

# 16. Videojuegos



En esta edición de la encuesta se han incluido preguntas sobre el uso de videojuegos, y más concretamente, se ha preguntado a los participantes si en los últimos 30 días han jugado a juegos de rol, juegos E-sports, juegos de acción y estrategia con violencia y/o drogas y/o sexo, o juegos de otro tipo.

Algo menos del 40% de los adolescentes jugaron a juegos de rol (32,3%), de deportes (39,9%) y de violencia, drogas y/o sexo (38,50), y casi el 60% a otro tipo de videojuegos (59,2%).

Hay diferencias estadísticamente significativas por sexo en la utilización de todos estos tipos de videojuegos, siendo los chicos los que más los utilizan ( $p < 0,001$  en todos los casos) (Gráfico 16.1). No las hay, sin embargo, por ámbito, excepto en el caso de “otros juegos” (Urbano 60,8%, rural 53%,  $p = 0,046$ ) aunque en todos los tipos de juego es superior la utilización en medio urbano que rural.

Gráfico 16.1 Uso de videojuegos en los últimos 30 días por sexo y ámbito

