

2.4. Actitud familiar con respecto al mundo de los videojuegos

Como ya es conocido, la encuesta se dirige a los hogares españoles. Cada entrevista corresponde a un representante de cada domicilio. Como es natural, las preguntas dirigidas a los padres con hijos que usan los videojuegos tendrán un tono bien diferente que en otros casos. Así, hemos diseñado tres baterías de preguntas dirigidas a los siguientes grupos:

- ✘ Padres que conviven con hijos menores de 18 años
- ✘ Hijos mayores de 16 años que viven en el hogar
- ✘ El resto de las personas que convivan en el domicilio

2.4.1. De los padres que conviven con hijos menores de 18 años

La batería de preguntas corresponde a la **U7** del protocolo para usuarios y la reproducimos aquí para un mejor seguimiento del análisis. Es conveniente acudir a la formulación de cada cuestión ya que en las tablas y cuadros tendemos a resumir o simplificar los contenidos por falta de espacio. Se trata de una lista de preguntas que admiten dos respuestas

	Sí	No
U7. Pueden suceder muchas situaciones mientras que los chicos juegan en casa con sus videojuegos, ¿cuál es su postura con relación a ellos? [LEER DE CADA UNA]		
a) Normalmente, está tranquilo cuando sus hijos los usan	1	2
b) También él usa videojuegos cuando le apetece	1	2
c) Hoy en día hay VJ para todas las edades	1	2
d) Si van a otras casas, lo prefiere antes de que estén jugando solos en la calle	1	2
e) También, en casa, ya se usan VJ por la internet	1	2
f) Siempre que puede, suele jugar un rato con ellos	1	2
g) Sus hijos no suelen querer que los mayores jueguen	1	2
h) Prefiere gastarse el dinero personalmente y saber qué V.J tienen sus hijos	1	2
i) No reparan tanto en dónde y cómo los chicos consiguen e intercambian sus videojuegos	1	2
j) En general, no considera que los VJ sean especialmente nocivos para los niños	1	2

únicamente: un **sí** o un **no**. Claro que se deja la libertad para no contestar cualquiera de ellas. Aunque en general el índice de no contestación ha sido bajo (o alto el de colaboración). La muestra o el número de entrevistados que accedimos se redujo una vez más. Estas cuestiones eran específicas para estos padres que conviven con sus hijos menores de 18 años. Lo que supone que ahora contamos con 432 casos válidos. Esto significa que no podremos realizar cuadros estadísticos con tantas divisiones ya que no tendremos suficientes casos para ello. Veamos el **cuadro 2.4.1.1.** con los totales de cada una de las preguntas **U7**.cruzados por el sexo de cada entrevistado.

Cuadro 2.4.1.1.		% contestan Si a cada una de las preguntas U7		
% Verticales múltiples				
base: hogares usuarios y padres que conviven con hijos mayores de 18 años				
		Varones	Mujeres	Total
1	Hoy en día hay videojuegos para todas las edades	F 86	80	82
2	Normalmente, está tranquilo cuando sus hijos los usan	F 81	76	77
3	Prefiere gastarse el dinero personalmente y saber qué videojuegos tienen sus hijos	71	75	74
4	Si van a otras casas, lo prefiere antes de que estén jugando en la calle	F 63	54	56
5	En general, no considera que los videojuegos sean especialmente nocivos para los niños	40	F 46	45
6	Siempre que puede, suele jugar un rato con ellos	F 47	34	37
7	También él usa videojuegos cuando le apetece	F 58	28	34
8	No reparan tanto en dónde y cómo los chicos consiguen e intercambian sus videojuegos	F 37	29	31
9	Sus hijos no suelen querer que los mayores jueguen	31	28	29
10	También en casa, ya se usan videojuegos por la internet	F 12	5	7

