

VIDEOJUEGOS, MENORES Y RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES



INDICE

CARACTERÍSTICAS DEL ESTUDIO

Justificación del estudio	3
Objetivos	3
Realización	4
Muestra	4
Variables	4

ESTUDIO

1. Prevalencia del videojuego	5
2. Temática de los videojuegos	6
3. Dedicación durante los días lectivos	7
4. Dedicación durante los fines de semana	9
5. Juego individual o social	10
6. Copia ilegal o pirateo de videojuegos	11
7. Conflictos en el entorno familiar en relación al videojuego	11
8. Distribución del tiempo: videojuegos, familia, amigos y estudio	12
9. Adicción a los videojuegos	13
10. Percepción de la violencia en los videojuegos	13
11. Violencia hacia las personas en los videojuegos	14
12. Violencia hacia niños, ancianos o embarazadas en los videojuegos	14
13. Violencia hacia la mujer en los videojuegos	15
14. Normalización del consumo de drogas en los videojuegos	16
15. Conocimiento y tolerancia de los padres hacia los videojuegos	16
16. Prevalencia de los videojuegos para adultos entre los menores	17
17. Un ejemplo representativo de la situación	18

CONCLUSIONES Y PROBLEMAS DETECTADOS

Del consumo excesivo a los contenidos inapropiados	19
--	----

PROPUESTAS

De la regulación a los materiales preventivos	21
---	----

CARACTERÍSTICAS DEL ESTUDIO

JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Los videojuegos se han convertido en uno de los productos más demandados por menores y adolescentes, quienes conforman la mayor parte de los consumidores del llamado ocio digital.

El empleo de diversos videojuegos puede resultar muy gratificante y potenciador de habilidades y conocimientos. No obstante un mal uso, un uso abusivo o el consumo de productos no adecuados a la edad del jugador, pueden dar lugar a consecuencias negativas para el menor. Muchos videojuegos, aunque pudieran parecerlo, no han sido concebidos para niños ni adolescentes menores de 18 años, y la utilización de estos por parte de los niños no está exenta de contraindicaciones.

A esta situación se añade una circunstancia que es necesario poner de manifiesto y cuantificar: los padres desconocen, en un porcentaje importante de los casos, el contenido real de los videojuegos a los que sus hijos dedican horas de su ocio semanal. Por si fuera poco, en muchas ocasiones, son los propios padres los que adquieren estos productos para sus hijos como regalo en distintas celebraciones.

El presente estudio pretende verificar estas circunstancias, medirlas y cuantificarlas, con el objetivo de poner de manifiesto la posible responsabilidad de los padres en el tipo de ocio digital que desarrollan sus hijos.

OBJETIVOS DEL ESTUDIO

GENERAL:

- Definir y cuantificar el tipo de consumo que están realizando los menores en relación a la utilización de videojuegos.
- Determinar el nivel de conocimiento, implicación y responsabilidad de los padres en el acceso de los menores a los videojuegos.

ESPECÍFICOS:

- Detectar la frecuencia con la que los menores juegan con videojuegos con contenidos especialmente violentos.
- Especificar el nivel de utilización de videojuegos en los que llevan a cabo acciones de violencia contra personas indefensas: niños, ancianos, mujeres embarazadas...
- Medir su nivel de conocimiento sobre la clasificación por edades de los videojuegos con los que juegan los menores.
- Comprobar el nivel de conocimiento de los padres sobre el contenido de los videojuegos a los que acceden los menores.

- Observar la frecuencia de utilización de videojuegos por parte de los más pequeños, tanto en días lectivos como en fines de semana.
- Determinar la presencia de consumo de drogas en los argumentos de los videojuegos.
- Comprobar las preferencias de los menores en cuanto al tipo de videojuegos a los que dedican su tiempo de ocio.

REALIZACIÓN DEL ESTUDIO

Las entrevistas se han realizado a nivel de Internet, fundamentalmente cumplimentados desde centros escolares, de 5º y 6º de Primaria, E.S.O. y Bachillerato.

