

## 2.10. Opinión sobre la violencia en los contenidos de algunos videojuegos

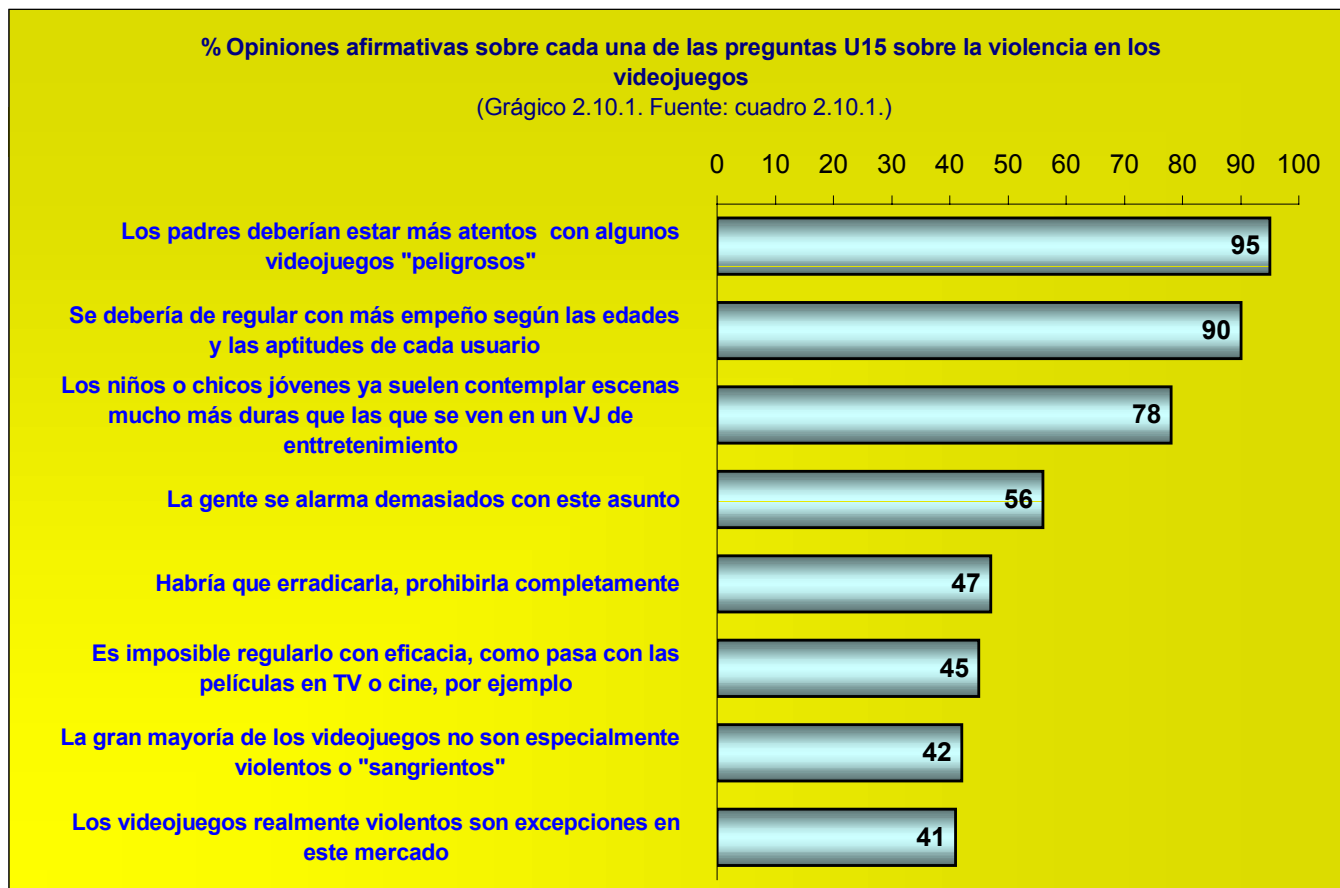
Para finalizar el capítulo hemos querido recoger la opinión de nuestros entrevistados sobre un asunto que ha generado polémica en torno a los videojuegos. En

