



16. Videojuegos

16.- VIDEOJUEGOS

En 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 videojuegos de otro tipo. El 29,1% de los adolescentes jugaron a juegos de rol, el 46,4% a los de deportes,

el 39,6% a videojuegos de violencia, drogas y/o sexo y el 63,3% a otro tipo de videojuegos. 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), pero no las hay, sin embargo, por ámbito geográfico.

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

