

Videojuegos y masculinidad: las razones detrás de la mayor participación de los hombres

Los videojuegos se consolidan como una de las principales formas de entretenimiento digital en Chile. Según una encuesta Cadem, los grupos con mayor participación son los hombres, con un 61%; las personas de entre 18 y 34 años, con un 66%; y quienes pertenecen al segmento socioeconómico C3, con un 63%.

La práctica también se mantiene entre generaciones adultas: el 56% de las personas de 35 a 54 años declara jugar. En cuanto al tiempo de uso, el 51% dedica menos de una hora diaria y el 41% entre una y tres horas. El celular lidera como dispositivo preferido, con un 77%, seguido por las consolas y los computadores.

Anuncio Patrocinado

Para Teresa Pérez, socióloga y académica de la Universidad de Santiago, la mayor presencia masculina no responde únicamente a una preferencia individual. Desde mediados de la década de 1980, explicó, la industria dirigió gran parte de sus productos a niños y adolescentes varones, convirtiéndolos en su audiencia principal.

La especialista añadió que los primeros espacios vinculados a los videojuegos, como bares y salones de arcade oscuros y cerrados, también fueron culturalmente asociados a lo masculino, generando barreras de acceso para las mujeres.

Pérez advirtió además que numerosos títulos reproducen modelos tradicionales de masculinidad, relacionados con la valentía, la competencia, la violencia y la agresividad. Aunque actualmente existe una oferta más diversa, sostuvo que las diferencias entre los juegos elegidos por hombres y mujeres son preferencias construidas socialmente y no características naturales.

y tú, ¿qué opinas?