<b>U15.</b> La <b>violencia</b> de algunos videojuegos parece que <b>preocupa a muchos padres</b> , cuyos hijos juegan con ellos. Díganos, por favor, <b>su opinión</b> en cada una de las siguientes declaraciones (basta con un sí o un no para cada respuesta). <b>[LEER DE CADA UNA]</b>		
	<b>Sí</b>	<b>No</b>
a) Habría que erradicarla, <b>prohibirla completamente</b>	1	2
b) Se debería de <b>regular con más empeño</b> según las edades y las aptitudes de cada usuario.	1	2
c) Los <b>padres</b> deberían estar <b>más atentos</b> con algunos videojuegos "peligrosos"	1	2
d) <b>La gran mayoría</b> de los videojuegos <b>no son</b> especialmente <b>violentos</b> o " <b>sangrientos</b> "	1	2
e) Los VJ <b>realmente violentos</b> son <b>excepciones</b> en este mercado	1	2
f) Los <b>niños o chicos</b> jóvenes <b>ya suelen contemplar escenas mucho más duras</b> que las que ven en un videojuego de entretenimiento	1	2
g) Es <b>imposible regularlo con eficacia</b> , como pasa con las películas en TV o cine, por ejemplo	1	2
h) La gente <b>se alarma demasiado con este asunto</b>	1	2

esta ocasión hemos propuesto algunas afirmaciones con las que se muestran a favor o en contra. El **cuadro 2.10.1.** y el **gráfico 2.10.1** recoge la batería de preguntas formulada aunque ya está ordenada según las respuestas más numerosas. Esta batería corresponde con la pregunta **U15** del cuestionario de hogares usuarios de videojuegos.

<b>Cuadro 2.10.1.</b>		<b>% de las declaraciones afirmativas de cada pregunta U15</b>		
% verticales múltiples				
<b>base:</b> hogares usuarios de videojuegos				
		Varoens	Mujeres	<b>Total</b>
1	<b>Los padres</b> deberían estar <b>más atentos</b> con algunos <b>videojuegos "peligrosos"</b>	90	F 99	95
2	Se debería de <b>regular con más empeño</b> según las edades y las aptitudes de cada usuario	86	F 92	90
3	Los <b>niños o chicos</b> jóvenes <b>ya suelen contemplar escenas mucho más duras</b>	80	77	78
4	La gente <b>se alarma demasiados con este asunto</b>	F 65	49	56
5	Habría que erradicarla, <b>prohibirla completamente</b>	27	F 63	47
6	Es <b>imposible regularlo con eficacia</b> , como pasa con las películas en TV o cine, por ejemplo	F 48	42	45
7	<b>La gran mayoría</b> de los videojuegos <b>no son especialmente violentos</b> o " <b>sangrientos</b> "	43	41	42
8	Los videojuegos <b>realmente violentos</b> son <b>excepciones</b> en este mercado	F 46	37	41

F: Dato máximo más significativo de cada fila



La intención de formular estas cuestiones consiste en conocer cuál es el grado de la polémica que existe en la opinión pública sobre los contenidos violentos o la violencia en los videojuegos. Es frecuente que cuando surgen casos atípicos (aislados) se suele generalizar y provocar cierta alarma en la población. En este caso se trata de noticias que destacan a algunas personas que han utilizado los videojuegos hasta extremos que sobrepasan la legalidad. En concreto, hay ejemplos sobre usuarios de juegos de rol que han representado en la realidad algunas escenas más o menos violentas que contemplan en sus videojuegos. Las escenas violentas están accesibles casi para cualquier tipo de público. No solo en películas, juegos u otras actividades de ocio. En ocasiones, los informativos de la televisión u otros documentales contienen imágenes impresionantes que, en cualquier caso, no dejan frío a nadie que las vea.

