

1.2. Postura y opinión sobre el uso de los videojuegos

A lo largo de este apartado se pretende indagar la postura de los entrevistados relacionada con el uso de videojuegos. Sencillamente, se trata de conocer si se consideran más bien partidarios o más bien contrarios a la utilización de juegos por ordenador o mediante videoconsolas. Las razones para escoger una respuesta son muy variadas y las veremos con detalle en los dos siguientes capítulos. Sin embargo, hemos de tener en cuenta que, durante el trabajo de campo (realización de las entrevistas) se producía un fenómeno que influirá en los resultados de la investigación. En concreto, se estaba desarrollando una gran campaña de lanzamiento de un nuevo producto de una de las marcas de la Asociación. El efecto no se ha de calificar ni como positivo o negativo. Más bien se trata de tenerlo en cuenta como elemento destacable a la hora de emitir juicios u opiniones. De momento, presentamos los datos que distinguen a las personas que aprueban o reprueban que el tiempo de ocio se disfrute con estos modernos entretenimientos. Naturalmente, los que son poseedores de estos juegos, los que los utilicen o, incluso, los que faciliten su compra, parece lógico que se muestren más a favor. Aunque esta condición no está asegurada, también comprobaremos cómo piensa el resto de la población.

De momento daremos un primer vistazo a cómo se han recogido los resultados de la pregunta para conocer **la postura y la opinión con relación al uso de los videojuegos. Las respuestas iban dirigidas a proporcionar una escala eficiente para**

medir este estado de opinión[∇]. La formulación de la pregunta T6 del cuestionario quedaba reflejada tal y como sigue:

T6. Hay gente que se muestra más bien **partidaria** de que se utilicen estos **videojuegos en casa** y también encontramos **otras personas** que más bien **no son partidarios** que se usen estos entretenimientos. También hay posturas intermedias. ¿Cuál es la suya al respecto? **[ELEGIR UNA]**

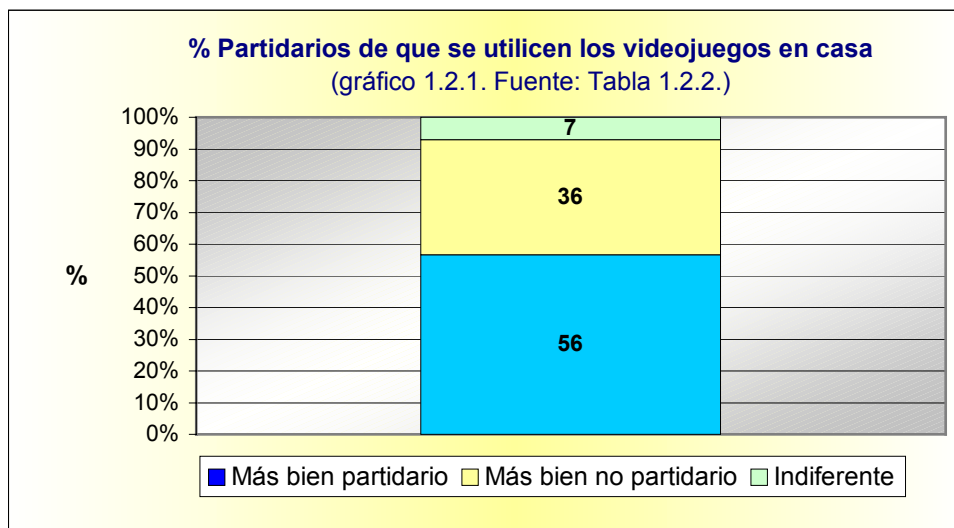
- Completamente **partidario** 1
- Partidario **salvo excepciones** (violencia, sexo..etc) 2
- **Muy poco partidario** 3
- **No es partidario** 4
- **Radicalmente contrario** 5
- [Se muestra **Indiferente**] 6

La **tabla 1.2.1.** nos permite observar la distribución de las seis respuestas posibles. Como sucederá también en otras ocasiones, resulta conveniente una primera inspección de la distribución para, posteriormente, acotar, en dos o tres respuestas más

significativas estadísticamente. Lo que nos proporcionará una mejora en el análisis de los resultados. Así vemos, **la tabla 1.2.1.** y **la tabla 1.2.2.** acompañada del **gráfico 1.2.1.** En la segunda de las tablas, hemos reunido las respuestas en tres grupos: los que se sienten ‘más bien partidarios’ del uso de los videojuegos, los que ‘más bien no comparten’ esta opinión y los que se muestran ‘indiferentes’ (que representan un residuo menor del 7%). Al parecer, esta dicotomía en las respuestas, dejando de lado el grupo de los ‘indiferentes’ nos proporciona mayor riqueza en la explicación de quien toma cada una de las posturas.

