

El uso adictivo a los videojuegos afecta al 5% de los adolescentes - El Mundo Castellón al Día - 14/04/2019

El uso adictivo a los videojuegos afecta al 5% de los adolescentes

Una investigación llevada a cabo por un equipo de la Universitat Jaume I deja constancia de que un 38% de los chicos castellonenses juegan diariamente frente a un 8,5% de chicas

CARMEN HERNÁNDEZ CASTELLÓN

Un total de 15,8 millones de personas juega en nuestro país a los videojuegos de manera regular, lo que supone que un 44% de la población española se ha rendido al magnetismo de estos juegos. La Asociación Española del Videojuego (AEVI) indica que existe un mayor número de jugadores en población infantil y adolescente y una mayor frecuencia de uso entre los chicos que entre las féminas.

Las cifras disparan las alertas y no por el videojuego, que no es malo en sí mismo, sino por su abuso y por su adicción al mismo. La AEVI constató en 2017 que 12 millones de los jugadores españoles de videojuegos reconocen que juegan con una periodicidad semanal, invirtiendo en ello una media de 6,6 horas.

«La Organización Mundial de la Salud (OMS) ya ha reconocido la adicción a los videojuegos como un trastorno mental, sosteniendo que una minoría de jugadores podría desarrollar un uso adictivo de los videojuegos con una sintomatología similar a la adicción a las drogas», destaca Francisco Javier López Fernández, becario predoctoral del equipo de personalidad y psicopatología de la Universitat Jaume I de Castellón, que ha basado su tesis en mostrar las causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes.

Tal y como explica el investigador de la UIJ, integrado en un equipo de investigación que se centra en analizar las diversas psicopatologías de adolescentes, «tras realizar cuestionarios en una población de un millar de adolescentes de entre 12 y

«La baja competencia social es un factor de riesgo para desarrollar esta pauta»

«El abuso a los videojuegos tiene una sintomatología similar a la de las drogas»

17 años en un par de institutos de Castellón encontramos que un 72,54% de los mismos juega a los videojuegos, un porcentaje similar a otros territorios de nuestro país.

A través de este análisis, Fernández también destaca que casi



Menores de edad, jugando con una consola. EL MUNDO

CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

Menos frecuencia de juego en España. Los españoles juegan a los videojuegos una media de 6,6 horas a la semana, un periodo más reducido si se compara con las horas que dedica a jugar a los videojuegos los ciudadanos alemanes, que dedican 7 horas, los franceses, que juegan 7,3 horas a la semana o los británicos, que juegan de media 9,5 horas semanalmente

Más hombres que mujeres. Del total de población que reconoce jugar a los videojuegos de manera semanal más de 6 horas el 64% es de género masculino, casi el doble que las féminas que juegan, ya que estas representan el 36% de los jugadores.



un 40% de los adolescentes de Castellón jugarían diariamente, frente a solo un 8,5% de chicas. «Lo más preocupante es que un 5,5% de la muestra total de adolescentes que juegan podría ser categorizada como jugadores pa-

tológicos de videojuegos, porcentaje similar a otros resultados enfocados en adolescentes europeos», indica López Fernández, quien también indica que la asneidad social predeciría el uso patológico de videojuegos.

«El desarrollo de esta conducta problemática podría deberse a un mecanismo de afrontamiento ante problemas o dificultades sociales de los adolescentes», explica el investigador de la UIJ, mencionando

donde la adicción a los videojuegos alcanzan al 9% de los jugadores.

Asimismo, destacar que los estudios desarrollados vinculan la mayor exposición de juegos violentos hay mayor posibilidad de conductas agresivas, «algo que se ha constatado en la personalidad de los géneros analizados ya que los chicos usan más videojuegos violentos que las chicas» indica López Fernández, apuntando a que «los niños que son bajos en amabilidad y se dedican a juegos violentos podrían tener una conducta más agresiva».

SOLUCIÓN

Tras analizar el grave problema que amenaza a la población adolescente de Castellón y del mundo entero, el investigador de la UIJ indica posibles soluciones para luchar contra lo que ya se considera un trastorno mental por la OMS. «Los padres deben sensibilizarse y concienciarse para regular el uso de los videojuegos y establecer la frecuencia idónea a cada adolescente, usar el videojuego como una herramienta de socialización para pasar el tiempo en familia y buscar videojuegos prosociales, que puedan mejorar la conducta de los adolescentes.