<b>Cuadro 2.10.2.</b>	<b>% declaraciones afirmativas de cada pregunta U15 sobre la violencia en los VJ</b>							
Horizontales múltiples	(cada columna corresponde a la fila numerada en el cuadro 2.10.1.)							
Base: hogares usuarios	1.-	2.-	3.-	4.-	5.-	6.-	7.-	8.-
<b>Varones</b>	<i>(según la edad del entrevistado)</i>							
Adolescentes	83	82	83	C 71	19	C 55	C 47	C 53
Jóvenes	94	88	C 88	64	23	50	41	46
Maduros	93	C 93	65	67	31	38	44	38
Talludos	C 98	85	69	53	C 55	35	36	36
<b>Mujeres</b>	<i>(según la edad del entrevistado)</i>							
Adolescentes	99	92	73	C 61	46	50	38	C 44
Jóvenes	97	93	73	53	55	C 54	39	27
Maduras	98	94	C 81	50	C 71	41	40	40
Talludas	100	91	77	41	69	34	C 44	35
<b>Varones</b>	<i>(según la relación con los videojuegos)</i>							
Los recomienda	89	89	84	67	16	C 58	39	C 54
Los compra	91	87	81	65	27	49	42	46
Los regala	91	88	83	C 71	C 30	53	35	48
Los intercambia	88	86	84	68	21	51	C 47	51
<b>Mujeres</b>	<i>(según la relación con los videojuegos)</i>							
Los recomienda	99	95	C 85	C 59	64	C 56	C 51	43
Los compra	99	91	80	50	65	40	43	38
Los regala	99	93	78	47	65	41	45	39
Los intercambia	100	94	82	49	62	43	45	41
<b>Varones</b>	<i>(según la sensación respecto al tiempo)</i>							
Les falta tiempo	92	C 88	80	65	C 28	47	40	46
Les sobra tiempo	82	81	77	64	22	49	C 51	45
<b>Mujeres</b>	<i>(según la sensación respecto al tiempo)</i>							
Les falta tiempo	99	93	75	49	C 64	43	40	C 38
Les sobra tiempo	99	90	83	50	57	46	C 48	32
<b>Varones</b>	<i>(según el tipo de usuarios de VJ actualmente)</i>							
Usuarios actuales	89	85	C 82	C 68	22	C 49	C 45	C 48
No usuarios	93	C 91	71	54	C 53	41	35	34
<b>Mujeres</b>	<i>(según el tipo de usuarios de VJ actualmente)</i>							
Usuarios actuales	100	93	76	52	59	47	41	40
No usuarios	98	92	77	48	C 65	39	41	35
<b>Varones</b>	<i>(según si se fían o no de la gente)</i>							
Más bien se fía de la gente	91	86	84	66	26	45	42	43
Más bien no se fía de la gente	91	86	74	63	28	51	43	49
<b>Mujeres</b>	<i>(según si se fían o no de la gente)</i>							
Más bien se fía de la gente	98	91	81	45	59	37	43	43
Más bien no se fían de la gente	99	93	74	52	67	47	39	33
<b>Total edad</b>								
Adolescentes	89	86	79	C 67	29	C 53	44	C 49
Jóvenes	95	90	C 82	59	36	52	40	39
Maduros	97	C 94	76	55	59	40	41	40
Talludos	C 100	89	75	43	C 66	34	42	35
<b>Total sexo</b>								
Varones	90	86	80	C 65	27	C 48	43	46
Mujeres	99	C 92	77	49	C 63	42	41	37
<b>Total relación con los VJ</b>								
Los recomienda	92	90	84	C 65	30	C 57	42	C 51
Los compra	95	89	81	57	47	44	42	42
Los regala	96	91	80	57	C 51	46	41	42
Los intercambia	93	89	83	61	36	48	46	48
<b>Total sensación del tiempo</b>								
Les falta tiempo	96	C 91	77	56	C 49	44	40	41
Les sobra tiempo	90	85	80	57	39	48	C 49	39
<b>Total Usuarios de VJ</b>								
Usuarios actuales	93	88	80	C 62	35	C 49	44	C 45
No usuarios	97	92	76	49	C 63	39	40	35
<b>Total se fían de la gente</b>								
Más bien se fía de la gente	95	89	C 83	56	43	41	42	43
Más bien no se fían de la gente	96	90	74	57	C 52	C 49	41	39
<b>TOTAL</b>	<b>95</b>	<b>90</b>	<b>78</b>	<b>56</b>	<b>47</b>	<b>45</b>	<b>42</b>	<b>41</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

Como cualquier asunto controvertido se trata de buscar un equilibrio que permita que ningún extremo pese más que otro. No se podría imaginar que todos los videojuegos tuvieran contenidos extremadamente violentos. Tampoco que todos los usuarios sufrieran de trastornos psíquicos que les impidan distinguir la ficción de la realidad. De hecho, el panorama que ofrece el sector de los videojuegos no está tan denostado como a veces parece, al menos según las consecuencias que generan algunos asuntos polémicos. Los resultados de la encuesta muestran que los entrevistados opinan con moderación y sin síntomas de crispación. Estos datos no reflejan un estado de tensión o de peligrosidad debido a los contenidos de los videojuegos. Lo que no quiere decir que la sociedad no se preocupe y considere cómo se debe mejorar en este asunto.