Tabla 1.2.1.			
% totales			
Base: todos			
Partidario de los videojuegos		Tabla 1.2.2.	
Muy partidario	21	% totales agrupados	
Partidario	36	Base: todos	
Muy poco partidario	19	Partidario de los videojuegos	
No es partidario	12	Más bien partidario	56
Radicalmente contrario	6	Más bien no partidario	36
Indiferente	7	Indiferente	7

[∇] La pregunta a la que nos referimos es la **T6** del protocolo común para todos los entrevistados. Reproducimos aquí el texto íntegro de la misma.



La primera cala sobre la opinión de los entrevistados nos muestra que la proporción mayor es la de las personas que más bien se consideran partidarios del uso de videojuegos en los hogares (56%). El contraste lo hallamos en el 36% que opinan lo contrario. Se añade el 7% que no mantiene una opinión formada sobre este asunto, según se desprende de la tabla 1.2.2. Así pues, los videojuegos domésticos parecen tener una imagen más bien positiva. ¿Será que los padres tienen un aliado con los videojuegos para mantener más tiempo en casa a los hijos adolescentes?

Como cabe esperar, después de haber inspeccionado la primera sección de este capítulo, el sexo y la edad de los entrevistados marcarán de nuevo diferencias significativas. Inicialmente, se supone que a medida que disminuye la edad los entrevistados serán más partidarios. Lo vemos en los cuadros 1.2.1. y 1.2.2.. en los que están representados los porcentajes de cada combinación (entre sexo y edad) para cada una de las dos respuestas dicotómicas. Al igual, que pasaba en la sección anterior, a medida que se pertenece a un grupo de edad menor, se acentúa la respuesta favorable. Pero esta tendencia (según los diferentes grupos etáneos) solo se aprecia, de nuevo, en los varones y no en las mujeres. La conclusión es que no son los padres los que desean tener los videojuegos en casa para estimular a que los adolescentes no pasen mucho tiempo fuera. Son más bien los hijos (usuarios reales o potenciales) los que favorecen más los videojuegos domésticos.

Cuadro 1.2.1		% más bien partidario del uso de videojuegos en casa		
% de cada combinación		(según sexo y edad)		
Base: todos		Sexo		
Edad		Varones	Mujeres	Total
Adolescentes		CF 80	C 50	C 65
Jóvenes		F 71	39	56
Maduros		F 57	C 50	52
Talludos		47	48	48
Total		F 69	47	56

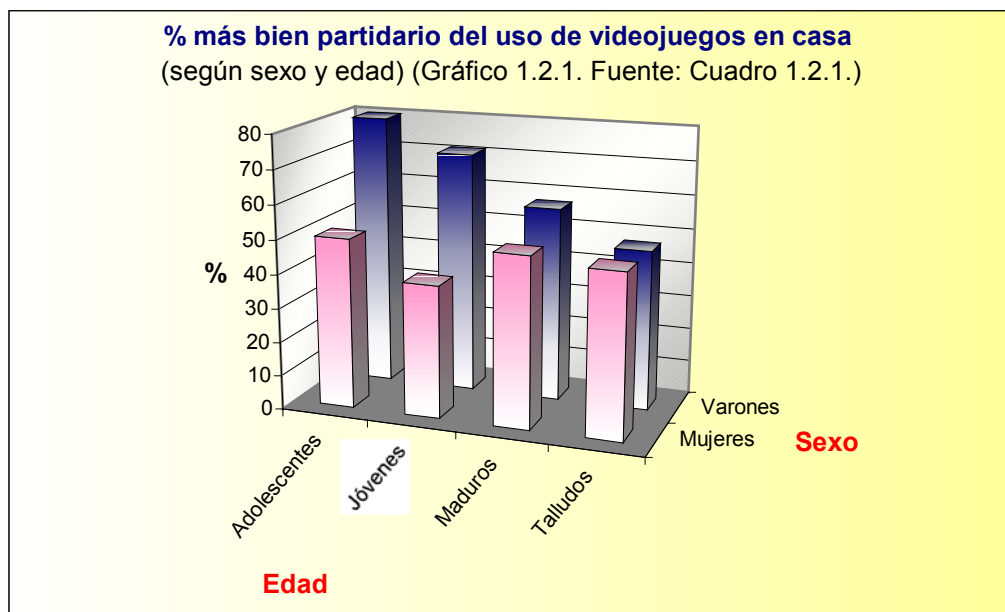
C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 1.2.2		% más bien NO partidario del uso de videojuegos en casa		
% de cada combinación		(según sexo y edad)		
Base: todos		Sexo		
Edad		Varones	Mujeres	Total
Adolescentes		13	F 40	27
Jóvenes		19	CF 55	36
Maduros		36	F 43	41
Talludos		C 42	F 47	C 46
Total		23	F 46	36

