



Manual de **CONDUCTAS ADICTIVAS SIN SUSTANCIA**

J. Billieux, A. Rial,
A. Nogueira-López y F. Pascual

FINANCIADO POR:



DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS
DE POLÍTICAS
EVALUACIÓN DEL DETERMINANTE
PARA EL BIENESTAR FUNCIONAL
Y LA SALUD

SOCIDROGALCOHOL
Sociedad Científica Española
de Estudios sobre el Alcohol,
el Alcoholismo y los otros Tóxicomanías



red.es

unicef
para cada infancia



**INGENIERÍA
INFORMÁTICA**
CONSEJO GENERAL DE
COLECCIONES PROFESIONALES - CCGI

USC
UNIVERSIDAD
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

MANUAL DE CONDUCTAS ADICTIVAS SIN SUSTANCIA

J. Billieux, A. Rial, A. Nogueira-López y F. Pascual

Manual de Conductas Adictivas sin Sustancia

J. Billieux, A. Rial, A. Nogueira-López y F. Pascual

© 2026 by Socidrogalcohol. Sociedad Científica Española
de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y otras Toxicomanías
Avda. de Vallcarca 180
08023 Barcelona.
Tel/Fax: +34 93 210 38 54

Financiación

Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (convocatoria de ayudas para programas supracomunitarios sobre adicciones, 2025).

Entidad Pública Red.es (Ministerio para la Transformación Digital y de la Función Pública), UNICEF España, Universidad de Santiago de Compostela y Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería Informática (CCII), en el marco del Proyecto Infancia Digital.

El contenido de esta publicación refleja la opinión de las autoras y autores y no necesariamente las políticas y opiniones de las entidades financiadoras. Nada de lo contenido en este Manual debe interpretarse como un respaldo por parte de dichas entidades.

Las opiniones vertidas en este documento no son necesariamente las de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas o las del Ministerio de Sanidad.

ISBN: 978-84-123476-7-8

Diseño y maquetación: Martín Gràfic

Financiado por:



Citar como:

Billieux, J., Rial Boubeta, A., Nogueira López, A., & Pascual Pastor, F. S. (2026). Manual de Conductas Adictivas Sin Sustancia (1st ed.). Socidrogalcohol. <https://doi.org/10.5281/zenodo.21135340>

ADICCIONES SIN SUSTANCIA DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO

A. Estévez¹, L. Macía¹,
F. Prever^{2,3} y N. Pomposo¹

¹ Departamento de Psicología, Universidad de Deusto, Bilbao.

² SUNNCOOP - Women & Gambling Project. Italy

³ VARENNA FOUNDATION -Italy.

RESUMEN:

Las adicciones constituyen una problemática en la que intervienen diversos elementos y agentes relacionados con su génesis y progreso. Uno de los modelos que se propone es el llamado modelo multidimensional (Becoña, 2016), que entiende que en las adicciones intervienen procesos individuales, estructura social y valores y que se conjugan de forma distinta en el tiempo, produciendo una problemática distinta y específica en cada persona. Uno de los aspectos fundamentales en el análisis de las adicciones es el género, que no ha sido tan estudiado previamente en las adicciones comportamentales. En el caso de las mujeres con problemáticas adictivas, existen muchos estereotipos respecto del consumo de drogas, ya que en ocasiones aparecen ligadas al ejercicio de la prostitución o en cuestiones relacionadas con su abandono del papel de cuidadora madre. Los estereotipos asignados obstaculizan la problemática «real» de las mujeres con adicciones, siendo una de las principales dificultades de acceso al tratamiento el diseño de tratamientos y programas de atención a las adicciones, que se realiza desde una perspectiva androcéntrica. Por ejemplo, los manuales de intervención recogen múltiples factores y conductas que reflejan el patrón de consumo de los hombres ya que el consumo masculino es la pauta estadística y cultural (Meneses, 2002). En las adicciones, la investigación actual muestra que las mujeres con problemáticas adictivas difieren de sus homólogos varones respecto de sus patrones de adicción, características

psicosociales y fisiológicas, prácticas, sentidos y motivaciones, así como en las consecuencias que acarrear dichos consumos (Estévez et al., 2023). La evidencia también ha mostrado que los factores de riesgo y los desencadenantes que hacen a hombres y mujeres vulnerables a la recaída son diferentes, y que las mujeres exhiben diferentes emociones y respuestas conductuales durante y después de esos episodios (Zakiniaez & Potenza, 2018). A pesar de estas diferencias, el estudio de las características entre hombres y mujeres en lo que se refiere a las adicciones solo ha sido abordado durante los últimos 30 años (Campbell et al., 2025). La perspectiva de género en este caso se presenta como herramienta imprescindible en el análisis de la realidad ya que persiste una perspectiva androcéntrica en el análisis, diseño de protocolos, tratamientos e itinerarios. En este capítulo, se tratará de abordar algunos de los aspectos específicos de las adicciones comportamentales desde la perspectiva de género en la que se analizarán las conductas y comportamientos que se salen del rol genérico normativo designado para las mujeres.

PALABRAS CLAVE:

adicciones sin sustancia, mujeres, perspectiva de género, trastorno de juego.

1. INTRODUCCIÓN

Las adicciones han sido descritas desde una perspectiva androcéntrica como prácticas de ocio tradicionalmente masculinas. Como consecuencia de ello, los tratamientos y la prevención han sido diseñados principalmente para los hombres. La literatura científica coincide en que los hombres tienen una mayor propensión a desarrollar conductas adictivas (McHugh et al., 2018), con mayores niveles de búsqueda de sensaciones, impulsividad y toma de riesgos que las mujeres (Estévez, Aonso-Diego, Fernández-García, & Macía, 2025). Además, las presiones sociales hacia el consumo de sustancias y la participación en conductas adictivas parecen ser mayores entre los hombres, especialmente los jóvenes. Sin embargo, hasta la fecha, la gran mayoría de la evidencia empírica se ha centrado en las diferencias binarias de sexo, es decir, entre hombres y mujeres, o, como mucho, en desagregar los datos por sexo. El sexo se refiere a las características biológicas, mientras que el género incluye la identidad y expresión de género; es decir, se centra en los roles, comportamientos, expectativas y normas socioculturales asociadas con ser hombre o mujer (Aonso-Diego, Iruarrizaga, Olave, Macía, Muñiz, y Estévez, A., 2026).

Sin embargo, las mujeres también sufren adicciones, además de aspectos como el estigma social negativo. La culpa y la vergüenza que sufren las mujeres agravan el problema y favorecen la aparición de trastornos mentales o psicosomáticos comórbidos (Aonso-Diego et al., 2025). Aunque la conducta adictiva puede manifestarse de forma similar en la práctica, los factores de vulnerabilidad y las consecuencias psicosociales asociadas a la adicción pueden diferenciarse en gran medida según el sexo y el género. A finales de 2010, se observa un creciente interés por integrar la perspectiva de género en el ámbito de las adicciones y una creciente necesidad de impulsar su estudio para desarrollar estrategias de prevención y tratamiento mejor adaptadas y más eficaces. Por eso es esencial la investigación y el análisis desde una perspectiva de género.

