8TH INTERNATIONAL CONGRESS
53ª JORNADAS NACIONALES
SEVILLA 15/17 OCTUBRE 2026
SOCIDROGALCOHOL
Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías

Implicaciones del consumo de videojuegos PEGI 18 en menores a nivel de ciberconvivencia y riesgo de adicción

Rial Boubeta, A.[1]; Fernández Theotonio, Á.[1]; Neira de Paz, A.[1]; Méndez Fernández, H.[1]; González Cabrera, J.[2]; Machimbarrena Garagorri, J. M.[3]

[1]Universidad de Santiago de Compostela, [2]UNIR, [3]Universidad del País Vasco

¿Por qué?

El juego constituye una herramienta clave para el aprendizaje y desarrollo humano, especialmente en la infancia y la adolescencia. El **consumo de videojuegos** se ha convertido en uno de los principales canales de ocio de los menores, demostrando un notable potencial a diferentes niveles. No obstante, la **adecuación de los contenidos a cada franja de edad podría desempeñar un papel clave**, ya que diversos estudios han relacionado la probabilidad de desarrollar un posible consumo problemático o incluso ***Gaming Disorder*** con un uso frecuente e intensivo de videojuegos dirigidos a adultos. Asimismo, se han observado mayores tasas de **acoso escolar** y de **ciberacoso**.

Método

73.086

Niños, niñas y adolescentes españoles de 10 a 17 años
(M = 13,42; DT = 2,08)

Cuestionario online aplicado en 452 centros educativos de todo el Estado; más de 90.000 estudiantes de Primaria, ESO, Bachillerato y FP (proyecto Infancia Digital; Márquez et al., 2025). Las comparaciones se hacen entre los **48.930 menores que juegan a videojuegos**.

Sexo biológico

49,2 % chicos · **49 %** chicas · **1,8 %** prefirió no responder

¿Qué medimos?

Análisis: χ^2 (ϕ) y regresión logística ajustada por sexo y edad (OR; IC 95 %)

Jugar a PEGI 18
Haber jugado en los últimos 30 días a Call of Duty, GTA, Red Dead, God of War, Assassin's Creed o Resident Evil

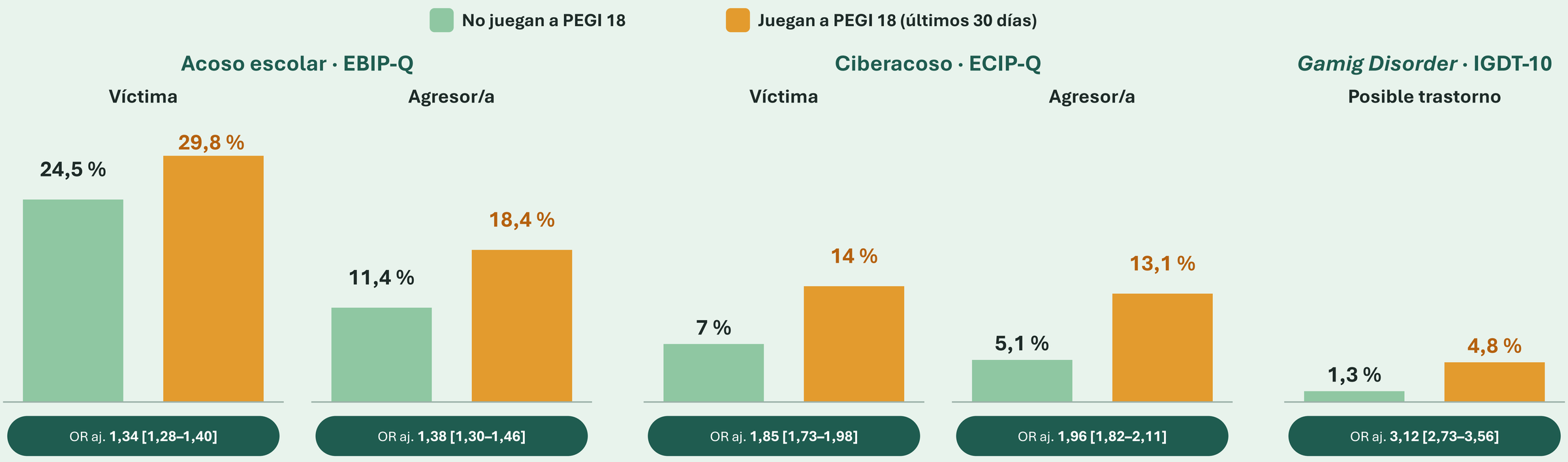
Acoso escolar
EBIP-Q: víctima y agresor/a (≥1 vez por semana)

Ciberacoso
ECIP-Q: víctima y agresor/a (≥1 vez por semana)

