

2.6. Qué otras actividades se acentúan o se inhiben por el uso de videojuegos

Esta sección es muy similar a la anterior. La principal diferencia consiste en indagar cuáles son las consecuencias del uso de los videojuegos. Bien pueden actuar como impedimentos para otros entretenimientos de ocio o bien no influyen en la práctica de los mismos. La idea de la sección anterior consistía en destacar los asuntos que pueden favorecer el uso de los videojuegos y ahora veremos lo contrario. La pregunta se formulaba tal y como la recoge el recuadro contiguo. Como hemos realizado en capítulos anteriores, ordenaremos las respuestas más numerosas al principio del [cuadro 2.6.1](#).

Esta vez no se trata de responder un “sí” o un “no” a cada una de las cuestiones de la batería de preguntas. Hemos elaborado un índice que nos muestra el grado de aceptación de cada una de las respuestas. El cálculo es sencillo, se restan las respuestas de los que consideran que las cuestiones “acentúan” o no “influyen” debido al uso de videojuegos. Se trata del **índice de desagrado de los videojuegos**. Es decir, a medida es mayor la aceptación es menor. De hecho, cuando los índices son negativos indican una opinión más bien favorable. Con él realizamos el estudio de esta sección. Los primeros datos del [cuadro 2.6.1](#) representan a los entrevistados más críticos hasta llegar a los más tolerantes según las preguntas formuladas.

Cuadro 2.6.1.		% opinan que cada actividad de la U11 acentúa o no influye por el uso de videojuegos en la vida cotidiana			Índice de desagrado
% Horizontales múltiples base: hogares usuarios de videojuegos		Lo acentúa	No influye	Indiferente	
1	Pueden desencadenar en adicciones	C 77	20	3	57
2	Les inhibe otras actividades al aire libre	75	24	1	51
3	Les impide hacer más deporte	67	31	2	36
4	Les recorta otras actividades culturales (cine, teatro, etc)	66	32	2	34
5	Les quita demasiadas horas para sus estudios	65	32	3	33
6	Cuando un niño compra solo, está desasistido por sus padres	48	44	8	4
7	Suelen juntarse en pandillas que podrían llegar a ser peligrosas	24	C 70	6	-46

C: Dato máximo más significativo de cada columna

** índice de aceptación = "Lo acentúa" - "No influye"

Cuadro 2.6.2.		Inice de desagrado en de cada pregunta de U11						
Horizontales múltiples		(cada columna corresponde a la fila numerada en el cuadro 2.6.1.)						
Base: hogares usuarios		1.-	2.-	3.-	4.-	5.-	6.-	7.-
Varones		<i>(según la edad del entrevistado)</i>						
Adolescentes		50	27	17	30	28	-16	-69
Jóvenes		52	40	6	16	27	-3	-69
Maduros		56	46	34	17	8	12	-68
Talludos		44	74	67	54	46	-9	-36
Mujeres								
Adolescentes		62	40	44	46	65	-	-29
Jóvenes		73	62	70	65	69	27	-36
Maduras		64	66	47	45	19	7	-38
Talludas		55	61	40	25	25	16	-25
Varones		<i>(según la relación con los videojuegos)</i>						
Los recomienda		50	27	9	30	28	-16	-69
Los compra		52	40	19	16	27	-3	-69
Los regala		56	46	28	17	8	12	-68
Los intercambia		44	74	9	54	46	-9	-36
Mujeres		<i>(según la relación con los videojuegos)</i>						
Los recomienda		62	40	32	46	65	-	-29
Los compra		73	62	35	65	69	27	-36
Los regala		64	66	38	45	19	7	-38
Los intercambia		55	61	33	25	25	16	-25
Varones		<i>(según la sensación respecto al tiempo)</i>						
Les falta tiempo		54	41	28	30	26	-8	-64
Les sobra tiempo		48	42	5	14	33	-6	-65
Mujeres		<i>(según la sensación respecto al tiempo)</i>						
Les falta tiempo		63	64	53	42	39	16	-35
Les sobra tiempo		64	44	35	40	45	-3	-17
Varones		<i>(según si se fían o no de la gente)</i>						
Más bien se fía de la gente		42	35	16	28	28	-15	-68
Más bienn no se fía de la gente		63	46	30	25	25	3	-59
Mujeres								
Más bien se fía de la gente		57	56	42	35	28	5	-41
Más bienn no se fían de la gente		65	62	53	45	44	17	-25
Total edad								
Adolescentes		54	32	27	36	42	-11	-54
Jóvenes		60	48	30	35	44	9	-57
Maduros		62	61	43	36	16	8	-46
Talludos		53	63	46	31	30	10	-28
Total sexo								
Varones		51	41	22	26	27	-6	-65
Mujeres		62	59	48	42	37	13	-32
Total relación con los VJ								
Los recomienda		47	21	24	28	-21	15	-19
Los compra		51	20	22	44	-35	27	-26
Los regala		49	22	21	51	-42	34	-30
Los intercambia		46	21	23	31	-24	18	-22
Total sensación del tiempo								
Les falta tiempo		60	54	42	37	33	6	-47
Les sobra tiempo		56	42	20	26	39	-5	-41
Total Usuarios de VJ								
Usuarios actuales		53	19	66	39	-32	25	-26
No susuarios		63	14	80	67	-59	52	-47
Total se fían de la gente								
Más bien se fía de la gente		50	46	29	31	27	-5	-55
Más bien no se fían de la gente		64	55	44	37	37	11	-39
TOTAL		57	51	36	34	33	4	-46