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila



Esta vez resulta especialmente relevante el grupo que se muestra más partidario del uso de videojuegos en casa. El 80% de los adolescentes varones (16 a 24 años) se muestran “más bien partidarios”, en el grupo etáneo opuesto (talludos) la cifra disminuye hasta el 47%. Comprobamos que la opinión de las mujeres oscila, prácticamente, sin

llevar ninguna tendencia determinada entre el 40% y 50% según los diferentes grupos de edad.

El fenómeno parece claro. Los varones son partidarios del uso de videojuegos en casa, especialmente a medida que son más jóvenes. Ocurre lo contrario cuando se declaran adversos pero siempre prevalece la postura más favorable respecto a la más restrictiva. Al hablar sobre las mujeres (que se muestran más bien adversas al uso de estos videojuegos), la edad no les influye como a los varones, donde la tendencia es evidente. De nuevo, el factor edad influye en el caso de los varones, no en el de las mujeres.

Si vemos este fenómeno cruzado con la familiaridad con los videojuegos que nos confesaban en la primera sección, nos encontramos con resultados más favorables para el sector del videojuego. Fijémonos en los cuadros 1.2.3. y 1.2.4.. donde se cruza el sexo pero esta vez por el grado de familiaridad con este tipo de entretenimientos.

Cuadro 1.2.3	% más bien partidario del uso de videojuegos en casa (según sexo y familiaridad con los videojuegos)		
% de cada combinación			
Base: todos	Sexo		
Familiaridad	Varones	Mujeres	Total
Mucha	CF 91	C 73	C 89
Poca	F 78	62	69
alguna	F 59	48	52
Nada	33	29	30
Total	F 69	47	56

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 1.2.4.	% más bien NO partidario del uso de videojuegos en casa (según sexo y familiaridad con los videojuegos)		
% de cada combinación			
Base: todos	Sexo		
Familiaridad	Varones	Mujeres	Total
Mucha	9	F 27	13
Poca	15	F 34	25
alguna	C 33	F 48	46
Nada	19	F 58	C 56
Total	23	F 46	36

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Lo que podría parecer obvio también se observa en estos dos últimos cuadros. Parece imprescindible el conocimiento y la relación con los videojuegos para adoptar posturas cada vez más favorables sobre este sector del entretenimiento.

Veamos que ocurre, en primer lugar, con el 56% de nuestros consultados que se declaran más bien partidarios del uso de los videojuegos. Lo haremos desde la perspectiva que nos da la combinación del sexo y la familiaridad que declaran con el mundo de los videojuegos. Son el grupo de partidarios (56%) representados en el cuadro 1.2.3.. Se observa que, ambos sexos, mantienen una tendencia muy similar con relación a la familiaridad que tienen con el mundo de los videojuegos. Para ambos sexos se aprecia una clara tendencia en la que son cada vez más partidarios a medida que aumenta su conocimiento sobre los videojuegos. Parece una frase tautológica pero supone una confirmación interesante de un proceso lógico. Los usuarios están francamente satisfechos con los videojuegos. El rechazo de esa forma de ocio obedece más bien al desconocimiento. El grupo más favorable lo forman los varones con mucha relación con los videojuegos (91%). Que supera con mucho a la media que presenta el total de su sexo (69%) y al 56% de media general.