Los datos han sido recabados, desarrollados e interpretados por personal especializado de PROTEGELES y CIVÉRTICE.

MUESTRA DEL ESTUDIO

Para el presente estudio se han realizado 4.000 encuestas entre menores de 10 a 17 años, de ambos sexos.

VARIABLES Y CORRELACIONES

Para la realización de este estudio se han definido MÁS DE 30 variables agrupadas en 17 temas:

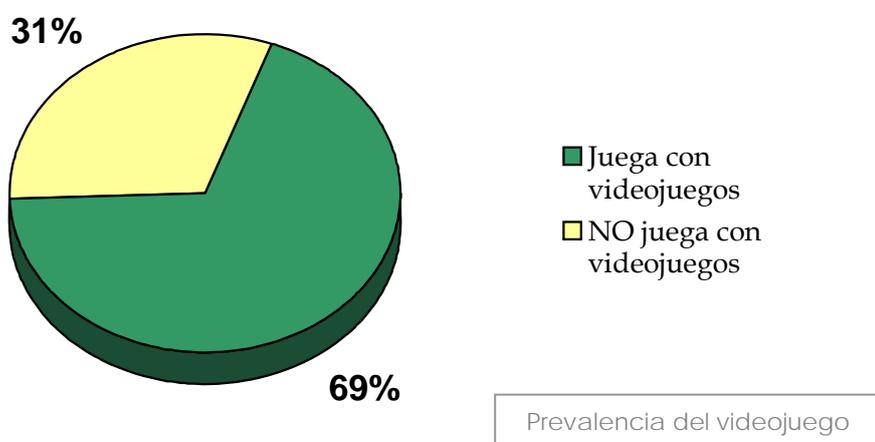
- Prevalencia del videojuego
- Temática de los videojuegos
- Dedicación durante los días lectivos
- Dedicación durante los fines de semana
- Juego individual o social
- Copia ilegal o pirateo de videojuegos
- Conflictos en el entorno familiar en relación al videojuego
- Distribución del tiempo: videojuegos, familia, amigos y estudio
- Adicción a los videojuegos
- Percepción de la violencia en los videojuegos
- Violencia hacia las personas en los videojuegos
- Violencia hacia niños, ancianos o embarazadas en videojuegos
- Violencia hacia la mujer en los videojuegos
- Normalización del consumo de drogas en los videojuegos
- Conocimiento y tolerancia de los padres hacia los videojuegos
- Prevalencia de los videojuegos para adultos entre los menores
- Un ejemplo representativo de la situación