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 2.4.1.2.		% han contestado Si a cada pregunta (según diversas variables de clasificación) (cada columna corresponde a la fila numerada en el cuadro 2.4.1.1.)									
% Horizontales múltiples											
Base: hogares usuarios y padres con hijos < 18 años											
		1.-	2.-	3.-	4.-	5.-	6.-	7.-	8.-	9.-	10.-
Total edad											
Adolescentes											
Jóvenes		82	64	65	54	41	C 48	C 70	33	C 37	0
Maduros		79	78	C 84	52	42	41	33	25	28	3
Talludos		84	C 79	65	C 61	C 48	31	28	C 36	28	C 12
Total sexo											
Varones		C 86	81	71	C 63	40	C 47	C 56	C 37	31	C 12
Mujeres		80	76	75	54	C 46	34	28	29	28	5
Total Usuarios											
Usuarios actuales		85	77	77	C 60	41	C 70	C 77	28	28	6
No usuarios		80	76	73	54	C 46	21	12	32	29	7
Total contacto VJ											
Los recomienda		86	C 85	80	C 67	44	C 69	C 59	25	26	2
Los compra		82	78	78	56	46	41	37	C 32	C 32	8
Los regala		84	77	79	52	44	40	37	31	C 32	6
Los intercambia		C 88	84	80	50	47	54	51	29	27	6
Total Partidarios de VJ											
Más bien partidario		84	C 84	C 79	56	C 48	C 49	C 46	31	27	5
Más bien no partidario		79	67	69	58	41	23	19	31	31	9
Total Sensación Tiempo											
Le falta tiempo		81	74	C 75	C 59	45	39	36	31	C 30	6
Le sobra tiempo		85	C 93	63	45	41	37	31	27	21	7
Total Se fían de la gente											
Más bien se fían		84	74	73	57	47	C 41	37	29	28	11
Más bien no se fían		80	C 80	75	57	43	35	33	32	30	2
Total Informados											
Informados		C 84	C 80	75	54	43	37	34	29	26	9
No informados		76	71	71	C 63	C 49	38	35	C 34	C 35	2
TOTAL		82	77	74	56	45	37	34	31	29	7

C: Dato máximo más significativo de cada columna

Antes de comentar cada una de las cuestiones planteadas realizaremos algunas observaciones generales. Hemos ordenado la batería de preguntas ([cuadro 2.4.1.1.](#)) de manera decreciente. Desde el valor de la respuesta del 'sí' en el caso más alto, hasta el más bajo. Lo que no quiere decir que haya respuestas positivas o negativas. Simplemente, hemos escogido un criterio de comparación y ordenación de la información. Así, se puede hacer una buena evaluación cuando observamos que el 77% de los padres están tranquilos cuando sus hijos usan los videojuegos. Pero cuando el 29% declara que sus hijos *"no suelen querer que los mayores jueguen con ellos"* también tiene otra interpretación. Es decir, que el 66% (que son los que contestaron 'no' a esta pregunta) asegura que sus hijos suelen querer que jueguen también los mayores. Nos fijaremos ahora en cada una de las cuestiones de esta batería para padres que conviven con hijos mayores de 18 años en hogares usuarios de videojuegos.

El [cuadro 2.4.1.2.](#) representa cada una de las respuestas positivas que se recogen el cuadro anterior en cada una de sus diez columnas. Están numeradas tal y como aparecen en el [cuadro 2.4.1.1.](#) Es decir, la quinta columna corresponderá a la afirmación: *"En general, no considera que los videojuegos sean especialmente nocivos para los niños"*. Cualquiera de las diez columnas está cruzada por una serie de variables que nos ayudan a explicar quiénes o qué características reúnen los entrevistados que toman cada opinión. Al disponer de todos los datos en un mismo cuadro nos proporcionará una visión global de la pregunta **U7** y parcial de cada elemento de esta batería de preguntas. También hay que tener en cuenta que la base de cálculo excluye, lógicamente, a los adolescentes. Es cierto, que existen algunos casos en determinadas cuestiones pero son muy escasos y no permiten realizar cálculos ni comparaciones estadísticas. Se observa en el [cuadro 2.4.1.2.](#) que no hemos incluido grupos usando la combinación de dos variables ya que la base de cálculo no lo permite. En otras secciones de la investigación hemos combinado, por ejemplo, las variables del sexo y la edad de los entrevistados. Pero al preguntar a los padres con hijos menores de 18 años en hogares usuarios de videojuegos, el número de casos ha descendido a 432 consultas. Lo que hace muy difícil combinar diversas variables y que cada grupo esté suficientemente representado como para realizar comparaciones estadísticas.