La pregunta que más respuestas afirmativas ha recogido se refiere a la responsabilidad de los padres con relación a los contenidos de los llamados “videojuegos peligrosos”. Lo más normal es que cualquier padre se preocupe de no permitir que sus hijos jueguen o participen en actividades que puedan suponer un peligro. Esto incluye poner atención también al contenido de los videojuegos según la sensibilidad y la capacidad de asimilación de sus hijos. Esta actitud es tan característica de padres normales que el 95% de la población opina que **los padres deberían estar más atentos con algunos videojuegos “peligrosos”**. Simplemente se trata de una postura muy racional y habitual para la educación de los más pequeños. Es lógico que si se les pregunta por algo “peligroso” respondan con precaución, lo contrario sería más preocupante. Hay algunas diferencias según los varones (90%) y las mujeres (99%) que respondieron a esta cuestión. Pero la opinión es tan extendida en toda la población entrevistada que no se deben apreciar grandes disonancias.

Actualmente, no existe una regulación que obligue a recomendar los diferentes tipos de videojuegos según las edades de los usuarios. En ocasiones, los fabricantes toman esta iniciativa pero no hay una ley o un reglamento ya establecido. Como es natural, los entrevistados de nuestra encuesta no tienen por qué saber si el sector está más o menos regulado. Sin embargo, sí se sienten preocupados y el 90% de los consultados afirma que **se debería regular con más empeño según las edades y aptitudes de cada usuario**. De nuevo se trata de una cuestión que comparte la gran mayoría de los que respondieron el cuestionario. Como parece conocido, la preocupación de las mujeres (92%) es algo superior a la que muestran los varones (86%). También se

aprecia cierta diferencia al comparar las personas que les falta el tiempo (91%) y que les sobra el tiempo (85%). Nuevamente esta tendencia se agudiza cuando responden las

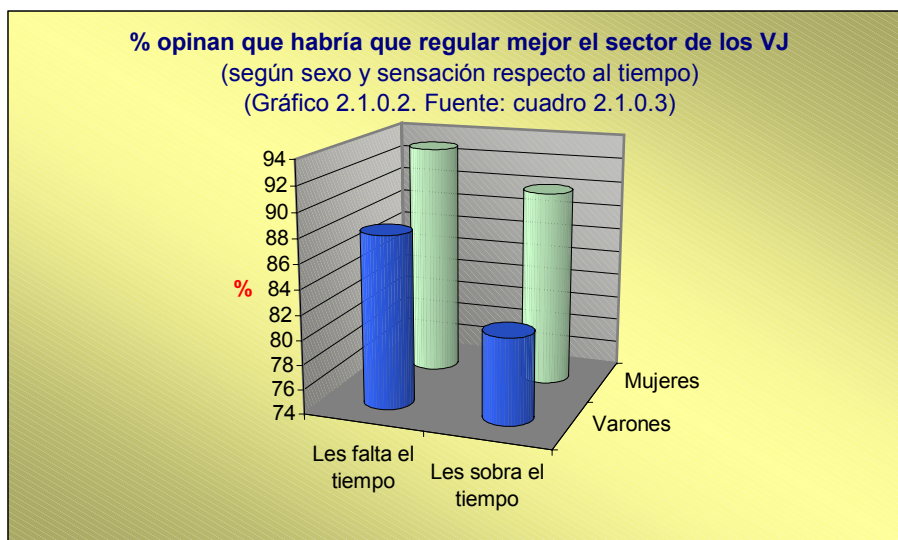
<b>Cuadro 2.10.3.</b>			
<b>% opinan que se debería regular mejor el sector de los VJ (según sexo y sensación respecto al tiempo)</b>			
Base: h. usuarios	Les falta el tiempo	Les sobra el tiempo	Total
Varones	F 88	81	86
Mujeres	93	C 90	C 92
<b>Total</b>	<b>F 91</b>	<b>85</b>	<b>90</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

mujeres frente a la postura de los varones. La diferencia es más abultada para los varones que

consideran que les falta tiempo (88%) y los que les sobra el tiempo (81%). Las mujeres también muestran la misma tendencia pero con menos diferencias entre las que afirman que les falta tiempo (93%) y las que les sobra el tiempo (90%). (cuadro 2.10.3. y gráfico 2.10.2)