Estudios como el de Prever et al. (2023) han demostrado que los perfiles de las mujeres pueden diferir en cuanto a patrón de consumo, inicio, características psicosociales

y fisiológicas, evolución, práctica, significados y motivaciones y comorbilidad, así como en las consecuencias de las conductas adictivas. Previamente, Bowden-Jones y Prever (2017) analizaron esto desde una perspectiva transcultural de mujeres jugadoras y hallaron diferencias según el país y utilizando el género como factor diferenciador (Macía et al., 2025). Además, las mujeres que presentan conductas adictivas muestran paralelismos con las mujeres que no presentan conductas adictivas, lo que sugiere que las diferencias entre hombres y mujeres pueden deberse a experiencias negativas relacionadas con el malestar de género, como las condiciones laborales y económicas, sucesos traumáticos, abuso sexual en la infancia, conflictos sobre la pareja y la familia, resaltando la violencia de género y la importancia del cuidado, entre muchas otras cosas (Estévez et al., 2023). Como resultado de la socialización de género, se asignan una serie de roles y expectativas sociales a cada uno de los sexos, y las mujeres que padecen adicciones conductuales pueden mostrar características y necesidades distintas a los hombres.

En este capítulo utilizamos el género como categoría de análisis para explorar en mayor profundidad algunas de las adicciones conductuales más comunes. Las adicciones que se describen a continuación son el trastorno de juego, la adicción a videojuegos y las compras compulsivas. El trastorno de juego es un problema de salud mental y fue la primera adicción conductual en ser reconocida en la 5.ª edición del *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* (DSM-5; American Psychiatric Association [APA], 2013). La adicción a videojuegos también está incluida en el manual de clasificación de la Organización Mundial de la Salud (OMS), la *Clasificación Internacional de Enfermedades* (CIE-11; World Health Organization, 2019). En el caso de las compras compulsivas, aunque no está clasificada como adicción, se trata de una conducta potencialmente adictiva que se ha asociado a las mujeres. Sin embargo, también es necesario incluir un análisis más exhaustivo para determinar su clasificación dentro de la categoría diagnóstica de adicción sin sustancia.

2. TRASTORNO DE JUEGO

Las estimaciones de **prevalencia** de trastorno de juego varían considerablemente entre países y jurisdicciones, influenciadas por las medidas de detección utilizadas y una variedad de factores metodológicos. Estudios como el de Estévez et al. (2023) han demostrado la necesidad de adaptar los criterios de evaluación desde una perspectiva de género que tenga en cuenta la gravedad, las motivaciones y las características idiosincráticas, entre otras, de las mujeres jugadoras. Según el *Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023* (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones [OEDA]), se estima que, en 2022, aproximadamente un 1.7% de la población española de entre 15 y 64 años podría tener un potencial juego problemático. Esta cifra es mayor entre los hombres (2.4%) que entre las mujeres (0.9%). El juego problemático es más común entre las personas jugadoras on line que entre aquellas que juegan en una

modalidad presencial, una tendencia consistente que afecta a ambos sexos (OEDA, 2023). En este contexto, el 52.09% de los jugadores problemáticos son hombres y el 47.91% son mujeres. Aunque las mujeres siempre han tenido problemas con el juego, la literatura existente muestra que hay más mujeres que padecen problemas de juego que las que acuden a los centros terapéuticos (Lamas et al., 2018). Al estudiar las vías de acceso a la actividad de juego, se observa que la mayoría de los jugadores son hombres, tanto en la modalidad presencial como on line, utilizando predominantemente plataformas on line, donde representan el 75.44% (Dirección General de Ordenación del Juego, DGOJ; 2023). En España, respecto al juego on line, según la *Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España* (OEDA, 2022: EDADES), el 5.3% de la población de 15 a 64 años participó en juego on line en 2022. El juego on line fue significativamente más común entre los hombres (8.0%) que entre las mujeres (2.5%), con una mayor frecuencia entre los adultos jóvenes, y disminuyendo con la edad. El tipo de juego on line por excelencia entre los hombres son las apuestas deportivas (53.9%), mientras que entre las mujeres destacan juegos como la lotería (58.7%). En cuanto al juego problemático, medido según el Índice de severidad de juego problemático (*Problem Gambling Severity Index*, PGSI), se observó en 2022 una reducción tanto en el juego de bajo riesgo como en el juego de riesgo moderado/grave. En 2022, en las mujeres los perfiles de riesgo bajo y riesgo moderado/grave disminuyeron al 2.4% y al 0.5%, respectivamente. Sin embargo, a mayor edad de la mujer, mayor juego problemático, y las prevalencias comienzan a alcanzar a las de los hombres (Molinero y Baroni, 2024).

Existe cierto consenso sobre el **inicio del trastorno de juego**. La comunidad científica confirma que el trastorno suele iniciarse en la adolescencia en los hombres y a mayor edad en las mujeres, con distintas trayectorias, pero con una tendencia a convertirse en un problema crónico (Macía y Estevez, 2022). Los jugadores masculinos tienen menos de 35 años, a diferencia de las jugadoras que tienen entre 35 y 64 años (Bonnaire et al., 2017). Por tanto, en cuanto a la progresión del juego problemático, las mujeres se inician en el juego más tarde, con una diferencia de hasta 14 años en la edad de inicio entre hombres y mujeres (Lamas et al., 2018), pero la progresión del problema es más rápida entre las jugadoras (Echeburúa et al., 2011). El desarrollo del proceso adictivo puede tardar hasta 10 a 11 años en los hombres, mientras que, en las mujeres, este proceso se completa en aproximadamente 4 años (Vázquez, 2012). Por lo tanto, al contactar recursos de rehabilitación, aunque hombres y mujeres reportan duraciones similares de juego problemático, las mujeres han estado jugando durante menos tiempo que los hombres, ya que las mujeres jugadoras necesitarían menos tiempo desde el inicio del juego hasta que se vuelve problemático y buscan tratamiento (Kim et al., 2016). La rápida progresión del problema del juego problemático observado en las mujeres se conoce como «efecto telescópico», en que las mujeres informan una mayor gravedad de juego problemático en un período menor de tiempo (Grant et al., 2012). Las investigaciones indican, sin embargo, que los datos entre hombres y mujeres están empezando a converger entre los jóvenes y adolescentes, y que las mujeres empiezan

a jugar a una edad mucho más temprana que antes, pudiendo llegar a igualarse la edad de inicio entre ambos sexos (Macía, Jauregui y Estévez, 2022). Las diferencias en las tasas de conductas adictivas se han relacionado en mayor medida con el entorno de género/cultural que con factores biológicos (Fonseca et al., 2021). Así, a medida que estas conductas se van feminizando y normalizando entre las mujeres, observamos una prevalencia creciente y una edad de inicio más joven, como se ha observado en el trastorno de juego y el abuso de videojuegos, tabaco o alcohol, entre otros (Estévez y Macía, 2024).

Al estudiar la **tipología de juego**, se observa que las mujeres y los hombres no son propensos a las mismas formas de adicción a los videojuegos o al juego. Los hombres tienden a optar por juegos que permiten la competitividad o la socialización e interacción con sus pares, como es el caso de las casas de apuestas deportivas y los casinos. En cambio, las mujeres prefieren pasar desapercibidas y mantenerse en el anonimato (Rius et al., 2021) y juegan en entornos más seguros y menos intimidantes (McCormack et al., 2014). Además, las mujeres parecen inclinarse más hacia los juegos no estratégicos y basados en el azar (Estévez et al., 2023). En este sentido, las mujeres predominan en los juegos de lotería, representando el 52.88%. Por otro lado, entre personas jugadoras que también participan en otras actividades de juego, predominan los hombres, representando el 73.63% (DGOJ, 2023). Es más, el 2.6% de los hombres dedica más de 20 horas semanales a los juegos on line (Dios y Pérez, 2021). No obstante, algunos estudios sugieren que la gravedad del juego en las mujeres subyace a su uso del juego como mecanismo para aliviar o evitar emociones negativas y no tanto en su frecuencia de juego (Estévez et al., 2024). Las mujeres con frecuencia optan por jugar a las máquinas de azar (tragaperras), que tienen un alto potencial adictivo y conducen a un uso problemático con mayor rapidez (Petry, 2003), además de ser un tipo de juego que se ha asociado a la pérdida de la noción del tiempo.