Analizaremos cada una de las afirmaciones propuestas en la batería de preguntas según las variables que nos ayuden a explicar cada opinión y cada fenómeno.

Recordemos que se trata de la opinión sobre los videojuegos con relación a los hijos de los padres entrevistados.

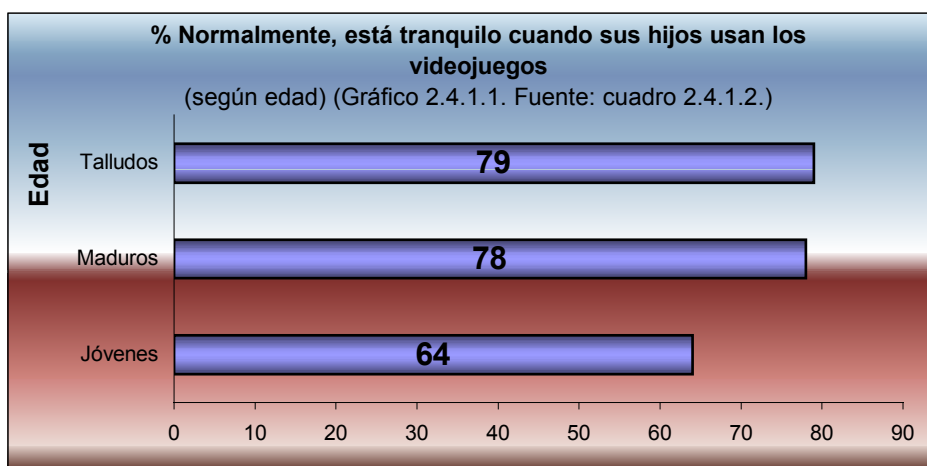
1.- Hoy en día ha videojuegos para todas las edades

El 82% de los hogares usuarios de videojuegos responden afirmativamente cuando consideran que, actualmente, en el mercado existen videojuegos para todas las edades. Cuando la proporción es tan alta (supera el 80% de los casos) se puede decir que la opinión es prácticamente unánime. Naturalmente, hay personas que no estén de acuerdo o que no contesten. Pero cuando se superan esta proporción es normal que no haya grandes diferencias según el perfil de los individuos que contestaron.

El resultado nos indica que la población que, en sus domicilios, cuenta con al menos un usuario de videojuegos, sabe que la oferta es muy amplia. Además, este tipo de producto tiene ejemplares dirigidos a todas las edades. Como decíamos, no es habitual encontrar grandes diferencias según las variables que normalmente utilizamos en este estudio. Sin embargo, confirma la hipótesis de que es cierta esta diversidad ya que las respuestas son más contundentes en ciertos grupos humanos. Por ejemplo, el 88% de los que intercambian videojuegos o el 86% de los que los recomiendan opinan en esta dirección. Estos grupos suelen ser personas bastante informadas sobre el mundo de los videojuegos. Incluso en la actitud de estar informado (prensa en general) también hallamos diferencias. El 84% de los que se consideran informados tienen esta opinión respecto 76% de los que no se saben tan informados. Así, **la población española (hogares usuarios de videojuegos) considera abiertamente que la oferta de videojuegos es amplia y dirigida a todas las edades.** Lo que significa que no perciben ninguna polarización en ningún segmento del mercado por rentable o atractivo que pueda suponer para los fabricantes de videojuegos.