En el otro grupo, el de los detractores o no partidarios del uso de videojuegos encontramos que representan el 36% de la muestra total (cuadro 1.2.4.). Ahora son más críticas las mujeres que los varones. También, a medida que tienen menos contacto, son más reacias. Esta tendencia se observa con nitidez en las mujeres que aumentan gradualmente su animadversión desde que tienen mucha relación con los videojuegos (27%) hasta el otro extremo. Precisamente, es el caso más desfavorable en contra del uso de los videojuegos en casa: las mujeres que no tienen contacto con este tipo de juegos (58%), Sin embargo, para el grupo de los varones no encontramos esta tendencia según la edad tan clara, si bien al contrario. Los varones menos partidarios o detractores con los videojuegos no presentan una tendencia más o menos nítida según la secuencia de la escala de edad.

Sigamos estudiando cómo se comporta la variable que diferencia a los partidarios de los detractores del uso de los videojuegos. Esta vez, veamos cómo influye si la gente tiene la percepción de que le falta o le sobra tiempo. Los datos están en el cuadro 1.2.5.

La primera impresión es que los partidarios de los videojuegos se reclutan más bien de las personas a las que “les sobra tiempo”. Es lógico que sea así, puesto que se trata de una forma de ocio, de “matar el tiempo. (cuadro 1.2.6. y cuadro 1.2.7.)

Cuadro 1.2.5.	% Postura ante los videojuegos (según la sensación respecto al tiempo)		
% horizontales			
Base: todos			
Sensación respecto al tiempo	Partidario	No partidario	Indiferente
Le falta tiempo	54	C 39	7
Le sobra tiempo	C 67	26	7
Total	56	36	7

C: Dato máximo más significativo de cada columna

Cuadro 1.2.6.	% son partidarios de los videojuegos (según sexo y sensación respecto al tiempo)		
% de cada combinación			
Base: todos			
Sensación respecto al tiempo	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
Le falta tiempo	F 67	45	54
Le sobra tiempo	CF 78	C 56	C 67
Total	F 69	47	56

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 1.2.7.	% NO son partidarios de los videojuegos (según sexo y sensación respecto al tiempo)		
% de cada combinación			
Base: todos			
Sensación respecto al tiempo	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
Le falta tiempo	C 25	CF 47	C 39
Le sobra tiempo	13	38	26
Total	23	F 46	36

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

La relación indicada (los videojuegos son para los que tienen más ocio) se produce de una forma parecida para los varones y para las mujeres. De todas formas, el aprecio

por los videojuegos lo manifiestan con más claridad los varones con independencia de si les sobra o les falta tiempo.

Al estudiar el mundo de los videojuegos hemos contemplado tanto los que se desarrollan para funcionar en ordenadores como en videoconsolas. Naturalmente, hallaremos algunas diferencias entre los usuarios de unas u otras plataformas, o los que usan ambas. De momento, veremos el contraste que existe entre los que se declaran partidarios de este tipo de juegos pero según sean usuarios de PC's o de consolas. Los datos se recogen en el cuadro 1.2.8.

Cuadro 1.2.8.		% son partidarios de los videojuegos (según sexo y usuarios de PC's)		
% de cada combinación		Sexo		
Base: todos		Sexo		
Usuarios de PC's		Varones	Mujeres	Total
Sí		CF 72	C 50	C 61
No		F 53	41	44
	Total	F 69	47	56

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 1.2.9.		% son partidarios de los videojuegos (según sexo y usuarios de videoconsolas)		
% de cada combinación		Sexo		
Base: todos		Sexo		
Usuarios de videoconsolas		Varones	Mujeres	Total
Sí		CF 88	C 71	C 81
No		F 59	47	49
	Total	F 69	47	56

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Lo lógico es suponer que el uso de los dos tipos de plataformas (ordenadores personales o videoconsolas) favorezca la actitud positiva hacia los videojuegos. Así es, en efecto. Pero maticemos. Las videoconsolas estimulan más la actitud positiva hacia los videojuegos que el uso de los PC's. El doble efecto de las plataformas opera tanto en el caso de los varones como de las mujeres. De tal forma es así que, con independencia de que utilicen PC's o videoconsolas, los varones siguen siendo más partidarios de los videojuegos que las mujeres. Ahora sabemos que esa predisposición masculina más favorable no se debe enteramente a que los varones dispongan más a menudo de ordenadores personales en sus casas o bien videoconsolas. Hay algo en los videojuegos que atrae especialmente a los varones.