años	11.6%	25.4%	38.1%	22.8%	2.1%	
14-15 años	15.9%	17.8%	30.8%	24.5%	11%	
16-18 años	29.4%	8.8%	18.4%	17.6%	25.7%	
Horas semanales	Ninguna	1-3 horas	4-6 horas	7-9 horas	> 9 horas	
12-13 años	22.8%	33.3%	11.6%	10.1%	22.2%	
14-15 años	24.8%	27.7%	17.8%	8.4%	21.4%	
16-18 años	32.4%	28.7%	14%	6.6%	18.4%	
Horas fin semana	Ninguna	1-3 horas	4-6 horas	7-9 horas	> 9 horas	
12-13 años	12.7%	37.6%	21.7%	11.6%	16.4%	
14-15 años	17.8%	28.7%	26.1%	6.5%	20.9%	
16-18 años	30.9%	34.6%	13.2%	7.4%	14%	
Dispositivo preferencia	Consola/TV	Consola portátil	Ordenador	Móvil/Tablet	No juega	
12-13 años	30.7%	10.6%	11.6%	36% (68)	11.1%	
14-15 años	29.8%	3.9%	20.1%	30.3%	15.9%	
16-18 años	19.1%	2.9%	19.9%	27.9%	30.1%	
Tipo de videojuego preferido	Acción-aventura	Rol-Estrategia-casuales	Simuladores	MMOs	No especificado	No juega
12-13 años	14.8%	5.8%	10.1%	51.9%	6.3%	11.1%
14-15 años	19.8%	2.9%	10.4%	41.3	9.7%	15.9%
16-18 años	10.3%	5.1%	16.2%	30.1%	8.1%	30.1%
Videojuego más jugado	<i>Among Us</i>	<i>Fortnite</i>	<i>FIFA</i>	Varios	Ninguno	
12-13 años	12.2%	25.4%	1.1%	50.3%	11.1%	
14-15 años	17.2%	14.9%	5.2%	46.7%	15.9%	
16-18 años	15.4%	0.7%	9.6%	44.1%	30.1%	

Tabla 3*Medias y desviaciones típicas del uso de videojuegos*

	GÉNERO		EDAD		
	Femenino	Masculino	12/13	14/15	16/17/18
	<i>M(DT)</i>	<i>M(DT)</i>	<i>M(DT)</i>	<i>M(DT)</i>	<i>M(DT)</i>
Tiempo de ocio	1.50(0.5)	1.86(0.34)	1.29(0.45)	1.35(0.47)	1.23(0.42)
Años de juego	2.48(1.24)	3.40(1.06)	2.78(0.99)	2.97(1.22)	3.01(1.57)
Horas de juego semanal	2.23(1.28)	3.19(1.49)	2.76(1.47)	2.74(1.46)	2.50(1.46)
Horas de juego fin de semana	2.21(1.17)	3.31(1.29)	2.81(1.27)	2.84(1.37)	2.39(1.36)
Dispositivo de preferencia	3.81(1.22)	2.25(1.28)	2.86(1.45)	2.99(1.47)	3.47(1.44)
Tipo de videojuego	3.48(1.91)	3.92(1.45)	3.96(1.56)	3.70(1.72)	3.30(1.82)
Juego preferido	2.85(1.7)	4.17(1.13)	3.67(1.46)	3.50(1.57)	3.22(1.78)

$p = .001$, con mayor preferencia de tipo videojuegos por parte del género masculino ($M = 3.92, DT = 1.45$); y, finalmente, el título de los videojuegos más utilizados, $t(708, 706) = -12.03$; $p = .000$, con mayor presencia en la elección de título por parte del género masculino ($M = 4.17, DT = 1.13$).

Atendiendo a la edad, las diferencias no fueron significativas en los años que llevan jugando a videojuegos, $F(2, 705) = 1.81$; $p = .164, \eta^2_p = .005$; potencia = .379, ni en las horas dedicadas semanalmente a los videojuegos, $F(2, 705) = 1.53$; $p = .216, \eta^2_p = .004$; potencia = .327. Sí resultaron significativas en la elección de videojuegos para ocupar su tiempo de ocio, $F(2, 705) = 4.10$; $p = .017, \eta^2_p = .012$; potencia = .727, horas de juego durante el fin de semana, $F(2, 705) = 5.97$; $p = .003, \eta^2_p = .017$; potencia = .880, dispositivo de juego preferido, $F(2, 705) = 7.51$; $p = .001, \eta^2_p = .021$; potencia = .944, tipo de videojuego, $F(2, 705) = 5.88$; $p = .003, \eta^2_p = .016$; potencia = .875, y título de videojuego, $F(2, 705) = 3.18$; $p = .042, \eta^2_p = .009$; potencia = .610.