Posible trastorno por uso de videojuegos
IGDT-10 (cribado)

Jugar a videojuegos PEGI 18 se asocia a más acoso, más ciberacoso y más riesgo de adicción

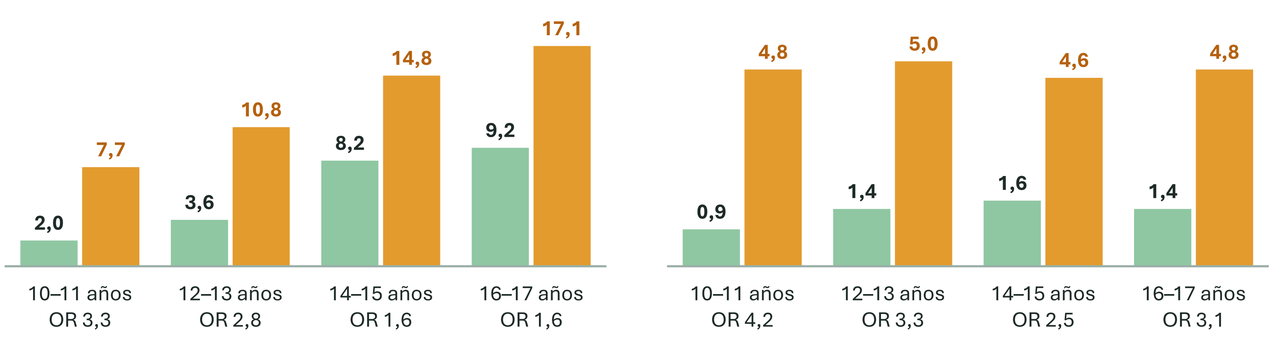
La relación se mantiene al ajustar por sexo y edad, pero es más intensa a los 10–11 años



Porcentajes observados entre los menores que juegan a videojuegos (χ^2, todas $p < ,001$; $\phi = 0,05–0,14$). OR ajustadas por sexo y edad mediante regresión logística, con IC 95 %.

Más intensa a los 10–11 años

×4 ×5



% en cada grupo (verde: no juegan; naranja: juegan a PEGI 18). OR ajustada por sexo en cada tramo.

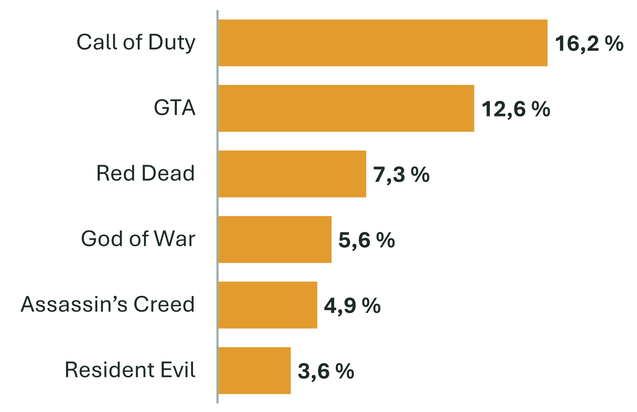
¿Quién juega a PEGI 18?

26,5 %

de los menores que juegan a videojuegos lo hizo en el último mes
(19,1 % del total)

36,2 % de los chicos
10,1 % de las chicas
15,3 % a los 10–11 años
34,7 % a los 16–17 años

Sagas PEGI 18 más jugadas (% de jugadores/as)



¿Qué implica?

- La clasificación por edades **no impide el acceso**: 1 de cada 4 menores que juegan (y más de 1 de cada 3 chicos) ha jugado a títulos para adultos en el último mes.
- Desde la **salud pública**, el contenido de los videojuegos debe tenerse en cuenta en las estrategias educativas y preventivas.
- Sus implicaciones alcanzan al **posible trastorno** y a la **convivencia**, tanto en el rol de víctima como en el de agresor/a.
- Conviene priorizar la prevención en **edades tempranas**, cuando la asociación es más intensa.

Limitación: *diseño transversal; las asociaciones no permiten inferir causalidad.*

Escanea y conoce el proyecto
infanciadigital.es

Referencias

Denson, T. F., Kasumovic, M. M., & Harmon-Jones, E. (2022). Understanding the desire to play violent video games: An integrative motivational theory. *Motivation Science, 8*(2), 161–173.

Márquez, J. M., et al. (2025). *Infancia, adolescencia y bienestar digital*. UNICEF España, USC, CGII y Red.es.

Rial, A., Theotonio, A., Neira, A., Varela, J., & Braña, T. (2024). Relationship between the consumption of PEGI18 video games with explicit violence, bullying, and cyberbullying. *Psychology, Society & Education, 16*(1), 10–19.