Es cierto que cualquier persona propensa a exaltarse al contemplar escenas violentas debería preocuparse de sus reacciones. Pero, en general, todos estamos expuestos a imágenes y relatos con un cierto grado de violencia. Incluso, para los niños, resulta frecuente que vean dibujos animados con cierto grado de dureza. En definitiva, el 78% están de acuerdo con que **los niños o chicos jóvenes ya suelen contemplar escenas mucho más duras que las que se ven en un videojuego de entretenimiento.** Esto no justifica que esta situación sea la más aconsejable pero es la más real. Así lo muestran nuestros entrevistados. Siempre habrá excepciones de padres que permitan que sus hijos usen videojuegos extremadamente violentos para su edad u otras películas con escenas muy duras. La conclusión está clara, la población entrevistada no está

alarmada especialmente por los contenidos de los videojuegos cuando son más o menos violentos. Esta opinión la sostienen fundamentalmente los menores de treinta años. También es más numeroso el grupo de las personas que se fían de la gente, tanto para varones como mujeres, por encima de las que más bien no se fían.

Más de la mitad de la población (56%) asegura que **la gente se alarma demasiado con este asunto**. Es decir, que se confirma que la influencia de algunos casos aislados y muy sonados en los medios de comunicación no afecta tanto a la población. Sobre todo, que las personas consultadas consideran que “los demás” se

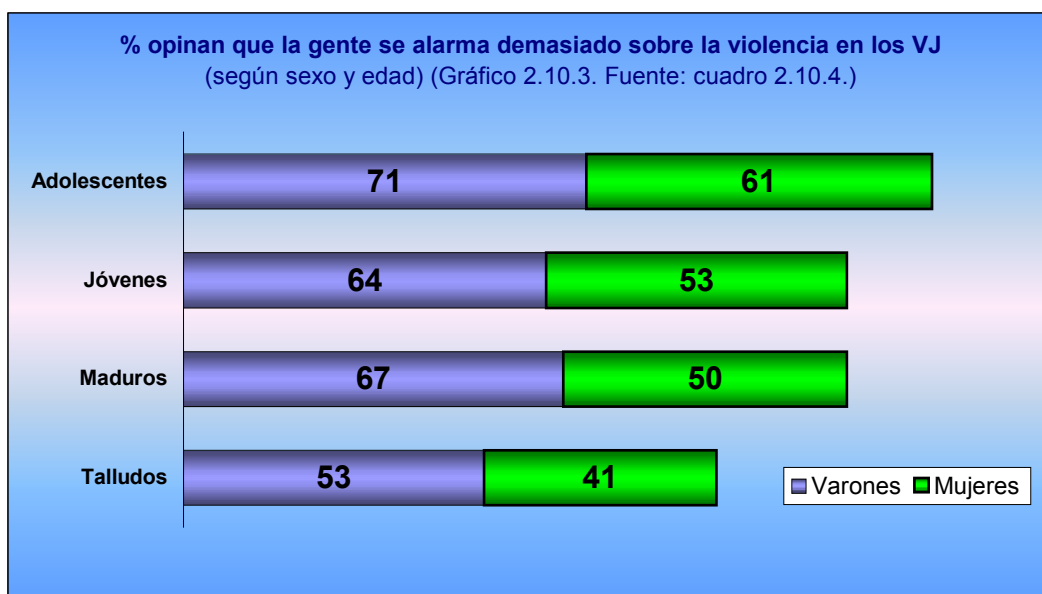
alarman demasiado con relación a los contenidos violentos de los videojuegos y sus posibles consecuencias. Se trata de una opinión más bien juvenil. A medida que los entrevistados pertenecen a

<b>Cuadro 2.10.4. % opinan que la gente se alarma demasiado (según el sexo y la edad)</b>			
% de cada combinación			
Base: h. usuarios de VJ	<b>Sexo</b>		
<b>Edad</b>	Varones	Mujeres	<b>Total</b>
Adolescentes	CF 71	C 61	<b>C 67</b>
Jóvenes	F 64	53	<b>59</b>
Maduros	F 67	50	<b>55</b>
Talludos	F 53	41	<b>43</b>
<b>Total</b>	<b>F 65</b>	<b>49</b>	<b>56</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

grupos de más edad disminuye esta percepción. También los varones consideran, en mayor medida (65%) que las mujeres (49%), que la alarma producida por este asunto de la violencia es más bien desmesurada. (cuadro 2.10.4. y gráfico 2.10.3.)