El análisis *post hoc* de Tukey (Tabla 4) reveló que los adolescentes de 14-15 años dedican mayor tiempo de ocio a los

videojuegos ($M = 1.35, DT = 0.48$) que los que tienen 16 años o más; los adolescentes de 12-13 años ($M = 2.76, DT = 1.48$) y los de 14-15 años ($M = 2.74, DT = 1.46$) juegan un mayor número de horas durante el fin de semana a videojuegos que los de 16 años o más; los adolescentes de 16 o más años presentan un mayor interés en la elección del dispositivo de juego ($M = 3.47, DT = 1.44$) que los que tienen 12-13 años y los de 14-15 años; los adolescentes de 12-13 años ($M = 3.96, DT = 1.56$) y los de 14-15 años ($M = 3.70, DT = 1.72$) muestran mayores preferencias en la elección del tipo de juego a utilizar que los de 16-18 años; finalmente, los adolescentes de 12-13 años tienen un mayor interés en la elección del título del videojuego ($M = 3.67, DT = 1.46$) que los de 16 años o más.

Discusión

Los videojuegos son una opción lúdica ampliamente extendida en la cohorte adolescente (Gómez-Gonzalvo et al., 2020) y pueden ser un elemento tanto positivo como negativo (Hodge et al., 2019). El uso de videojuegos se ha relacionado positiva-

Tabla 4
Comparaciones múltiples post hoc (Prueba de Tukey)

Variable	Grupo etario	Grupos comparativos	Diferencia de medias	Error estándar
Tiempo de ocio	12-13 años	14-15 años	-0.06	0.04
		16-18 años	0.06	0.05
	14-15 años	12-13 años	0.06	0.04
		16-18 años	0.13*	0.05
Años de juego	12-13 años	14-15 años	-0.19	0.11
		16-18 años	-0.23	0.14
	14-15 años	12-13 años	0.19	0.11
		16-18 años	-0.05	0.12
Horas de juego semanal	12-13 años	14-15 años	0.02	0.13
		16-18 años	0.26	0.16
	14-15 años	12-13 años	-0.02	0.13
		16-18 años	0.24	0.15
Horas de juego fin de semana	12-13 años	14-15 años	-0.03	0.12
		16-18 años	0.42*	0.15
	14-15 años	12-13 años	0.03	0.12
		16-18 años	0.45**	0.13
Dispositivo	12-13 años	14-15 años	-0.12	0.13
		16-18 años	-0.61***	0.16
	14-15 años	12-13 años	0.12	0.13
		16-18 años	-0.48**	0.15
Tipo de juego	12-13 años	14-15 años	0.25	0.15
		16-18 años	0.66**	0.19
	14-15 años	12-13 años	-0.25	0.15
		16-18 años	0.40*	0.17
Título de juego	12-13 años	14-15 años	0.18	0.14
		16-18 años	0.45*	0.18
	14-15 años	12-13 años	-0.18	-0.18
		16-18 años	0.27	0.27

Nota. *: $p < .05$; **: $p < .01$; ***: $p < .001$

mente con la autoestima (Ledo et al., 2015; Tamplin-Wilson et al., 2019) y con un peor rendimiento en matemáticas (Gnambis et al., 2020). Asimismo, De Pasquale et al. (2020) y Fumero et al. (2020) concluyen que los círculos sociales de aquellos jugadores que más tiempo dedican a jugar en línea son peores. Cisamolo et al. (2021) exponen que los propios adolescentes son conscientes de los posibles efectos negativos de los videojuegos.

Los hallazgos muestran una preferencia mayoritaria por parte del género masculino sobre el femenino en la dedicación de su tiempo de ocio a los videojuegos. Un mayor porcentaje de chicos informa llevar jugando a videojuegos entre cuatro y más de nueve años, mientras que la mayoría de las chicas indica llevar entre cero y tres años jugando. Asimismo, el género masculino sostiene jugar entre cuatro y más de nueve horas tanto durante la semana como el fin de semana; sin embargo, el femenino lo hace entre cero y tres horas. Los resultados obtenidos referentes a un mayor uso de videojuegos por parte masculina van en línea con otras investigaciones y publicaciones, como las de Ponce-Blandón et al. (2020) o Rubio (2017) a nivel estatal. En general, el uso de videojuegos está más relacionado con el género masculino, aunque esta preferencia parece atenuarse levemente con el paso del tiempo (Romrell, 2014). Esta tendencia concreta sigue los pasos de la sociedad en su conjunto, donde cada vez se difuminan más los límites entre géneros; otro ejemplo sería el mundo del fútbol, otro territorio eminentemente masculino, hoy en día cada vez más abierto al género femenino.