ESTUDIO COMPARATIVO

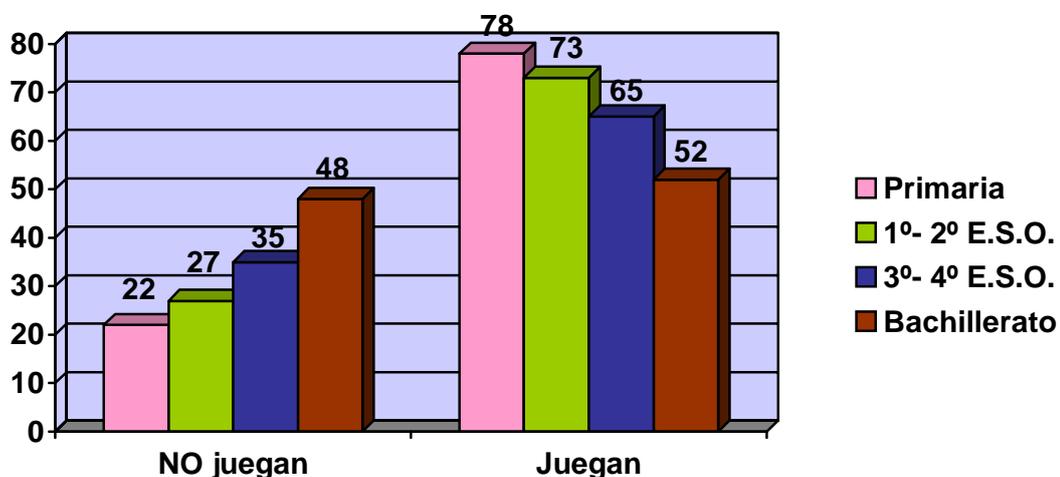
1. PREVALENCIA DEL VIDEOJUEGO

Los menores conciben los videojuegos como un instrumento básico de su ocio y tiempo libre, y los utilizan de forma habitual y mayoritariamente, especialmente entre los varones.

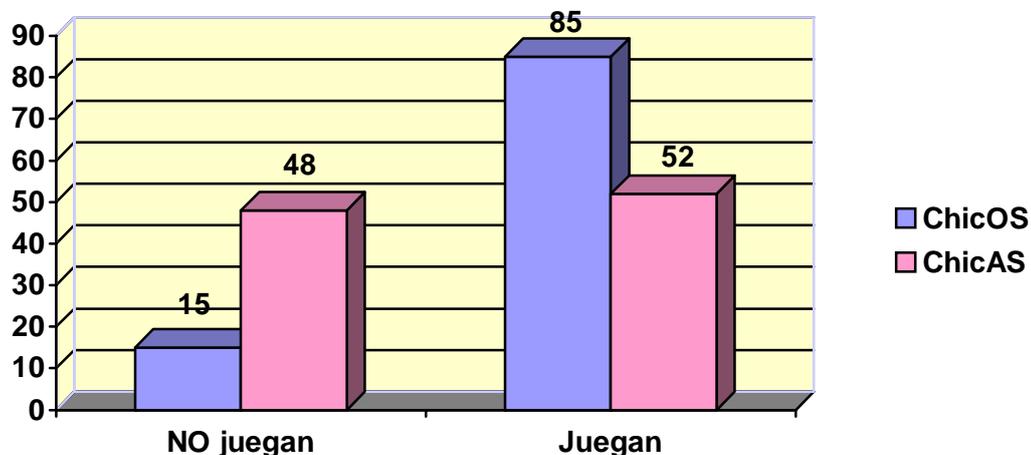
Así un 69% se los menores encuestados juega habitualmente con juegos de consola o videojuegos.



La prevalencia de los videojuegos va disminuyendo con la edad, tal y como se recoge en el gráfico comparativo por niveles escolares: frente 78% de alumnos de 5º y 6º de Primaria que habitualmente juegan con videojuegos, encontramos un 73% entre los que cursan I Ciclo de la ESO, 65% entre los de II Ciclo y finalmente sólo un 52% entre los alumnos de Bachillerato.