Algo menos de la mitad de la población entrevistada se muestra más crítica e intransigente con relación a la violencia en los videojuegos. El 47% de los consultados considera **habría que erradicarla, prohibirla completamente**. Este asunto de prohibir algo terminantemente es polémico ya que los videojuegos no solo se venden para niños o adolescentes, también hay un público mayor de edad. Se trata de algo parecido a lo que supondría una lucha contra la pornografía o las películas con escenas extremadamente violentas. No se pueden censurar los contenidos con imágenes que no signifiquen un delito. Pero los datos de la encuesta nos muestran el deseo, para casi la mitad de los entrevistados, de erradicar completamente los videojuegos con escenas violentas. Esta

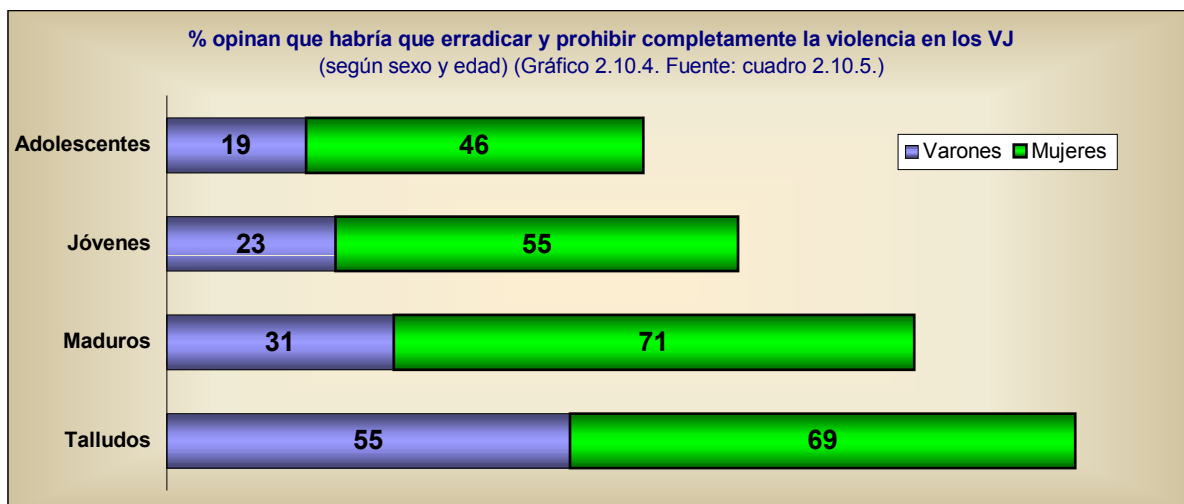
opinión está más extendida en los grupos de mayor edad y hay una gran diferencia de opinión entre los varones (27%) y las mujeres (63%) (cuadro 2.10.5 y gráfico 2.10.4).

<b>Cuadro 2.10.5.</b>		<b>% opinan que habría que erradicarla y prohibirla</b>		
% de cada combinación		(según el sexo y la edad)		
Base: h. usuarios de VJ		<b>Sexo</b>		
<b>Edad</b>	Varones	Mujeres	<b>Total</b>	
Adolescentes	19	F 46	<b>29</b>	
Jóvenes	23	F 55	<b>36</b>	
Maduros	31	CF 71	<b>59</b>	
Talludos	C 55	F 69	<b>C 66</b>	
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>F 63</b>	<b>47</b>	

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

También es una postura que la defienden mayoritariamente los varones que no son usuarios (53%) de videojuegos frente a los que, actualmente, sí lo son (22%). En el caso de las mujeres las diferencias no son tan abultadas: 65% para las no usuarias y 59% para las usuarias.