Por otro lado, los juegos de azar y las apuestas no se consideran prácticas tradicionalmente femeninas. Por lo tanto, desarrollar una adicción relacionada con estas conductas implica desafiar las normas de género. Esto genera censura social y un doble estigma para las mujeres, ya que no solo están transgrediendo su rol de género femenino, sino que también están lidiando con una adicción. En este sentido, es probable que las mujeres elijan actividades de juego socialmente aceptadas, como el bingo, para evitar el estigma asociado a otros tipos de juego (Echeburúa et al., 2011). Así, el entorno del bingo se considera más adecuado para las mujeres que otras opciones de juego, ya que ofrece una situación social cómoda (Granero et al., 2009). Por el contrario, los hombres tienden a participar en juegos que requieren más competitividad, estrategia y acción, como las apuestas deportivas, el póquer o las carreras, y participan en múltiples juegos simultáneamente (Macía y Estévez, 2022). Las mujeres son más propensas a participar en juegos menos estratégicos y más basados en el azar (Molinario y Baroni, 2024), como el bingo (Dios y Pérez, 2021), las máquinas tragaperras (Husky et al., 2015), la lotería (OEDA, 2022) o los rasca y gana. Tras un análisis de género, una posible explicación es

que se sabe que las mujeres son criadas para ser proveedoras emocionales y priorizar sus sentimientos y relaciones interpersonales, muchas veces en detrimento de sus propios deseos que posponen, inhiben o desconocen. Esta socialización genera una clara dicotomía, valorando lo masculino frente a la normalización de lo femenino, lo que refuerza la pasividad, la sumisión, la dependencia y la asunción de roles inferiores (Behar, 2018). Esto podría parcialmente explicar por qué las mujeres tienden a elegir más los juegos de apuestas basados en la suerte que los juegos que requieren habilidades (Dios y Pérez, 2021). De forma análoga, los hombres muestran más impulsividad, mayor interés en el beneficio económico, búsqueda de sensaciones (Wong et al., 2013) y sufren mayor presión de su grupo de pares (Echeburúa et al., 2011). En cambio, las mujeres utilizan el juego para aliviar estados emocionales negativos o evadir problemas, insatisfacción y frustraciones (Molinaro y Baroni, 2024). Por lo tanto, las **motivaciones** específicas que impulsan al juego problemático incluyen la soledad, el aburrimiento, la baja autoestima, el estrés y la depresión, así como la necesidad de huir de problemas personales o familiares (Vázquez, 2012).

En este sentido, se sugiere que, antes de desarrollar una adicción, las mujeres reportan un mayor número de problemas psicosociales, como desempleo, problemas interpersonales, antecedentes familiares de abuso de alcohol y drogas o juego, sucesos traumáticos en la infancia y experiencias de pérdidas significativas y violencia doméstica (Estévez y Macía, 2024). De las mujeres que sufren adicción al juego, el 70% son víctimas de abuso (Rius et al., 2021). Estos problemas suelen ir acompañados de trastornos psicológicos (p. ej., ansiedad, depresión y conductas autolesivas), a veces previos a la adicción (Marcos y Chóliz, 2019), lo que puede llevar a las mujeres a utilizar el juego como forma de evasión. Aunque el estrés y la ansiedad son facilitadores de la adicción, a menudo también resultan ser consecuencias de la adicción. Por lo tanto, en términos de **comorbilidad**, como se desprende de las motivaciones señaladas anteriormente, las mujeres padecen más problemas comórbidos que los hombres y tienen un mayor historial de problemas relacionados con la salud mental. Las mujeres informan tener trastornos depresivos o de ansiedad y una autoestima más baja, mientras que los hombres informan un mayor abuso de alcohol y otras sustancias y un comportamiento delictivo (Håkansson y Widinghoff, 2020). Estos resultados podrían estar relacionados con una mayor personalidad depresiva premórbida en las mujeres y mayores rasgos antisociales en los hombres (Echeburúa et al., 2011). Aunque las mujeres tienen un riesgo importante de sufrir problemas relacionados con sustancias adictivas (Macía, Jauregui y Estévez, 2023), los hombres también tienden a presentar depresión o ansiedad, que se detecta más tarde debido a la dificultad de introspección de algunos hombres o a puntuaciones más altas en alexitimia (Macía et al., 2023). Además, como se ha mencionado, los hombres son más propensos a incurrir en conductas delictivas, como el robo o el tráfico de sustancias, y esto, unido a la solicitud de créditos o microcréditos, facilita un rápido endeudamiento, lo que a su vez favorece la detección del problema, más aún en la población joven.

En cuanto al comportamiento delictivo, los hombres son más propensos a denunciar arrestos relacionados con el juego, mientras que las mujeres denuncian actividades ilegales relacionadas con el juego, pero no denuncian arrestos (Potenza et al., 2001). Tanto los hombres como las mujeres reportan altos niveles de endeudamiento con relación al juego, pero esto es más probable en las mujeres, quienes también tienen niveles más altos, lo que puede estar asociado a una mayor dificultad para reconocer la adicción (Håkansson y Widinghoff, 2020). No hay consenso sobre este punto, ya que otros estudios indican que la conducta de juego está correlacionada con el nivel de endeudamiento, por lo que la consecuencia lógica sería que los hombres se endeuden con mayor frecuencia y rapidez (Ruis et al., 2021). Sin embargo, esto podría explicarse por el hecho de que, según informan los centros de tratamiento, las mujeres que buscan ayuda presentan un mayor nivel de gravedad a su llegada.

Al mismo tiempo, el mayor estigma social de las mujeres con problemas de juego incide directamente en su mayor dificultad para reconocer el problema y en mayores sentimientos de culpa y vergüenza. Por ello, hay una resistencia añadida a buscar la ayuda psicoterapéutica y sociosanitaria correspondiente, así como un menor apoyo familiar en el proceso de rehabilitación (Lamas et al., 2018). Además, el juego problemático en las mujeres se ha relacionado con un mayor riesgo de violencia de pareja (Hing et al., 2022).

3. VIDEOJUEGOS

En el *Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023* (OEDA), se observa que en España el 83.1% de los estudiantes de secundaria de entre 14 y 18 años declara haber jugado videojuegos en los últimos 12 meses. Esta actividad continúa siendo considerablemente más frecuente entre los chicos que entre las chicas, manteniendo una tendencia similar a años anteriores, como 2019 y 2021. En cuanto a los adultos, el 96.2% de los hombres declara haber jugado videojuegos, frente al 69.7% de las mujeres. En cuanto a la frecuencia de uso de videojuegos en 2023, se destaca que la práctica más común es el juego semanal (29.8%). También se observa que los hombres tienen mayor probabilidad de sufrir trastorno por uso de videojuegos, con un 7.7% de hombres afectados en comparación con el 2.5% de mujeres (DGOJ, 2023). Sin embargo, el uso de videojuegos disminuye con la edad. Aproximadamente el 50% de los estudiantes que jugaron videojuegos en 2021 lo hicieron al menos una vez a la semana. De manera similar, la mayoría de los estudiantes que jugaron videojuegos en los últimos 12 meses jugaron menos de 2 horas diarias, según una escala basada en los criterios del DSM-5-TR (APA, 2022). Sin embargo, aunque existe una brecha de género y los hombres son consumidores más habituales, el uso de videojuegos ya no es una actividad exclusiva de los hombres (McLean y Griffiths, 2019). Las mujeres también pueden constituir la población en riesgo de desarrollar un uso disfuncional de videojuegos (Cervigón-Carrasco, García Montoliu et al., 2022).