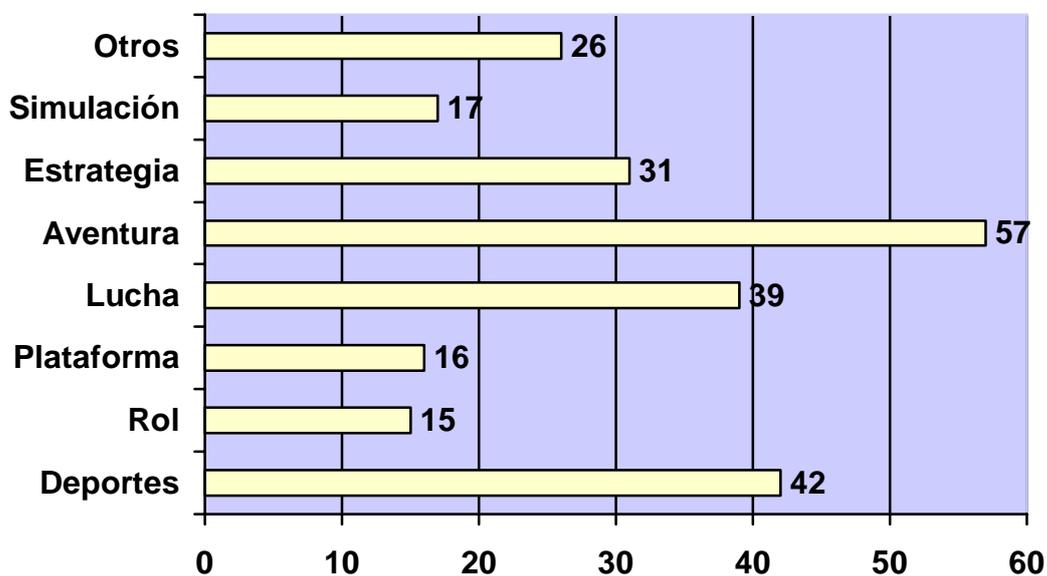


En cuanto a la diferencia por sexos esta resulta muy significativa: juegan con videojuegos el 85% de los varones menores de edad, frente a sólo el 52% de las niñas y adolescentes.



2. TEMÁTICA DE LOS VIDEOJUEGOS

Los menores manifiestan preferencia por los videojuegos de aventura, deportes o lucha, frente a los juegos de simulación, rol o plataforma.