2.- Normalmente, está tranquilo cuando sus hijos usan los videojuegos

Hemos de reconocer que la frase redactada tiene cierta carga negativa. Se plantea la posibilidad de que los hijos de los entrevistados corran algún riesgo (previsto o no) al jugar con los videojuegos. No obstante, la gran mayoría de los consultados (77%) se siente tranquilo cuando sus hijos utilizan estos entretenimientos. Digamos que no existen riesgos añadidos o específicos de los videojuegos. Naturalmente, todos los padres saben que un exceso en cualquier actividad puede ser nocivo. A pesar de todo, los padres entrevistados se sienten tranquilos cuando sus hijos juegan en casa con estos videojuegos. Una de las razones obvias es porque están en casa, lo que les hace estar relajados. Pero tampoco muestran preocupaciones porque haya riesgos añadidos como la adicción o juegos con contenidos peligrosos para sus hijos.



Esto sucede con mayor intensidad a medida que los entrevistados cuentan con mayor edad (gráfico 2.4.1.1.). Así opina el 64% de los jóvenes, el 78% de los maduros y el 79% de

los mayores. Respecto al tipo de contacto que mantienen con los videojuegos también destacan los más informados. Es decir, el 85% de los que recomiendan y el 84% de los que intercambian videojuegos han respondido afirmativamente a esta cuestión. Para estar tranquilo cuando sus hijos juegan se supone que hay que mostrarse más bien a favor de estos entretenimientos. De hecho, la diferencia es manifiesta entre los partidarios de los videojuegos (84%) y los que más bien no lo son (67%). A pesar de ello, los que no están tan a favor también forman un nutrido grupo al sentirse tranquilo cuando sus hijos los usan. El 93% de los que afirman que les sobra el tiempo también están de acuerdo con esta pregunta respecto al 74% que aseguran que les falta el tiempo. Lo que significa que los padres que contestan en este sentido, tienen un perfil similar a los que hemos

considerado como usuarios de videojuegos. Al menos son personas que conocen el sector y, además, muestran su tranquilidad.

3.- Prefiere gastarse el dinero personalmente y saber qué videojuegos usan sus hijos

Una de las grandes preocupaciones de algunos padres es que sus hijos dispongan de dinero propio y elijan sus videojuegos sin consultar a nadie. Por una parte, los padres se pueden responsabilizar o no del control del dinero de sus hijos. Por otro lado, los chicos que compran o adquieren sus videojuegos se pueden sentir más o menos libres a la hora de hacerlo. Una de las consecuencias de que los padres se gasten el dinero personalmente es que saben qué tipo de producto regala a su hijo. Pero también es otra forma de conocer de qué manera se adquieren los videojuegos. Es decir, los padres sabrán si son productos originales o provienen de un mercado paralelo: la piratería. Esto no quiere decir que los padres solo compren juegos originales pero, al menos, sabemos si muestran interés por la procedencia y contenidos de los videojuegos.

El 74% de los padres consultados se muestra interesado por los videojuegos que tienen sus hijos y prefiere gastarse el dinero personalmente para tomar este control. En general, las personas que así piensan no ofrecen grandes diferencias según las variables que recogemos en el **cuadro 2.4.1.2**. Aunque, según la edad, los maduros (84%) destacan respecto a los otros dos grupos etáneos de jóvenes y talludos (65% en ambos casos). También el 79% de los partidarios de los videojuegos muestran esta postura respecto al 69% de los que no lo son. Finalmente, y al contrario que en la pregunta anterior, ahora son más numeroso el grupo de los que les falta tiempo (75%) comparado con los que les sobra tiempo (63%). Lo que parece lógico ya que la sensación de que no tienen suficiente tiempo les conduce a controlar una situación que no conocen bien. En ocasiones, se escucha el estereotipo de que los padres no quieren saber sobre qué videojuegos tienen sus hijos y ellos, libremente, gastan el dinero que les han dado. Es posible que haya muchos casos en esta situación. También es probable que la proporción de padres preocupados por este asunto no sea tan abultada como el 74% que recoge nuestra encuesta. Pero aunque exista una parte de las respuestas alejadas de la realidad,

el tipo de contestación muestra el deseo o la intención de que esto ocurra. De manera que no debe alarmar la despreocupación de los padres, más bien lo contrario.