En la literatura, muchos estudios coinciden en que los hombres tienen mayor probabilidad de desarrollar adicción a los videojuegos (López-Fernández et al., 2021). Una de las razones es que para los hombres la exposición a los videojuegos, independientemente de su contenido, podría resultar más placentera (Cervigón-Carrasco, García Montoliu et al., 2022) y también podría funcionar como una experiencia reforzadora (Stevens et al., 2021). Otro motivo para la mayor prevalencia en hombres es el tiempo dedicado a jugar videojuegos, ya que los hombres son más propensos a jugar durante más tiempo que las mujeres (Ricoy y Ameneiros, 2016). Desde una perspectiva de género, una de las razones es que las mujeres tienen menos tiempo disponible para jugar (Estévez, Macia, Gandarias et al., 2023). Sin embargo, a medida que aumenta la edad, las mujeres tienen más probabilidades de alcanzar un patrón de uso disfuncional de videojuegos que se asemeja mucho al de los hombres (López-Fernández, 2018).

Otra diferencia de género importante hallada en la literatura que afecta la predisposición a desarrollar una adicción a los videojuegos está relacionada con las **preferencias de género de videojuegos**. Ser hombre podría estar relacionado con preferencias específicas de tipo de videojuegos (López-Fernández et al., 2021), que requieren más tiempo y son más exigentes, lo que explica el tiempo dedicado a jugar videojuegos (Rehbein et al., 2016). Como ya hemos comentado anteriormente respecto al trastorno de juego, las mujeres tienden a decantarse por videojuegos de estrategia, de habilidades mentales o de simulación social, que son menos adictivos, ya que generan un menor nivel de excitación. Por el contrario, los hombres prefieren los videojuegos de rol multi-jugador on line, que suelen estar basados en la acción, la competitividad (p. ej., peleas o deportes) y a menudo implican violencia (López-Fernández et al., 2021). Se trata de videojuegos de entorno abierto que ofrecen a los consumidores la recreación de experiencias ficticias, permitiéndoles expresarse libremente de forma violenta mediante el uso de «armas» (Ricoy y Ameneiros, 2016). Los juegos de rol y los juegos de disparos son las dos tipologías que más explican la mayor implicación de los hombres en los videojuegos (Estévez et al., 2025).

A su vez, los roles de género podrían influir en la elección de diferentes tipologías de videojuegos y, en consecuencia, el nivel de implicación que conduce a la adicción. Estos rasgos podrían explicar por qué los hombres prefieren los videojuegos competitivos y violentos, mientras que las mujeres prefieren los videojuegos más intelectuales (López-Fernández et al., 2021). Estos rasgos también podrían explicar por qué los hombres son jugadores más compulsivos que las mujeres y se inclinan por videojuegos que exigen mayor tiempo y dedicación y les involucran en patrones más disfuncionales de uso de videojuegos (López-Fernández et al., 2021). Esto se debe a que ciertos videojuegos requieren más tiempo y energía para mejorar el rendimiento dentro del mismo, lo que supone un mayor riesgo de adicción (López-Fernández, 2018). Aunque este fenómeno también se ha detectado en mujeres (Lopez-Fernandez, Williams y Kuss, 2019), la literatura tiende a considerar a las mujeres más como jugadoras ocasionales (McLean y Griffiths, 2019).

En las mujeres, además, ser introvertidas y tener habilidades sociales deficientes (García-Oliva y Piqueras, 2016) podrían constituir factores de riesgo, ya que sus preferencias de uso de videojuegos implican soledad. En cambio, las motivaciones competitivas y agresivas prevalecen en los hombres a pesar de sus consecuencias negativas (Vollmer et al., 2014). Otros estudios preliminares también muestran que niveles bajos de afectividad positiva pueden estar asociados con el uso problemático de videojuegos. Las experiencias desagradables pueden generar una mayor propensión en las mujeres a desarrollar un patrón disfuncional de uso de videojuegos como mecanismo de regulación para afrontar los estados de ánimo generados por dichas experiencias (Evren et al., 2019). Además, la ausencia o escasez de afecto positivo podría incrementar las experiencias emocionales negativas porque los dos polos del afecto son autónomos pero complementarios, lo que implica un posible factor de riesgo para las mujeres (Cervigón-Carrasco, García-Barba et al., 2022). Esto coincide con otros estudios que encuentran que la depresión comúnmente afecta más a las mujeres que a los hombres y puede predecir el uso problemático de videojuegos (Wang et al., 2018). Así, el uso de videojuegos podría ser una estrategia de afrontamiento que las mujeres utilizan para lidiar con ciertos síntomas depresivos, incluso si no son plenamente conscientes de ellos (Lopez-Fernandez, Williams y Kuss, 2019). Los problemas comórbidos que también podrían predecir en parte la adicción a los videojuegos para ambos sexos incluyen la hostilidad (Stavropoulos et al., 2017) y la fobia social (Sioni et al., 2017), ambos de los cuales podrían explicar por qué las mujeres adictas tienden a exhibir altos niveles de irritabilidad y evitar el contacto social (López-Fernández et al., 2019).

Por otro lado, el uso de videojuegos violentos se relaciona con conductas agresivas y delictivas, así generando una cosmovisión más hostil en los hombres que en las mujeres (Anderson y Dill, 2000). También se encuentran conductas externalizantes violentas en algunas mujeres que informan jugar videojuegos (Desai et al., 2010). Los personajes femeninos en los videojuegos a menudo están ausentes o hipersexualizados, y la violencia contra ellas es común (Dietz, 1998). Aunque ahora hay más personajes femeninos, todavía están cosificadas y sujetas a violencia. En esta línea, en un estudio cualitativo reciente de Estévez, Macía, Gandarias et al. (2023), que tuvo como objetivo analizar las experiencias de las jugadoras de videojuegos, observaron que mostraban una mayor tendencia a utilizar el inglés (como lengua neutral frente al español), a utilizar nombres masculinos para presentarse y a silenciar la voz o expresarse por escrito, a evitar comentarios agresivos, violentos o sexistas, así como a ser tomadas más en serio como jugadoras.

Se han observado diferentes patrones de uso de videojuegos entre hombres y mujeres. Los hombres juegan con más frecuencia y dedican más tiempo a jugar, gastan más dinero y juegan más en consolas y ordenadores; en comparación, las mujeres juegan más en móviles y tabletas. Los hombres consumen más juegos de acción, deportes y simulación, mientras que las mujeres utilizan juegos educativos, de ocio y de interacción social (Gómez-Gonzalvo et al., 2020).

4. COMPRA COMPULSIVA

La revisión sistemática de la literatura ha mostrado que la tasa de prevalencia estimada de compras compulsivas en la población adulta general fue del 4.9% (3.4–6.9%). Las tasas de prevalencia fueron más altas en muestras de estudiantes universitarios, con un 8.3% (5.9–11.5%) y, como se esperaba, las tasas de prevalencia más altas se observaron en muestras específicas de compradores, con un 16.2% (8.8–27.8%). La mayoría de las encuestas encontraron que las tasas de prevalencia eran más altas entre las mujeres (Maraz et al., 2016). Las compras compulsivas tienen una prevalencia aproximada en España del 4% de las admisiones a tratamiento: el 35.2% son hombres y el 64.8% son mujeres (OEDA, 2023).