Por otro lado, mientras los chicos se decantan por la utilización de la consola conectada a la televisión y jugar a *Fortnite*, las chicas juegan a través de móvil/*tablet* y mayoritariamente a *Among Us*. En lo referente a los dispositivos de preferencia, parece que se cumple lo expuesto por la AEVI (2021): ellos prefieren utilizar consolas conectadas a televisión, mientras que ellas eligen móviles o *tablets*. El hecho de que los jugadores masculinos utilicen en mayor medida que ellas dispositivos específicos el uso de videojuegos puede estar relacionado con su mayor consumo de este medio; por su parte, es posible que las chicas, al hacer un uso más esporádico de este divertimento, no posean equipo especializado para ello. Ambos géneros prefieren juegos multijugador *online*; a este respecto, se confirma lo postulado por Tsai (2017) para el género masculino, pero no así para el femenino, que optaba en mayor medida por un jugador. La preferencia de ambos grupos por juegos multijugador *online* puede deberse a que los videojuegos no son ya considerados como una actividad exclusivamente solitaria (Kowert y Olmeadow, 2012; 2013), sino cada vez más social, y es probable que muchos jóvenes de ambos géneros jueguen a este tipo de juegos en mayor medida por su vertiente social que por los videojuegos en sí mismos.

Si atendemos al videojuego favorito, *FIFA* es el juego más vendido durante 2020 y 2021 (AEVI 2020; 2021); en el caso de este trabajo, aparece como el segundo juego favorito del género masculino y el tercero del femenino.

Por otra parte, en línea con Protégeles et al. (2005) y AEVI (2021) se evidencia una ligera relación inversa entre edad y uso de videojuegos en la adolescencia: en la última etapa adoles-

cente menos horas se emplean en jugar durante el fin de semana y menos se cataloga a los videojuegos como primera opción de ocio. Los adolescentes de mayor edad son más selectivos en la elección del dispositivo de juego, mientras que los de menor edad lo son en el tipo juego o el título de videojuego a elegir.

Con respecto a tener a los videojuegos como primera opción de ocio, el grupo mediano está en primer lugar, el grupo menor indica que lleva entre cuatro y seis años jugando, mientras que el mayor señala como primera opción que no han jugado nunca. En los dos primeros tramos de edad prevalece la dedicación de una a tres horas durante la semana excepto para el grupo mayor: ellos refieren no jugar nunca en mayor medida. Durante el fin de semana prevalece para los tres grupos jugar de una a tres horas. Estos resultados obtenidos en la edad siguen la línea expuesta por las publicaciones recientes de la AEVI (2021). Contrariamente, Maldonado et al. (2014) refieren que el uso de videojuegos aumenta con la edad en la etapa adolescente. Un motivo que puede ocasionar este ligero descenso del uso de videojuegos con la edad podría ser que conforme esta avanza, los jóvenes comienzan a tener contacto social de otro modo, mucho más similar al de la adultez joven, teniendo así menos tiempo para dedicar a estos juegos, que también podrían verse como más infantiles.

Los tres grupos informan utilizar preferentemente como dispositivo de juego el móvil/*tablet*. Estos datos contradicen ligeramente las aportaciones de la AEVI (2021), donde se observa que la consola conectada a televisión es la primera elección para los adolescentes de entre once y catorce años. Sin embargo, están en la línea de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (2009), al vislumbrar una tendencia descendente en el uso de la consola conectada a la televisión conforme avanza la edad de los adolescentes. Es posible que estos resultados respondan a un incremento exponencial de la telefonía móvil dentro de la población adolescente, que comienza a poseer estos dispositivos cada vez antes. A ello se puede añadir que estos móviles son excelentes plataformas multimedia, lo que los hace perfectos para jugar a videojuegos en cualquier momento y lugar.