4.- Si van a otras casas, lo prefiere antes de que estén jugando en la calle.

Otra de las características técnicas de nuestra encuesta es que se ha realizado en ciudades españolas de gran tamaño. Precisamente, donde puede existir, en algunos casos, cierto temor a que los chicos jueguen en la calle. Aunque este factor también depende de la edad de los hijos y, consecuentemente, no es el único factor.

Más de la mitad (56%) de los consultados prefieren que sus hijos utilicen los videojuegos en otras casas de amigos antes que estén jugando en la calle. La intención de esta pregunta era doble. Por un lado, se quiere saber si existe cierto recelo al uso de videojuegos con respecto a que los hijos jueguen en la calle. Por otro, se cuantifica la proporción de la población que se siente tranquila cuando sus hijos juegan con estos entretenimientos incluso fuera de casa. **El 63% de los varones se muestra confiada cuando sus hijos visitan a otros amigos para usar los videojuegos. El porcentaje de mujeres con la misma opinión es menor (54%) pero supone más de la mitad de la población femenina.** El resto de los grupos o perfiles humanos que destacan sobre otros son:

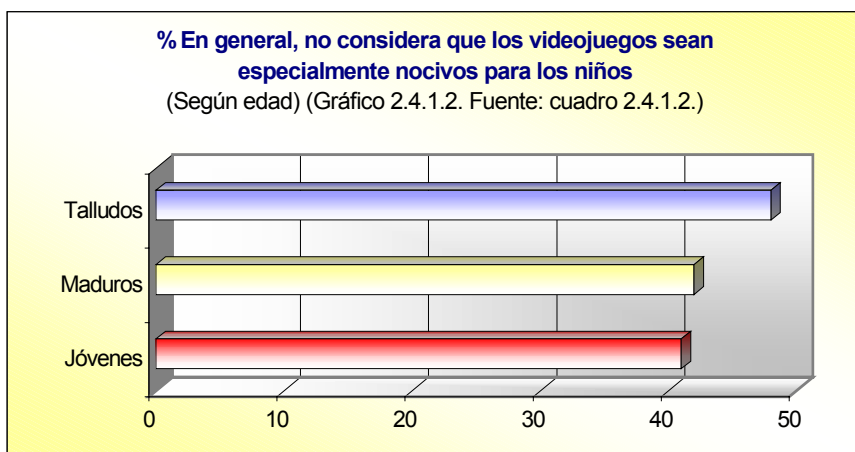
- Los que recomiendan estos productos (67%)
- Las personas no informadas por la prensa general (63%)
- Los talludos (61%)
- Los usuarios actuales de videojuegos (60%)
- Los que consideran que les falta tiempo (59%).

Resulta curioso que no haya diferencia alguna para los que aseguran que se fían de la gente y los que no lo hacen (ambos 57%). Luego no se trata de una cuestión de confianza en las personas sino, más bien, relacionada con el conocimiento del producto.

5.- En general, no considera que los videojuegos sean especialmente nocivos para los niños.

Esta pregunta tiene la dificultad de que para estar a favor hay que contestar negativamente a una afirmación. Es decir, el 45% de los padres entrevistados creen que los videojuegos no son nocivos para los niños. Esta es la proporción de los consultados que han respondido afirmativamente. Veamos qué grupos o perfiles humanos destacan al opinar positivamente con relación a que los videojuegos no son tan perjudiciales para los niños:

- Los talludos (48%) respecto a los jóvenes (41%) y a los maduros (42%)
- Los que no están informados por la prensa en general (49%) frente a los informados (43%)
- Los que se muestran partidarios de los videojuegos (48%) respecto a los que no lo son (41%)
- El 46% de las mujeres consultadas respecto al 40% de los varones.
- El 46% de los no usuarios de videojuegos frente al 41% de los que actualmente son usuarios.