El análisis del comportamiento de compra compulsiva presenta discrepancias importantes entre diferentes estudios en la literatura (Nicoli de Mattos et al., 2016). Por un lado, varios estudios sugieren que las compras compulsivas son igualmente prevalentes entre hombres y mujeres, ya que muestran tasas similares (Müller et al., 2010). Otros estudios no encuentran diferencias en la gravedad de las compras compulsivas, pero sí destacan diferencias cualitativas importantes en la expresión de la conducta adictiva (Nicoli de Mattos et al., 2016). Por otro lado, gran parte de la literatura científica informa que las mujeres presentan una mayor adicción a las compras (Maraz et al., 2016) para mejorar su imagen personal, como ropa, accesorios, calzado, cosméticos, maquillaje, perfumes y joyas, independientemente de sus ingresos económicos o posición social (Uzarska et al., 2021). Por el contrario, los hombres tienden a adquirir productos electrónicos, coches, relojes y trajes. En este sentido, se ha sugerido que las prevalencias podrían ser similares y que la diferencia entre mujeres y hombres podría estar en los objetos que compran (Rodríguez et al., 2016).

Este contraste entre los sexos puede explicarse por las expectativas sociales y cuestiones relacionadas con los roles de género asignados socialmente a cada uno (Charzyńska et al., 2021). Una de las razones de estas discordancias en la literatura podría ser la escasez de hombres en las muestras de estudios que analizan las compras compulsivas (Nicoli de Mattos et al., 2016), al contrario que en las muestras de estudios sobre adicciones como el trastorno de juego o el trastorno por uso de videojuegos.

En este sentido, las mujeres presentan una mayor frecuencia de compra compulsiva (Behar, 2018) y la edad media de inicio se sitúa entre los 18 y 30 años. A pesar de ello, las mujeres tardan una media de 10 años en buscar tratamiento (Díez et al., 2018). Se ha establecido que las mujeres tienen el hábito de comprar como método de regulación emocional, por lo que sus compras se centran en adquirir artículos para el bienestar físico y emocional (Marcet et al., 2016). En el caso de los hombres, los estudios muestran que el género masculino compra principalmente productos de entretenimiento y ocio. Sin embargo, en los últimos años se ha percibido un aumento en las compras de artículos de moda y belleza por parte de los hombres (Muñoz et al., 2019). En este sentido, las compras de los hombres buscan satisfacer la necesidad de sentirse independientes y capaces y también ratificar la idea establecida de lo que se considera masculino (Nicoli de Mattos et al., 2016).

Otra razón por la que la compra compulsiva parece destacar más entre las mujeres podría ser que ellas tienen una mayor motivación psicológica para comprar, así como una mayor aceptación social del comportamiento de compra que los hombres porque las dimensiones emocionales y relacionadas con la identidad de las compras tienen mayor significado para las mujeres (Dittmar et al., 2004). Así, para las mujeres, la compra adquiere un papel más emocional, psicológico y simbólico que para los hombres (Dittmar y Drury, 2000). Las mujeres tienden a tener actitudes generalmente positivas hacia la realización de compras y la interacción social que potencialmente implica. Así, la consideran una actividad de ocio y la perciben como una forma de entretenimiento. Por otro lado, los hombres generalmente adoptan actitudes negativas, ya que tienden a percibir ir de compras como una tarea que desean completar con el menor tiempo y esfuerzo posible, asociándolo a un escenario más parecido al trabajo (Campbell, 2000). Otra razón podría ser que la propensión de los hombres a comprar impulsivamente puede estar influenciada por la percepción cultural de que las compras excesivas son más aceptables para las mujeres (Nicoli de Mattos et al., 2016). Esto podría llevar a los hombres a subestimar o no reconocer sus propios comportamientos compulsivos y a las mujeres a reconocer más fácilmente sus patrones de compra disfuncionales y, por lo tanto, buscar tratamiento.

Respecto a estas percepciones culturales, el proceso de socialización de los roles de género apoya formas más pasivas y emocionales de gestionar el estrés y los conflictos entre las mujeres, ya que se caracterizan por una inclinación a resolver los problemas sin una exhibición excesiva y de maneras socialmente aceptadas. Ir de compras es una de las formas no solo aceptadas en la sociedad de consumo sino incluso deseables como fuente de prestigio social.

Las mujeres son más impulsivas a la hora de comprar como medio de autorrealización (Cardoso y Cascão, 2009), por lo que compran para evadirse y pasar el tiempo, dando importancia a las interacciones interpersonales y a las conexiones emocionales. Otro motivo se deriva de la construcción de la identidad. Los artículos comprados se asocian con el autoconcepto del comprador y simbolizan su identidad (Dittmar et al., 2004). Por lo tanto, las madres y amas de casa compran más para sus hijos, artículos para el hogar y/o alimentos.

Otra diferencia es que los hombres pueden gastar más dinero que las mujeres, aunque compren menos artículos, debido a su tipo de compra (Dios y Pérez, 2021). Esto podría deberse a que, como se ha señalado anteriormente, las mujeres tienen menos recursos económicos que los hombres (Estévez et al., 2023). Si se acepta que la identidad de género femenina está vinculada a las compras, es plausible que las mujeres sean más propensas a las compras compulsivas. Sin embargo, estas diferencias no deben interpretarse como características inherentes a hombres y mujeres. El comportamiento de compra seguirá estando influenciado por el sexo mientras las normas culturales asocian las compras con la identidad femenina y las mujeres tengan menos oportunidades que los hombres para otras formas de compensación psicológica

debido a su papel predominante en el hogar y el cuidado de los hijos (Dittmar, 2005). La sociedad favorece los estereotipos masculinos de independencia y liderazgo, a la vez que impone a las mujeres estereotipos de dependencia y pasividad. Esta situación podría contribuir a un desarrollo del autoconcepto menos favorable en las mujeres en comparación con los hombres durante la edad adulta, lo que refuerza las desigualdades entre los sexos (Schaab, 2014).

5. CONCLUSIONES

Como puede observarse, una perspectiva de género es necesaria para comprender el papel diferencial de la socialización y las manifestaciones clínicas de hombres y mujeres con adicciones comportamentales. Además, no podemos referirnos a «mujeres» en general sin considerar que puede haber diferencias, por ejemplo, entre mujeres jóvenes y adultas, dependiendo de la raza, el estatus económico o muchas otras características.

Por otra parte, estudios recientes como el de Estévez et al. (2023) señalan que, en mujeres con adicciones, se deben tener en cuenta variables relacionadas con el malestar de género, como la violencia y las situaciones traumáticas durante la infancia y la adolescencia. Sin duda, las expectativas sociales sobre el cuidado de los demás, especialmente como madres e hijas, son mayores en las mujeres que en los hombres. El sentimiento de ser «mala madre» o «mala hija» alcanza un nivel superior, independientemente de que tengan o no adicción. Estudios recientes, han mostrado que la maternidad podría funcionar tanto como factor de protección como de riesgo a lo largo del curso de adicción y posterior tratamiento. Además, la carga que supone el cuidado del hogar, la crianza de los hijos y el cuidado de personas dependientes o de personas mayores podría ser un obstáculo para acceder y mantener el proceso de rehabilitación (Estévez et al., 2025).

La culpa y la vergüenza aparecen entre los sentimientos más comunes, especialmente por «incumplir con las expectativas que la sociedad les impone». En este sentido, una estrategia que podrían utilizar cuando juegan podría ser la de salir de su entorno a otros barrios para evitar ser vistas. Las experiencias traumáticas y el malestar de género también generan emociones negativas, que suelen manifestarse en forma de sintomatología ansiosa y depresiva. En el caso de las mujeres jugadoras con un uso problemático de los videojuegos y compra compulsiva, estas emociones negativas generalmente preceden al problema. El exponente más grave es la ideación y conducta suicida (Santolaria et al., 2024). Por tanto, los problemas con el juego, los videojuegos o las compras también podrían considerarse un medio para afrontar esta angustia emocional. Sin embargo, no debemos pasar por alto factores sociales como la influencia de la pareja en el inicio de actividades como el juego o el papel que juega el nivel socioeconómico o la sobrecarga de trabajo en el inicio y mantenimiento de las adicciones en las mujeres.