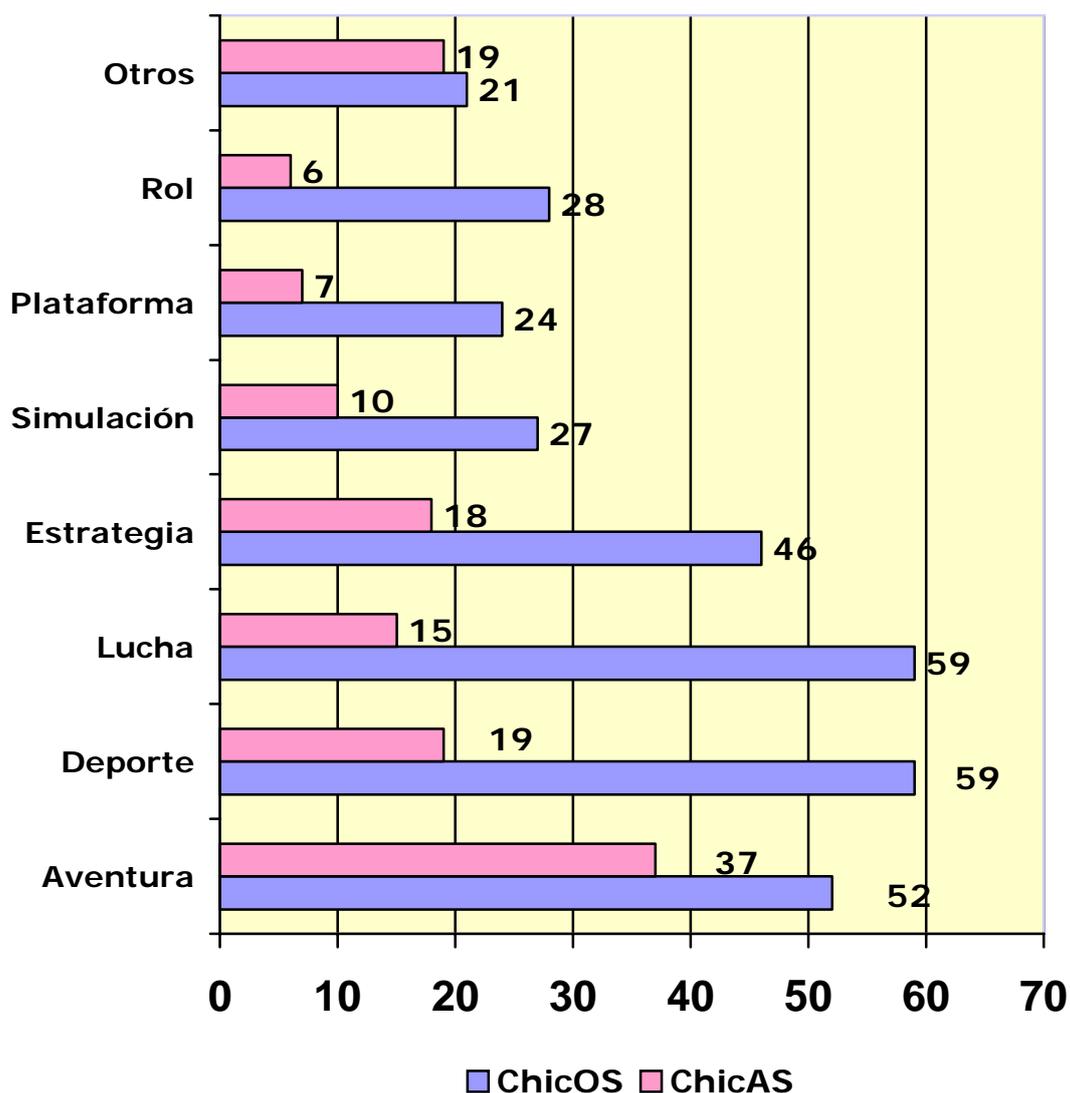


Temática de los videojuegos

- AVENTURA : 45%
- DEPORTES : 39%
- LUCHA : 37%

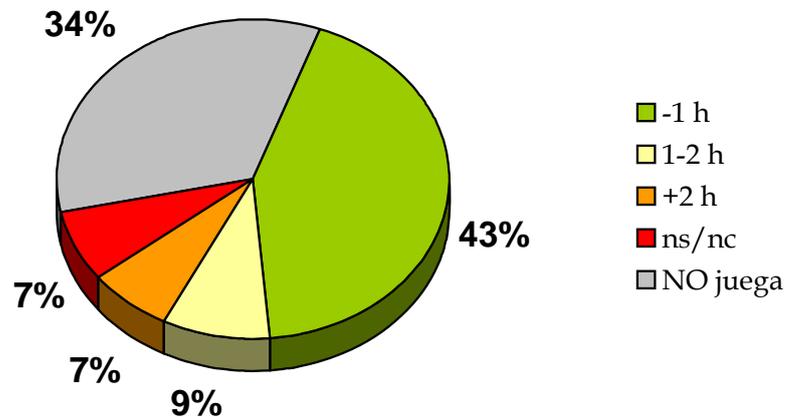
- ESTRATEGIA : 32%
- SIMULACION : 18%
- PLATAFORMA : 15%
- ROL : 18%
- OTROS : 20%

No encontramos grandes diferencias en estas preferencias atendiendo a las edades y/o niveles escolares, no obstante, estos porcentajes si son desiguales entre los y las menores, tal y como se detalla en el siguiente gráfico:



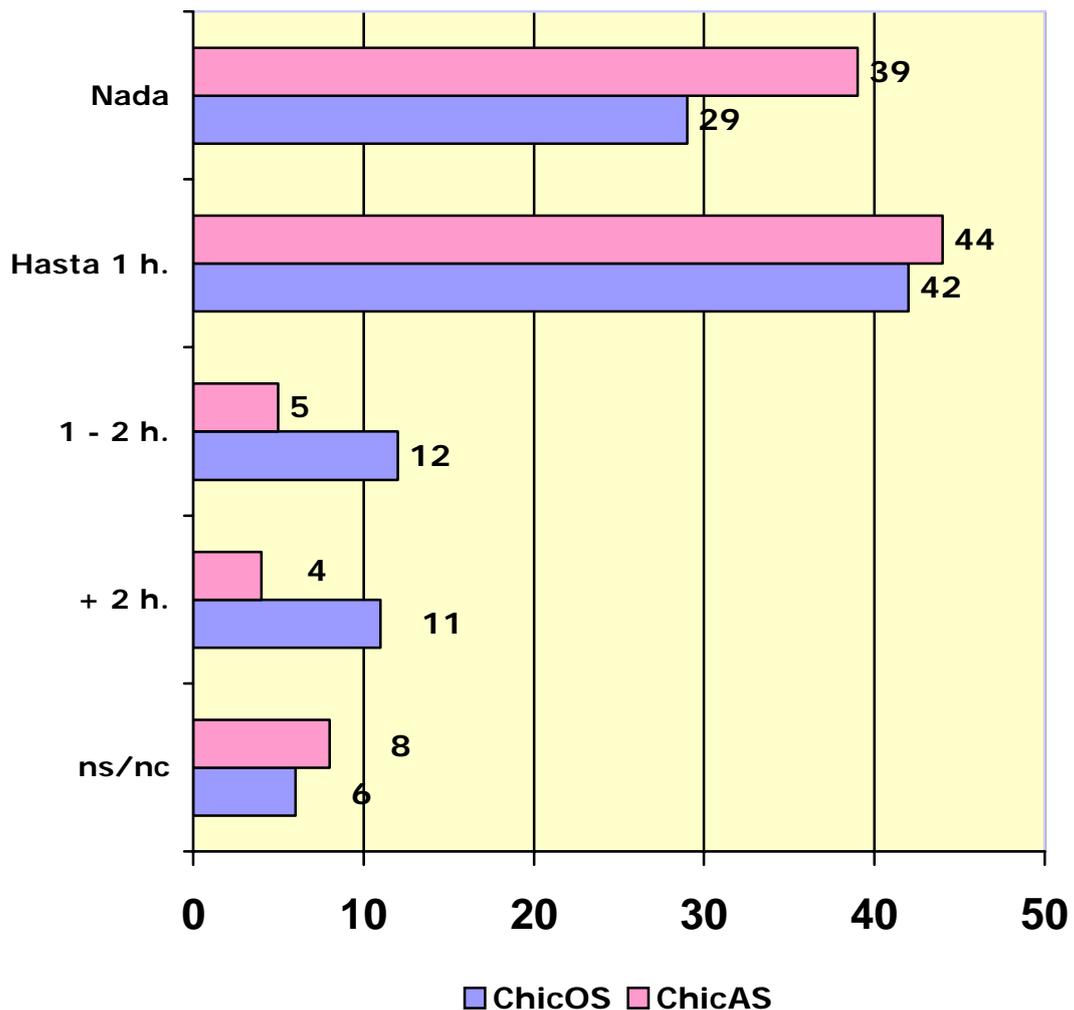
3. DEDICACIÓN DURANTE LOS DÍAS LECTIVOS

El 43% de los alumnos dedica menos de 1 hora diaria a jugar con videojuegos durante los días lectivos, y otro 34% directamente no juega entre semana. No obstante, un 9% dedica entre 1 y 2 horas y un 7% más de 3 horas.



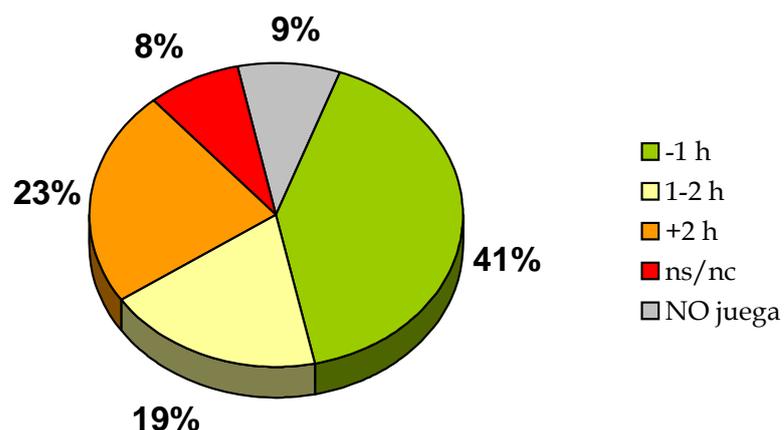
Dedicación en días lectivos

En estos porcentajes también se observan diferencias entre los y las menores, dedicando los primeros bastante más tiempo a jugar entre semana que ellas:



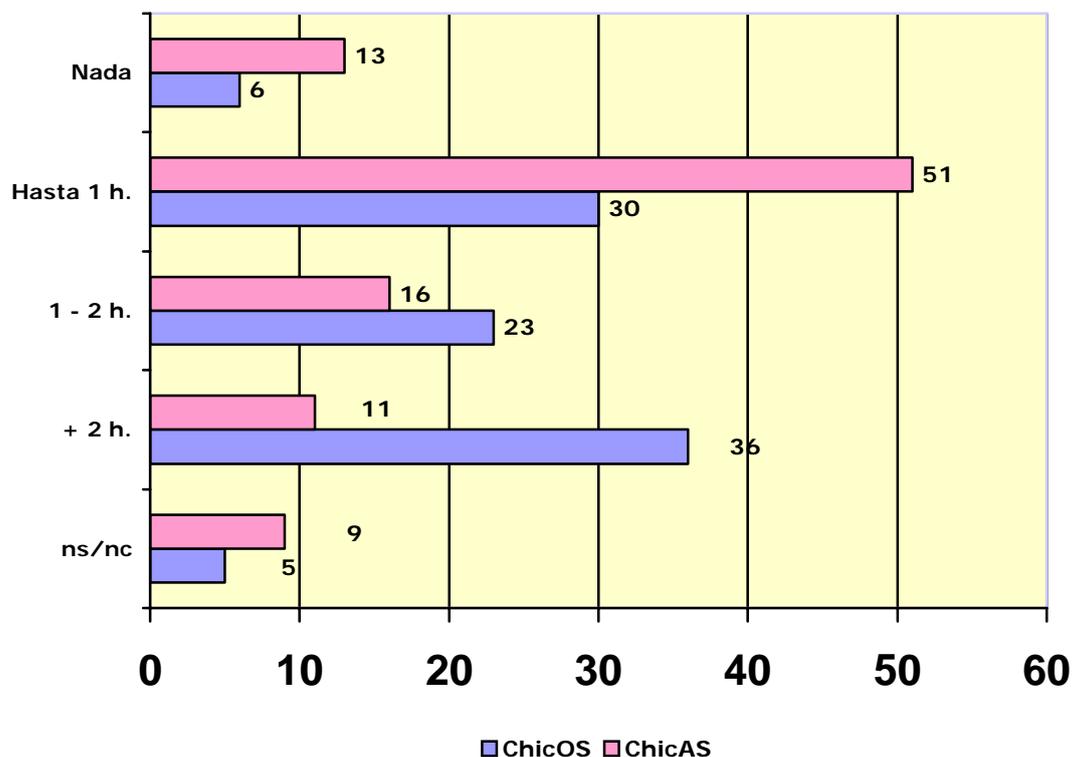
4. DEDICACIÓN DURANTE LOS DÍAS FESTIVOS

El 41% de los alumnos dedica menos de 1 hora diaria a jugar con videojuegos durante los fines de semana, y otro 19% entre 1 y 2 horas. En este caso el porcentaje de menores que juega más de 2 horas diarias durante los fines de semana se dispara, alcanzando el 23%. Por último sólo un 9% afirma no jugar nada durante los fines de semana.