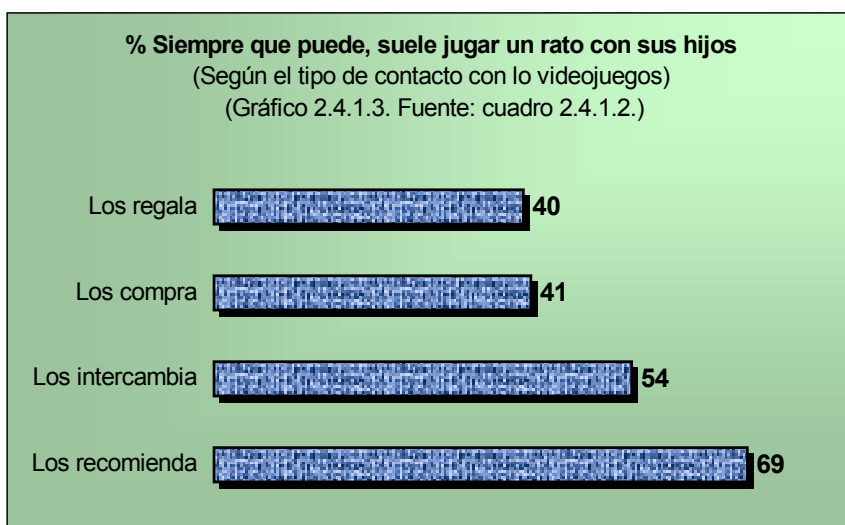


Hay que tener en cuenta que la pregunta era bastante extrema ya que se refiere a que los videojuegos no sean **especialmente nocivos** para los niños. El resto de las personas que no han contestado

afirmativamente pueden pensar que no sean perjudiciales en otros grados. También hay entrevistados que consideran que sean nocivos en diferente medida. De manera que casi la mitad de la población considera que los videojuegos no son nada dañinos para sus hijos o, en general, para los niños.

6.- Siempre que puede, suele jugar un rato con ellos (a los videojuegos con sus hijos)

Más de un tercio (37%) de los padres consultados se suele dedicar a usar los videojuegos un rato con sus hijos cuando su tiempo se lo permite. Esta actitud no solo muestra cierta atención hacia los hijos. También el tipo de juego tiene un carácter social y permite que los padres participen de esta forma de ocio. El 48% de los padres jóvenes (hasta 30 años) suele jugar con sus hijos. Esta proporción disminuye en los dos grupos etáneos restantes: maduros (41%) y talludos (31%). En general, los varones (47%) se muestran más decididos que las mujeres (34%). Naturalmente, los usuarios actuales (70%) destacan sobre el 21% que no son usuarios pero, a pesar de ello, también juegan en ocasiones con sus hijos.



Para tomar esta actitud, además de querer participar del tiempo de ocio de sus hijos, los padres deben mantener cierto contacto con el mundo de los videojuegos. Así, nada menos que el 69% de las personas que recomiendan estos

productos también los utilizan en compañía de sus hijos. El 49% de los partidarios de los videojuegos toman esta postura respecto al 23% que se declaran en contra de los videojuegos. La diferencia es abultada y distingue claramente a dos tipos de familias. Por un lado, se definen las personas que permiten o toleran a sus hijos usar los videojuegos. Y por otro lado, vemos a los padres que favorecen o desean que los videojuegos entren en casa. El tipo de contacto con los videojuegos resulta muy relevante, para los padres, a la hora de jugar con sus hijos (gráfico 2.4.1.3.). A medida que más conocimiento o contacto se mantiene con estos entretenimientos aumenta la proporción de los que

comparten este tipo de ocio con sus hijos. Así opinan el 69% de los que recomiendan estos juegos y el 54% de los que los intercambian. Sin embargo, los otros dos tipos de contacto requieren de menos conocimiento del sector y se relacionan con la respuesta a esta pregunta. Las proporciones disminuyen, por tanto, para los que compran videojuegos (41%) y los que los regalan (40%).