Los videojuegos *online* multijugador son los preferidos por los tres grupos etarios; sin embargo, los más jóvenes prefieren jugar a *Fortnite*, mientras que los mayores de trece años eligen *Among Us*. Estos últimos hallazgos contradicen lo expuesto por AEVI (2021), al no escoger en primera instancia algún videojuego de la saga *FIFA*. Esto puede ser debido a que los dos juegos elegidos se encontraban en su apogeo durante la recogida de datos; no es descartable que, con un estudio de carácter longitudinal, *FIFA* volviese a emerger como primera opción.

Este artículo posee limitaciones que deben ser tenidas en cuenta. En un principio se intentó conseguir una muestra mayor al millar y, debido a las restricciones derivadas de la COVID-19 y a la falta de recursos, solo aparecen en ella jóvenes dentro del sistema educativo de secundaria y bachillerato. En lo tocante a propuestas de futuro, podría ser interesante aumentar el tamaño de la muestra, incluir más adolescentes que consideren este divertimento como elemento central de ocio, incorporar también a jóvenes que no se encuentren cursando ESO o bache-

rato, estudiar y comparar otros grupos etarios, plantear estudios longitudinales e indagar en el potencial educativo de esta forma lúdica.

Este trabajo ha pretendido analizar si las diferencias existentes en género y edad son significativas, así como investigar si el uso de videojuegos sigue patrones diferentes en relación con el género y la edad. Los datos parecen apoyar la idea de que género y edad influyen en el uso de videojuegos por parte de los jóvenes: en este caso, el prototipo de jugador más activo durante la adolescencia es varón y menor de 16 años.

Conflicto de intereses

Esta investigación se ha realizado sin el apoyo financiero (becas, ayudas u otro soporte económico) de ninguna institución pública o privada. Los autores de este artículo declaran que no tienen conflicto de intereses.

Referencias

- Ali, A., y Saleem, N. (2020). Gender differences in video game play: practices of teenaged players from Pakistan. *Journal of Peace, Development and Communication*, 4(2), 271-294. <https://doi.org/10.36968/JPDC-V04-I02-15>
- Arjoranta, J. (2019). How to define games and why we need to. *The Computer Games Journal*, 8(3-4), 109-120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>
- Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. (2009). *Usos y hábitos de los videojugadores españoles*.
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI]. (2015). *Anuario de la industria del videojuego. 15 Anuario*.
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI]. (2020). *La industria del videojuego en España. Anuario 2020*.
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI]. (2021). *La industria del videojuego en España en 2021. Anuario 2021*.
- Camarata, J. (2017). *Video game engagement, gender, and age: Examining similarities and differences in motivation between those who may or may not play video games*. [Tesis de fin de máster, East Tennessee State University]. Electronic Theses and Dissertations.
- Cășvean, T. M. (2018). An introduction to videogame genre theory. Understanding Videogame genre framework. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 2(1), 57-68. <https://doi.org/10.30958/ajmmc.2.1.5>
- Cisamolo, I., Michel, M., Rabouille, M., Dupouy, J., y Escourrou, E. (2021). Perceptions of adolescents concerning pathological video games use: A qualitative study. *La Presse Médicale Open*, 2, 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.lpmope.2021.100012>
- De Pasquale, C., Sciacca, F., Martinelli, V., Chiappedi, M., Dinaro, C., y Hichy, Z. (2020). Relationship of internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 8201. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218201>
- Donati, M. A., Guido, C. A., De Meo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., y Primi, C. (2021). Gaming among children and adolescents during the COVID-19 lockdown: The role of parents in time spent on video games and Gaming disorder symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 6642-6661. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126642>
- Esposito, N. (2005). *A short and simple definition of what a video game is* [Ponencia de congreso]. Digital Games Research Conference 2005 Changing views: Worlds in play, Vancouver, Canadá.
- Fritts, J. (n.d.). *Computer & Video Game Genres*.
- Fumero, A., Marrero, R. J., Bethencourt, J. M., y Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 111, 106416. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106416>
- Gnambs, T., Stasielowicz, L., Wolter, I., y Appel, M. (2020). Do computer games jeopardize educational outcomes? A prospective study on gaming times and academic achievement. *Psychology of Popular Media*, 9(1), 69-82. <https://doi.org/10.1037/ppm0000204>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devis-Devis, J., y Molina-Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 28(65), 89-99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Hodge, S. E., Taylor, J., y McAlaney, J. (2019). It's double edged: The positive and negative relationships between the development of moral reasoning and video game play among adolescents. *Frontiers in Psychology*, 10, 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00028>
- Jamak, A. B. S. A., Abbasi, A. Z., y Fayyaz, M. S. (2018). Gender differences and consumer video game engagement. *SHS Web of Conferences*, 56(01002), 1-11. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20185601002>
- Kowert, R., y Oldmeadow, J. (junio de 2012). *The stereotype of online gamers: New characterization or recycled prototype*. [Ponencia de Congreso] DiGRA Nordic 2012: Local and Global: Games in Culture and Society. Tampere.
- Kowert, R., y Oldmeadow, J. A. (2013). (A) Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872-1878. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.003>
- Ledo, A., de la Gandana, J., García, I., y Gordo, R. (2015). Videojuegos y salud mental: De la adicción a la rehabilitación. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 117, 72-83.
- Leonhardt, M., y Overå, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—A mixed methods approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), 6085-6097. <https://doi.org/10.3390/ijerph18116085>
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., e Ibáñez, M. I. (2021). The role of personality on disordered gaming and game genre preferences in adolescence: Gender differences and person-environment transactions. *Adicciones*, 33(3), 263-272. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1370>
- Maldonado, M. J. L., Buitrago, L. A. B., y Mancilla, M. A. A. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica de Terapia Ocupacional Galicia, TOG*, 11(20), 1-22.
- Mateu-Mateu, J. M., y Navarro-Gómez, N. (2015). Claves y evidencias del uso de las TIC en trastorno mental. *Psychology, Society & Education*, 7(1), 85-95. <https://doi.org/10.25115/psye.v7i1.542>
- Matosas-López, L., y Bernal-Bravo, C. (2020). Presencia de las TIC en el diseño de un instrumento BARS para la valoración de la eficiencia del profesorado en modalidades de enseñanza online. *Psychology, Society & Education*, 12(1), 43-56. <https://doi.org/10.25115/psye.v0i0.2501>