Otro de los aspectos fundamentales que deben tenerse en cuenta en las mujeres con adicciones conductuales es que reciben menor apoyo social en el tratamiento. La alta masculinización de los centros de tratamiento no ayuda y podría provocar sentimientos de rechazo, incomprensión o vergüenza (Hing et al., 2016). Como recomendación, autores como Prever, Blycker y Brandt (2023) han mostrado la importancia de que las mujeres realicen tratamiento en grupos específicamente para mujeres para poder hablar con libertad de sus sentimientos y recibir apoyo de otras que también están pasando por las mismas experiencias dentro de las adicciones.

También es pertinente señalar que el estigma que enfrentan las mujeres podría afectar el retraso e impedir su reconocimiento del problema y postergar la búsqueda de ayuda (Mestre-Bach et al., 2022). Por último, es necesario destacar que el género no solo afecta a las mujeres con adicciones conductuales. Los hombres también pueden afrontar obstáculos específicos para la rehabilitación debido a algunas actitudes asociadas con la masculinidad; p. ej., la dificultad de reflexionar introspectivamente o la incapacidad de reconocer su responsabilidad o de someterse al control ejercido por una figura femenina de apoyo (Rius et al., 2021).

En conclusión, la investigación actual muestra cada vez más evidencia que apunta a la necesidad de incorporar la perspectiva de género para comprender la manifestación de las conductas adictivas en mujeres y hombres, así como para evaluar e intervenir en estos comportamientos. Sin embargo, a pesar de estos esfuerzos, todavía se necesita un cuerpo de investigación más sólido que analice dichas desigualdades por razón de sexo en las adicciones conductuales. Asimismo, aún faltan herramientas de evaluación y diagnóstico con perspectiva de género, que hasta la fecha se centran principalmente en las adicciones en los hombres.

REFERENCIAS

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-V)*, fifth edition. Authors. Washington, DC. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425657>
- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-V-TR)*, 5th edition revised. Authors Washington, DC. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.78.4.772>
- Anso-Diego, G., Etxaburu, N., Martínez-Cabrero, C., Liendo, M., & Estévez, A. (2025). The role of stigma in gambling disorder: A systematic review. *Stigma and Health*. Advance online publication. <https://dx.doi.org/10.1037/sah0000672>
- Anso-Diego, G., Iruarizaga, I., Olave, L., Macía, L., Muñiz, J. A., Estévez, A. (2026). Behavioral addictions and compulsive behaviors based on sexual orientation: the role of gender. *Psychology & Sexuality*, 17(1), 83-100. <https://doi.org/10.1080/19419899.2025.2540343>
- Becoña, E. (2016). La adicción "no" es na enfermedad cerebral. *Papeles del Psicólogo*, 37(2), 118-125.
- Behar, R. (2018). La mujer moderna y el comprar compulsivo [The modern woman and compulsive shopping]. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*, 56(1), 46-56. <http://dx.doi.org/10.4067/s0717-922272018000100046>
- Bonnaire, C., Barrault, S., Aïte, A., Cassotti, M., Moutier, S., & Varescon, I. (2017). Relationship between pathological gambling, alexithymia, and gambling type. *The American Journal on Addictions*, 26(2), 152-160. <https://doi.org/10.1111/ajad.12506>
- Bowden-Jones, H., & Prever, F. (Eds.). (2017). *Gambling disorders in women: An International female perspective on treatment and research* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315627625>
- Campbell, C. (2000). Shopaholics, spendaholics, and the question of gender. In A. L. Benson (Ed.), *I shop, therefore I am: Compulsive buying and the search for self* (pp. 57-75). Jason Aronson.
- Campbell, A. N. C., Burlew, A. K., Guille, C., Haidamus, M. A., Hien, D. A., Killeen, T., Lofwall, M. R., Paschen-Wolff, M. M., Patten, C. A., Sugarman, D. E., Winhusen, T. J., Bakhireva L. N., Loree, A. M., Mazel, S., Greenfield, S. F. (2025). Gender-specific addiction research needed now more than ever: Reflections from 25 years of the NIDA Clinical Trials Network Gender Special Interest Group. *J Subst Use Addict Treat*. 27:209849. doi: 10.1016/j.josat.2025.209849. Epub ahead of print. PMID: 41314548; PMCID: PMC12853563.
- Cardoso, A. A., & Cascão, F. (2009). O Enraizamento da Tendência de Compra Impulsiva Versus Planeada na Personalidade do Consumidor [The Rootedness of the Impulsive Versus Planned Buying Tendency in Consumer Personality]. *Portuguese Journal of Marketing/ Revista Portuguesa de Marketing*, (24).
- Cervigón-Carrasco, V., García-Barba, M., Bisquert-Bover, M., & Giménez-García, C. (2022). Consumo problemático de videojuegos y afectividad: ¿Existen diferencias de género? [Problematic consumption of video games and affectivity: Are there gender differences?] *Publicacions de la Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions; Facultat de Ciències de la Salut. Universitat Jaume I*, 8. <http://dx.doi.org/10.6035/AgoraSalut.2022.8.5>
- Cervigón-Carrasco, V., García Montoliu, C., Ballester-Arnal, R., Giménez-García, C., & Castro Calvo, J. (2022). Uso de videojuegos y estimación del tiempo: ¿existen diferencias en función del género? [Use of video games and time estimation: Are there gender differences?] *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 399-406. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2022.n1.v1.2396>

- Charzyńska, E., Sussman, S., & Atroszko, P. A. (2021). Profiles of potential behavioral addictions' severity and their associations with gender, personality, and well-being: A person-centered approach. *Addictive Behaviors*, 119, 106941. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106941>
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics*, 126(6), e1414–e1424. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706>
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialisation and aggressive behaviour. *Sex Roles: A Journal of Research*, 38(5-6), 425–442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- Díez, D., Aragay, N., Soms, M., Prat, G., Bonet, P., & Casas, M. (2018). Women with compulsive buying or gambling disorder: Similar profiles for different behavioural addictions. *Comprehensive Psychiatry*, 87, 95–99. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2018.09.002>
- Dios, M., & Pérez, E. (2021). *Consumo digital: Imaginario colectivo y socialización de género*. [Digital consumption: Collective imaginary and gender socialization. Congress communication]. IX Congreso Internacional Multidisciplinar de Investigación Educativa, Barcelona, España. Retrieved from: https://amieedu.org/wp-content/uploads/2021/06/Programa_CIMIE2021.pdf
- Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). (2023). *Estudio de prevalencia de juego 2022-2023* [Gambling prevalence study 2022-2023]. Ministerio de Sanidad. Secretaría General de Consumo y Juego.
- Dittmar H. (2005). Compulsive buying—a growing concern? An examination of gender, age, and endorsement of materialistic values as predictors. *British Journal of Psychology*, 96(4), 467–491. <https://doi.org/10.1348/000712605X53533>
- Dittmar, H., & Drury, J. (2000) Self-Imagine—Is it in the bag? A qualitative comparison between “ordinary” and “excessive” consumers. *Journal of Economic Psychology*, 21, 109–142. [https://doi.org/10.1016/S0167-4870\(99\)00039-2](https://doi.org/10.1016/S0167-4870(99)00039-2)
- Dittmar, H., Long, K., & Meek, R. (2004). Buying on the Internet: Gender differences in online and conventional buying motivations. *Sex Roles* 50, 423–444. <https://doi.org/10.1023/B:SERS.0000018896.35251.c7>
- Echeburúa, E., González-Ortega, I., de Corral, P., & Polo-López, R. (2011). Clinical gender differences among adult pathological gamblers seeking treatment. *Journal of Gambling Studies*, 27(2), 215–227. <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9205-1>
- Echeburúa, E., Salaberría, K., & Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia Psicológica*, 32(1), 31–40. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082014000100003>
- Estévez, A., Anso-Diego, G., Fernández-García, L., & Macía, L. (2025). Problematic gaming among adolescents and youth: The role of alexithymia, emotion regulation, and attachment based on sex. [Uso problemático de videojuegos en adolescentes y jóvenes: el papel de la alexitimia, la regulación emocional y el apego en función del sexo]. *Clinical and Health*, 36(1), 47–55. <https://doi.org/10.5093/clh2025a6>
- Estévez, A., Gandarias, I., López-Berzosa, M., Fernández-Villardón, A., & Macía, L. (2025). Exploring the intersection between motherhood and caregiving in women with gambling disorder. *Revista Mujer y Políticas Públicas*
- Estévez, A., Jauregui, P., Momeñe, J., & Macía, L. (2024). Association between gambling motives, violence and early maladaptive schemas in women with gambling disorder. *Journal of Gambling Studies*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10285-8>
- Estévez, A. y Macía, L. (2024). Perspectiva de género en el trastorno de juego de azar. *Revista Española de Drogodependencias*, 49(4), 44–61. <https://doi.org/10.54108/10096>
- Estévez, A., Macía, L., Gandarias, I., López, M., Jauregui, P., & Momeñe, J. (2023). Evaluación desde la perspectiva de género en adicciones con sustancias y comportamentales [Evaluation from the gender perspective of substance