7.- También él usa los videojuegos cuando le apetece

Esta cuestión define, evidentemente, a los padres que actualmente son usuarios de los videojuegos. El 34% de los entrevistados responde afirmativamente. Aunque responden así el 77% de los usuarios actuales respecto al 12% de los que no se consideran usuarios de videojuegos. Las diferencias según la edad son muy acusadas: jóvenes (70%), maduros (33%) y talludos (28%). Aquí vemos claramente que se trata de una actividad fundamentalmente masculina: 56% de los varones y 28% de las mujeres.

8.- No reparan tanto en dónde y cómo los chicos consiguen e intercambian sus videojuegos

El 31% de los padres se muestra desinteresado con relación a cómo sus hijos adquieren sus videojuegos. La intención no es tanto detectar a las familias que se preocupan por sus hijos en este sentido. Más bien se trata de conocer a los padres que declaran abiertamente su despreocupación por estas cuestiones. Se sabe que el sector de los videojuegos está afectado por la "piratería" de sus productos. Aunque también el desconocimiento de los contenidos produce cierto estado de alarma cuando surgen noticias negativas. En ocasiones se le atribuyen efectos nocivos a estos entretenimientos simplemente por no informarse lo suficiente.

Esta actitud la toman, fundamentalmente, los siguientes grupos de entrevistados:

- Los varones (37%) respecto a las mujeres (29%)
- Los talludos (36%) por encima de los jóvenes (33%) y los maduros (25%)
- Los que no se muestran informados por la prensa en general (34%) respecto a los que sí lo están (29%)

Estos datos contribuyen a saber algo más sobre las personas que no se muestran sensibilizadas por el origen de los videojuegos que adquieren sus hijos. Esta actitud de no informarse correctamente también influye en no saber bien los contenidos de estos juegos. Esta postura alimenta las polémicas fundadas con relación a los videojuegos. Aunque ahora se cuenta con datos para acceder y evitar la confusión y la tolerancia de ciertas prácticas indebidas que se suceden en este sector.

9.- Sus hijos no suelen querer que los mayores jueguen

Menos de un tercio de los padres consultados (29%) afirma que a sus hijos no les gusta que las personas mayores jueguen con ellos. Es posible que se perciba que los videojuegos son complicados y algunas personas mayores no van a saber usarlos. En ocasiones así sucede. Especialmente con los videojuegos de habilidad que requieren de cierta “dedicación” para divertirse con ellos. Pero las respuestas de nuestra encuesta no reflejan que esta actitud sea mayoritaria. Lo que indica que, salvo excepciones, estos entretenimientos tienen el carácter social que ya hemos detectado mediante otras cuestiones de la encuesta. Curiosamente, los padres más jóvenes son los que responden afirmativamente esta cuestión respecto a los maduros o a los talludos. Bien puede ocurrir que los que cuentan con menos edad adquieren productos más sofisticados que hacen más difícil que sus hijos deseen compartir el juego con los “mayores”.

10.- También, en casa, ya se usan videojuegos por la internet.

Se sabe que el acceso a la internet crece rápidamente. Claro que la internet ofrece muchos servicios y muy variados. Se pueden utilizar videojuegos para jugar en tiempo real con otras personas o simplemente contra “máquinas”. Aunque estas actividades todavía son minoritarias o poco frecuentes. Los datos de nuestra encuesta reflejan que tan solo el 7% de los padres consultados responden afirmativamente. La proporción es suficientemente reducida como para que sea difícil distinguir las contestaciones según las variables que hemos usado hasta ahora. Sencillamente, aún la internet no es tan frecuentado para el uso de los videojuegos.