Una proporción muy similar a la respuesta de la anterior cuestión refleja una opinión menos extremista aunque con cierto tono pesimista. El 45% de los consultados consideran que **es imposible regularlo con eficacia, como pasa con las películas en**

<b>Cuadro 2.10.6. % opinan que es imposible regularlo con eficacia (según el sexo y la edad)</b>			
Base: h. usuarios de VJ			
Edad	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
Adolescentes	CF 55	C 50	<b>C 53</b>
Jóvenes	50	54	<b>52</b>
Maduros	38	41	<b>40</b>
Talludos	35	34	<b>34</b>
<b>Total</b>	<b>F 48</b>	<b>42</b>	<b>45</b>

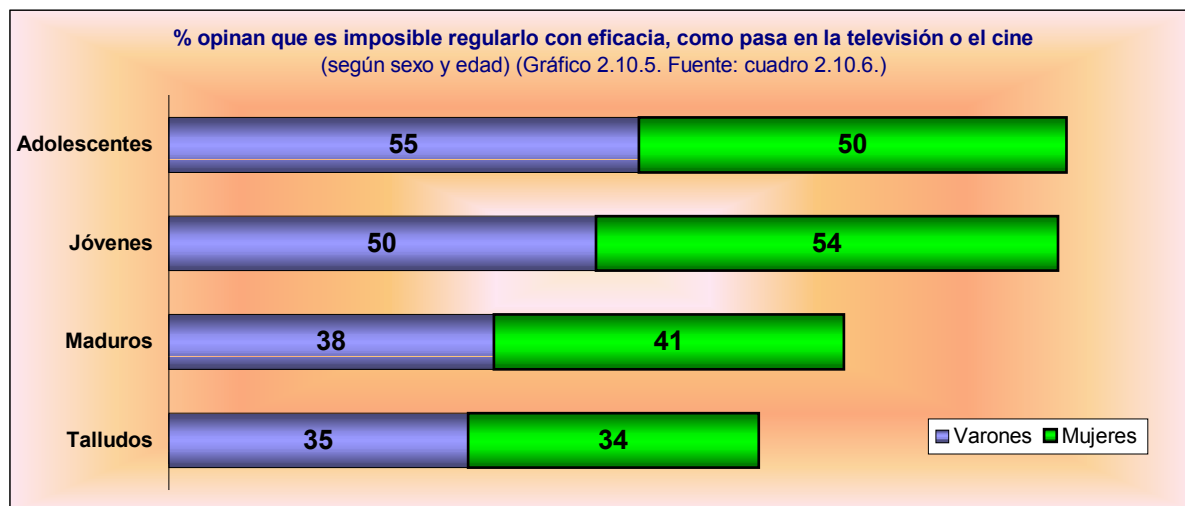
C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

**televisión o en el cine, por ejemplo.** Aunque el porcentaje sea muy parecido al anterior el perfil de los entrevistados que ahora contestan es diferente.

En este caso se trata de

una opinión que sostienen las personas más jóvenes frente a las que cuentan con más edad. Además, los varones consultados (48%) representan un algo grupo más numeroso que el de las mujeres (42%). En este caso, las diferencias según el sexo no son tan abultadas, más bien se aprecian según la edad de los entrevistados (cuadro 2.10.6. y gráfico 2.10.5). Destacan los que recomiendan los videojuegos (57%) respecto a otras formas de tomar contacto con los videojuegos.



El 42% de las personas entrevistadas considera que **la gran mayoría de los videojuegos no son especialmente violentos o “sangrientos”**. La expresión “sangrientos” resulta algo cargada para esta pregunta. Pero la intención consistía, precisamente, en observar a las personas que opinan con firmeza en este sentido.