- and behavioral addictions]. *Instituto Vasco de la Mujer-Emakunde*.
- Estévez, A., Macía, L., Ontalvilla, A., & Aurrekoetxea, M. (2023). Exploring the psychosocial characteristics of women with gambling disorder through a qualitative study. *Frontiers in Psychology*, 14, 1294149. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1294149>
- Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topcu, M., & Kutlu, N. (2019). Relationships of Internet addiction and Internet gaming disorder symptom severities with probable attention deficit/hyperactivity disorder, aggression and negative affect among university students. *Attention Deficit and Hyperactivity Disorders*, 11(4), 413–421. <https://doi.org/10.1007/s12402-019-00305-8>
- Fonseca, F., Robles-Martínez, M., Tirado-Muñoz, J., Alías-Ferrí, M., Mestre-Pintó, J. I., Coratu, A. M., & Torrens, M. (2021). A gender perspective of addictive disorders. *Current Addiction Reports*, 8(1), 89–99. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00357-9>
- García-Oliva, C., & Piqueras, J. A. (2016). Experiential avoidance and technological addictions in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 293–303. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.041>
- Gartner, C., Bickl, A., Härtl, S., Loy, J. K., & Häffner, L. (2022). Differences in problem and pathological gambling: A narrative review considering sex and gender. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(2), 267–289. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00019>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, 28(65), 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Granero, R., Penelo, E., Martínez-Giménez, R., Alvarez-Moya, E., Gómez-Peña, M., Aymamí, M. N., Bueno, B., Fernández-Aranda, F., & Jiménez-Murcia, S. (2009). Sex differences among treatment-seeking adult pathologic gamblers. *Comprehensive Psychiatry*, 50(2), 173–180. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2008.07.005>
- Grant, J. E., Odlaug, B. L., & Mooney, M. E. (2012). Telescoping phenomenon in pathological gambling: Association with gender and comorbidities. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 200(11), 996–998. <https://doi.org/10.1097/NMD.0b013e3182718a4d>
- Håkansson, A., & Widinghoff, C. (2020). Gender differences in problem gamblers in an online gambling setting. *Psychology Research and Behavior Management*, 13, 681–691. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S248540>
- Harris, C. R., Jenkins, M., & Glaser, D. (2006). Gender differences in risk assessment: Why do women take fewer risks than men? *Judgment and Decision Making*, 1(1), 48–63. <https://doi.org/10.1017/S1930297500000346>
- Hing, N., Russell, A. M. T., Black, A., Rockloff, M., Browne, M., Rawat, V., Greer, N., Stevens, M., Dowling, N. A., Merkouris, S., King, D. L., Salonen, A. H., Breen, H., & Woo, L. (2022). Gambling prevalence and gambling problems amongst land-based-only, online-only and mixed-mode gamblers in Australia: A national study. *Computers in Human Behavior*, 132, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107269>
- Hing, N., Russell, A., Tolchard, B., & Nower, L. (2016). Risk factors for gambling problems: An analysis by gender. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 511–534. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9548-8>
- Husky, M. M., Michel, G., Richard, J. B., Guignard, R., & Beck, F. (2015). Gender differences in the associations of gambling activities and suicidal behaviors with problem gambling in a nationally representative French sample. *Addictive Behaviors*, 45, 45–50. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.01.011>
- Kim, H. S., Hodgins, D. C., Bellringer, M., & Abbott, M. (2016). Gender differences among helpline callers: Prospective study of gambling and psychosocial outcomes. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 605–623. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9572-8>
- Lamas, J. J., Santolaria, R., Estévez, A., & Jáuregui, P. (2018). *Guía clínica específica: Mujer y juego*. Federación Española de Jugadores de Azar (FEJAR). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

- Lopez-Fernandez O. (2018). Generalised versus specific Internet use-related addiction problems: A mixed methods study on Internet, gaming, and social networking behaviors. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), 2913. <https://doi.org/10.3390/ijerph15122913>
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2021). The role of personality on disordered gaming and game genre preferences in adolescence: Gender differences and person-environment transactions. El papel de la personalidad en el juego problemático y en las preferencias de géneros de videojuegos en adolescentes. *Adicciones*, 33(3), 263–272. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1370>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 454. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00454>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., & Kuss, D. J. (2019). Measuring female gaming: Gamer profile, predictors, prevalence, and characteristics from psychological and gender perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00898>
- Macía, L., Aonso-Diego, G., Prever, F., Minci, M., & Estévez, A. (2025). Predictors of Gambling Severity Among Female Gamblers: Cross-Country Study with Spanish and Italian Clinical Population. *Journal of gambling studies*, 41(3), 1175–1187. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10369-5>
- Macia, L., & Estévez, A. (2022). La ludopatía no es solo cosa de hombres [Gambling addiction is not only a man's thing]. *The Conversation*. Retrieved from: <https://theconversation.com/la-ludopatia-no-es-solo-cosa-de-hombres-187098>
- Macía, L., Estévez, A., & Jáuregui, P. (2022). Gambling: Exploring the role of gambling motives, attachment and addictive behaviours among adolescents and young women. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 183–201. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10124-8>
- Macía, L., Jauregui, P., & Estévez, A. (2023). Emotional dependence as a predictor of emotional symptoms and substance abuse in individuals with gambling disorder: Differential analysis by sex. *Public Health*, 223, 24–32. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2023.07.023>
- Macía, L., Jauregui, P., Herrero, M., Iruarizaga, I., Micó, V., Lamas, J., & Estévez, A. (2023). Sex-Comparative study of gambling disorder regarding alexithymia and symptoms of depression, anxiety and hostility. *Comprehensive Psychiatry*, 122, 152364. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152364>
- Maraz, A., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2016). The prevalence of compulsive buying: A meta-analysis. *Addiction*, 111(3), 408–419. <https://doi.org/10.1111/add.13223>
- Marcet, D. D., Toledo, A. V., Vicente, N. A., & Casals, M. S. (2016). El trastorno de compra compulsiva [Compulsive buying disorder]. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace*, 117, 11–16.
- Marcos, M., & Chóliz, M. (2019). Mujer y juego online. Propuesta de tratamiento de un caso de adicción a videobingo [Women and online gambling. Proposed treatment of a case of video bingo addiction]. *Información Psicológica*, 117, 99–114. <https://doi.org/10.14635/IPSIC.2019.1177>
- McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2014). An empirical study of gender differences in online gambling. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 71–88. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-012-9341-x>
- McHugh, R. K., Votaw, V. R., Sugarman, D. E., & Greenfield, S. F. (2018). Sex and gender differences in substance use disorders. *Clinical Psychology Review*, 66, 12–23. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2017.10.012>
- McKee, S. A., & McRae-Clark, A. L. (2022). Consideration of sex and gender differences in addiction medication response. *Biology of sex Differences*, 13(1), 34. <https://doi.org/10.1186/s13293-022-00441-3>
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental*