- Phan, M. H., Jardina, J. R., Hoyle, S., y Chaparro, B. S. (2012). Examining the role of gender in video game usage, preference, and behavior. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 56(1), 1496-1500. <https://doi.org/10.1177/1071181312561297>
- Ponce-Blandón, J. A., Espejel-Hernández, I., Romero-Martín, M., Lomas-Campos, M. D. L. M., Jiménez-Picón, N., y Gómez-Salgado, J. (2020). Videogame-related experiences among regular adolescent gamers. *Plos One*, 15(7), 1-17. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0235327>
- Protégeles, Civértice, y Defensor del Menor. (2005). *Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres*.
- Ratan, R., Chen, V. H. H., De Grove, F., Breuer, J., Quandt, T., y Williams, P. (Mayo de 2021) *Gender, gaming motives, and genre: Comparing Singaporean, German, and American players*. [Ponencia de Congreso]. Proceedings of the 71st Annual International Communications Association Conference. Virtual Conference. <https://doi.org/10.1109/TG.2021.3116077>
- Ricoy, C., y Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445
- Rodríguez, M., y García, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de salud pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Romrell, D. (2014). *Gender and gaming: A literature review*. [Ponencia de Congreso]. AECT International Convention 2014.
- Rubio, M. (2017). *Comunidad, género y videojuegos*. [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Repositorio Documental Gredos.
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., y Castillo-Arcos, L. C. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions*, 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Tamplin-Wilson, J., Smith, R., Morgan, J., y Maras, P. (2019). Video games as a recovery intervention for ostracism. *Computers in Human Behavior*, 97, 130-136. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.008>
- Tsai, F. H. (2017). An investigation of gender differences in a game-based learning environment with different game modes. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3209-3226. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00713a>
- Vázquez-Cano, E., Gómez-Galán, J., Burgos-Videla, C. G., y López-Meneses, E. (2020). Realidad Aumentada (RA) y procesos didácticos en la universidad: Estudio descriptivo de nuevas aplicaciones para el desarrollo de competencias digitales. *Psychology, Society & Education*, 12(3), 275-290. <https://doi.org/10.25115/psye.v12i3.2826>
- Veltri, N. F., Baumann, A., Krasnova, H., y Kalayamthanam, N. (Enero de 2014). *Gender differences in online gaming: A literature review*. [Ponencia de Congreso]. Twentieth Americas Conference on Information Systems, Savannah.
- Vermeulen, L., Van Looy, J., Courtois, C., y De Grove, F. (2011). *Girls will be girls: A study into differences in game design preferences across gender and player types*. [Ponencia de Congreso] Underthemark: Perspectives on the gamer. Lutton.
- Zhao, Z. (2017). *Videojuegos, educación y desarrollo*. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. Repositorio UAM.