Aparentemente, no se aprecian grandes diferencias según el sexo y la edad de los consultados a no ser que se combinen ambas variables. Los varones adolescentes (47%)

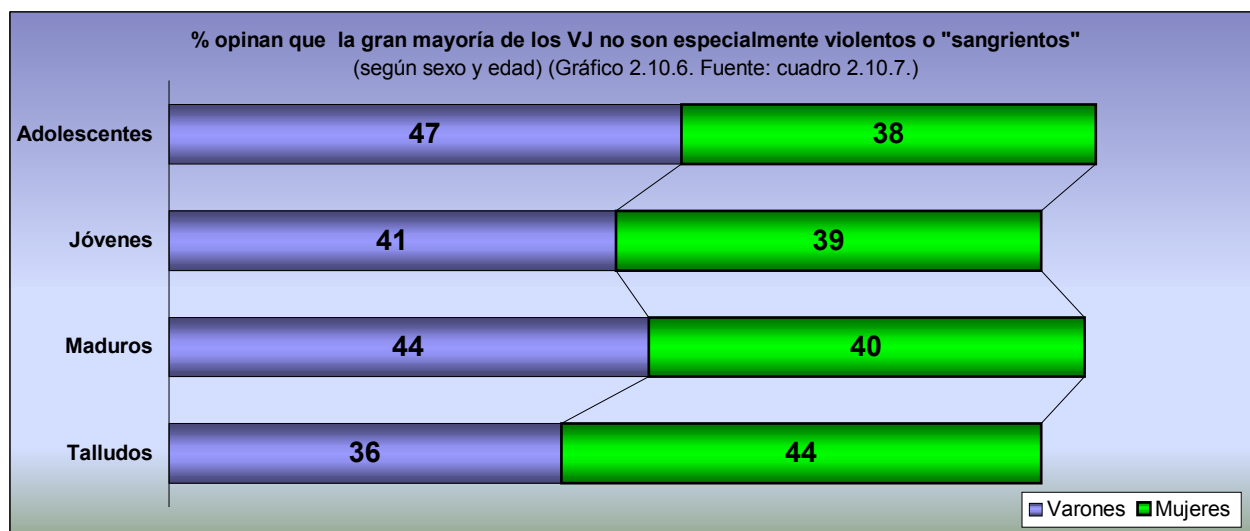
<b>Cuadro 2.10.7.</b>		<b>% opinan que la mayoría de los VJ no son violentos (según el sexo y la edad)</b>		
% de cada combinación				
Base: h. usuarios de VJ		<b>Sexo</b>		
<b>Edad</b>		Varones	Mujeres	<b>Total</b>
Adolescentes		CF 47	38	<b>44</b>
Jóvenes		41	39	<b>40</b>
Maduros		44	40	<b>41</b>
Talludos		36	CF 44	<b>42</b>
<b>Total</b>		<b>43</b>	<b>41</b>	<b>42</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

forman el conjunto más numeroso comparado con el resto de los grupos etáneos. Sucede lo contrario en el caso de las mujeres, ahora son las que sobrepasan

los cuarenta años (44%) las que están de acuerdo con esta cuestión. (cuadro 2.10.7. y gráfico 2.10.6.) Los varones que intercambian videojuegos (47%) destacan esta opinión sobre el resto de las personas que los recomiendan, compran o regalan. En cambio, las mujeres que han respondido en mayor medida a esta cuestión son las que recomiendan a otras personas los videojuegos (51%). Respecto a la sensación del tiempo, el 49% de los que afirman que les sobra el tiempo contesta afirmativamente a esta cuestión. La proporción disminuye hasta el 40% así respondieron pero aseguran que son más bien de los que más bien les falta el tiempo.



Por último, el 41% de los entrevistados considera que **los videojuegos realmente violentos son excepciones en este mercado**. Esta afirmación es más bien lógica. De lo contrario no hablaríamos de videojuegos sino de entretenimientos violentos con un nombre propio como sucede con las películas pornográficas, por ejemplo. Los

videojuegos no son un género único, hay multitud de tipos de productos y formas de jugar con ellos. Como es natural, los que realmente se consideren violentos han de ser una minoría. Se comprueba, a lo largo de la investigación, que no hay una sensación generalizada de alarma sobre el contenido de estos entretenimientos. Si bien al contrario los entrevistados muestran opiniones muy favorables y comedidas en los asuntos que pudieran parecer más polémicos.

Esta opinión más tolerante la comparten, en mayor medida, los que cuentan con menos edad, especialmente los varones respecto a las mujeres ([cuadro 2.10.8.](#) y [gráfico 2.10.7](#)) Suelen destacar por recomendar videojuegos (54% para los varones y 43% para las mujeres). También responden un grupo más numeroso de los que actualmente son usuarios de videojuegos (45%) respecto a los que no lo son (35%). Esta diferencia es algo más abultada para los varones que para las mujeres.