- Health and Addiction*, 17, 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Mestre-Bach, G., Granero, R., Mora-Maltas, B., Valenciano-Mendoza, E., Munguía, L., Potenza, M. N., Derevensky, J. L., Richard, J., Fernández-Aranda, F., Menchón, J. M., & Jiménez-Murcia, S. (2022). Sports-betting-related gambling disorder: Clinical features and correlates of cognitive behavioral therapy outcomes. *Addictive Behaviors*, 133, 107371. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107371>
- Molinari, S. & Baroni, M. (2024). A proposito di... donne (giovani e meno giovani) e gioco d'azzardo [About... (young and old) women and gambling]. *Fondazione Varenna*. Retrieved from: <https://www.fondazionevarenna.it/a-proposito-di-donne-giovani-e-meno-giovani-e-gioco-dazzardo/>
- Mueller, A., Mitchell, J. E., Crosby, R. D., Geller, O., Faber, R. J., Martin, A., Bleich, S., Glaesmer, H., Exner, C., & de Zwaan, M. (2010). Estimated prevalence of compulsive buying in Germany and its association with sociodemographic characteristics and depressive symptoms. *Psychiatry Research*, 180(2-3), 137–142. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2009.12.001>
- Muñoz, M., Fernández, J., & Sánchez, F. (2019). Comportamiento de compra racional e impulsiva de los jóvenes estudiantes en los centros comerciales [Rational and impulsive buying behavior of young students in shopping malls]. *RAN-Revista Academia & Negocios*, 5(1), 61-70.
- Nicoli de Mattos, C., Kim, H. S., Requião, M. G., Marasaldi, R. F., Filomensky, T. Z., Hodgins, D. C., & Tavares, H. (2016). Gender differences in compulsive buying disorder: Assessment of demographic and psychiatric comorbidities. *PloS One*, 11(12), e0167365. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0167365>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). (2022). *Informe sobre trastornos comportamentales 2022: juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES* [Behavioural Disorders Report 2022: Gambling with money, use of video games and compulsive use of the Internet in surveys of drugs and other addictions in Spain EDADES and ESTUDES]. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). (2023). *Informe sobre trastornos comportamentales 2023: juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES* [Behavioural Disorders Report 2023: Gambling with money, use of video games and compulsive use of the Internet in surveys of drugs and other addictions in Spain EDADES and ESTUDES]. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
- Petry, N. (2003). A comparison of treatment-seeking pathological gamblers based on preferred gambling activity. *Addiction*, 98(5), 645-655. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2003.00336.x>
- Potenza, M. N., Steinberg, M. A., McLaughlin, S. D., Wu, R., Rounsaville, B. J., & O'Malley, S. S. (2001). Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline. *The American Journal of Psychiatry*, 158(9), 1500–1505. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.158.9.1500>
- Prever, F., Blycker, G., & Brandt, L. (Eds.). (2023). *Behavioural addiction in women: An international female perspective on treatment and research* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003203476>
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M. & Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.016>
- Ricoy, C., & Ameneiros, A. (2016). Preferences, dedication and problematics generated by video games: A gender perspective. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445

- Rius Buitrago, A., Soriano Villarroel, I., & Lopez Gonzalez, H. (2021). 'Yo sabía que nadie me iba a juzgar': La adicción al juego online desde la perspectiva de género ['I knew no one was going to judge me': Online gambling addiction from a gender perspective]. *MUSAS. Revista de Investigación en Mujer, Salud y Sociedad*, 6(1), 138-155. <https://doi.org/10.1344/musas2021.vol6.num1.8>
- Rodríguez, M. L., Saucedo, J. M., Hernández, A., & Gutiérrez, O. C. (2016). Análisis Del Comportamiento de compra para identificar compradores compulsivos en Saltillo, Coahuila México (Purchase behavior analysis to identify compulsive shoppers in Saltillo, Coahuila Mexico). *Revista Internacional Administración & Finanzas*, 5(5), 27-44.
- Santolaria Gómez, R., Estévez Gutiérrez, A., Aonso Diego, G. (2024). *Análisis de situación de ideación y conducta suicida en población con trastorno por juego de FEJAR* [Analysis of the situation of suicidal ideation and behavior in the population with gambling disorder by FEJAR]. A Coruña. FEJAR - Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (Spanish Federation of Rehabilitated Gamblers); <https://fejar.org/que-hacemos/publicacion/>
- Schaab, M. (2014). Compra compulsiva y auto-concepto en mujeres adultas medias [online]. [Compulsive buying and self-concept in average adult women [online]]. Bachelor's Psychology Thesis. Universidad Católica Argentina, Facultad Teresa de Ávila, Departamento de Humanidades. Retrieved from: <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/600>
- Sioni, S. R., Burleson, M. H., & Bekerian, D. A. (2017). Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, 71, 11-15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.044>
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorders: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568. <https://doi.org/10.1177%2F0004867420962851>
- Stavropoulos, V., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Wilson, P., & Motti-Stefanidi, F. (2017). MMORPG gaming and hostility predict Internet Addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel longitudinal study. *Addictive Behaviors*, 64, 294-300. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.09.001>
- Uzarska, A., Czerwiński, S. K., & Atroszko, P. A. (2021). Measurement of shopping addiction and its relationship with personality traits and well-being among Polish undergraduate students. *Current Psychology*, 42(5), 3794-3810. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01712-9>
- Vázquez, J. M. F. (2012). Ludopatía y mujer: un análisis desde la perspectiva de género. *Investigación y género. Inseparables en el presente y en el futuro: IV Congreso Universitario Nacional "Investigación y Género"* [Gambling addiction and women: An analysis from the gender perspective. Research and gender. Inseparable in the present and the future: IV National University Congress "Research and Gender". Seville, 21 and 22 June 2012 (pp. 2097-2107).] (pp. 2097-2107). *Unidad para la Igualdad* [Unity for Equality]. Retrieved from: <https://idus.us.es/handle/11441/40956>
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
- Wang, H. R., Cho, H., & Kim, D. J. (2018). Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder. *Journal of Affective*

- Disorders*, 226, 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.005>
- Wong, G., Zane, N., Saw, A., & Chan, A. K. (2013). Examining gender differences for gambling engagement and gambling problems among emerging adults. *Journal of Gambling Studies*, 29(2), 171–189. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9305-1>
- World Health Organization. (2019). *International statistical classification of diseases and related health problems, 11th Revision (ICD-11)*.
- Zakariaeiz, Y. & Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in addiction: a review of human studies. *Current Opinion in Behavioral Sciences*. 23:171-175. doi: 10.1016/j.cobeha.2018.08.004. Epub 2018 Aug 24. PMID: 39896826; PMCID: PMC11784943.