6.1.1 Qué actividades se ven perjudicadas por el uso de los videojuegos.

Hay dos preocupaciones básicas que se derivan del uso de los videojuegos. Una de ellas se refiere al temor que la gente tiene en que su uso indiscriminado degenera en **posibles adicciones** a sus usuarios. El índice de desagrado en este caso es el mayor de todas las preguntas de la batería consultada: 57 (**cuadro 6.2.2**) Otro de los aspectos que más inquietan es que, al usar videojuegos, los usuarios se inhiban o dejen de practicar ciertas actividades saludables al aire libre. El índice de aceptación en este caso es del 51, se trata de las dos cifras más elevadas que arroja la encuesta. Es decir, son las cuestiones más polémicas que preocupan a los hogares usuarios de videojuegos.

En principio, la población general teme que estos entretenimientos desemboquen, bajo un uso masivo, en un tipo de adicción no muy estudiada hasta el momento. Resulta algo muy similar a la preocupación de que los chicos que utilicen juegos electrónicos pierdan el contacto con el aire libre o con la naturaleza. En realidad, se trata de una forma de considerarlos muy absorbentes.

Tanto el peligro de adicciones como la precaución sobre la pérdida de las actividades al aire libre lo muestran más las mujeres que los varones. El sexo masculino no ofrece una tendencia crítica tan nítida como lo hacen las mujeres a medida que aumenta su edad., en especial las mujeres que opinan que cada vez más se pierde el contacto con la naturaleza.

6.1.2. Actividades que temen que sean en un futuro próximo nocivas al uso de videojuegos

Hay tres de estas actividades que comparten un índice muy similar: **impiden hacer más deporte (36)**, **obstaculizan la asistencia a actos culturales (34)** y **les restan tiempo para sus estudios(30)**. Sus índices giran en torno al 30, lo que significa que no son tan relevantes como la preocupación que se tienen sobre las adicciones o perder el tiempo para salir de excursión o mantener actividades al aire libre. Sin embargo, los responsables del sector ya tienen una serie de factores sobre los que trabajar para mejorar la calidad de uso de los videojuegos. Al vender un producto no solo se intercambia un material por el precio que cueste. En ocasiones se precisa de educar a los usuarios para lograr un manejo óptimo.

Si existen ciertas actitudes derivadas del uso de los videojuegos que pueden parecer perjudiciales habría que encararlas para conocer cómo solucionarlas. Aunque estos entrenamientos ya patrocinan actos deportivos, mejoraría su imagen si se vieran involucrados en más actos deportivos. También algunos videojuegos pueden recomendar, si ya no lo hacen, que los usuarios estudiantes resuelvan su tareas de clase antes de jugar con ellos. No tienen por que ser medidas de inmediata efectividad pero si se cambiaría la conciencia social sobre los videojuegos.

Es preciso destacar que no hay grandes diferencias según la edad de los entrevistados cuando se trata de obstaculizar los actos culturales. Los otros aspectos tampoco aparentan grandes disonancias sino se observa la opinión de la cada sexo por separado. Ahora los varones son más críticos que las mujeres cuando rebasan los treinta años. Sucede lo contrario con las mujeres que cuentan con más edad.

2.6.3. Algunos estereotipos o creencias sobre los videojuegos.

El índice de desagrado sobre dos preguntas clave pone de manifiesto que el mundo de los videojuegos no está tan dañado como parece. El índice es 2 para los que responden que el niño que compra solo está desamparado. Naturalmente, ese niño puede acceder a un “mercado paralelo” de reproducciones piratas. Pero las familias no lo consideran muy relevante. Así, que una vez más, el problema de la piratería es responsabilidad de los padres, de los educadores.

Por último, se tiene cierta creencia sobre que, al jugar con estos entretenimientos, los chicos se juntan en pandillas que cada vez son más peligrosas. El índice disminuye considerablemente hasta -46- La opinión de los españoles es juiciosa y sirve tanto para condenar lo que nos hace daño como para no darle importancia a los asuntos que no los tienen. Es posible que se hayan dado ciertos juegos de rol que han desembocado en lamentables sucesos. Pero los hogares usuarios de videojuegos distinguen claramente cuando se trata de casos aislados y modas o sucesos repetitivos.

A medida que avanza la investigación se comprueba la conciencia más sólida de las personas que están relacionados con el mundo de los videojuegos. Lo que no signifique que no se pirateen juegos o se practiquen otras actividades perseguibles. Sin embargo, los consultado muestran un a actitud muy valiente al recordar estos aspectos.