Dedicación en fines de semana

En estos porcentajes también se observan diferencias entre los y las menores, dedicando los primeros mucho más tiempo a jugar durante los fines de semana que ellas:

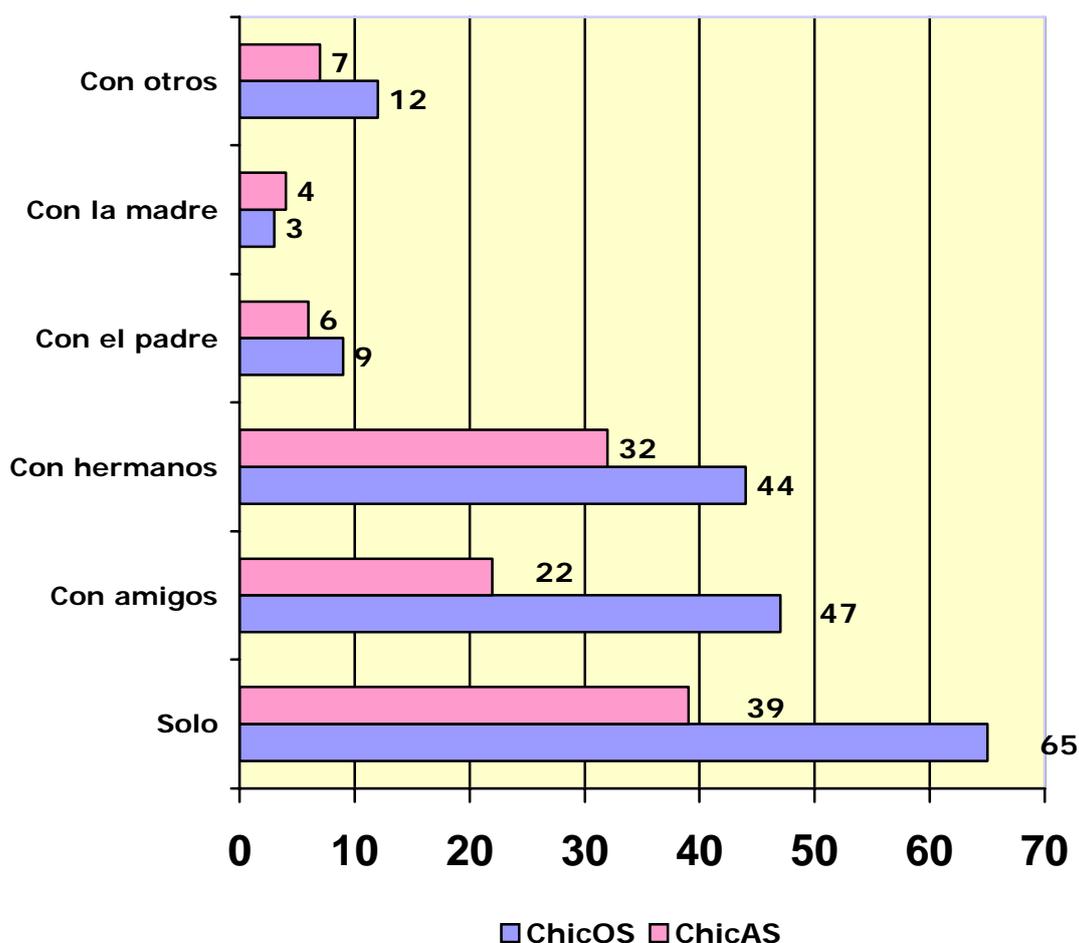


5. JUEGO INDIVIDUAL O GRUPAL

Los videojuegos responden también en muchas ocasiones a un concepto de ocio grupal, aunque en la mayoría de los casos los menores juegan solos. Así, si bien un 52% de los menores juega solo, encontramos a otro 48% que juega con sus amigos o incluso con sus padres y/o hermanos.

- Juega solo : 52%
- Juega con sus amigos : 34%
- Juega con sus hermanos : 38%
- Juega con su padre : 7%
- Juega con su madre : 4%
- Juega con otras personas : 10%

Las diferencias en relación al sexo también son apreciables. Así, ellas prefieren jugar con sus hermanos/as antes que con sus amigos/as, y en el caso de ellos es exactamente al revés.

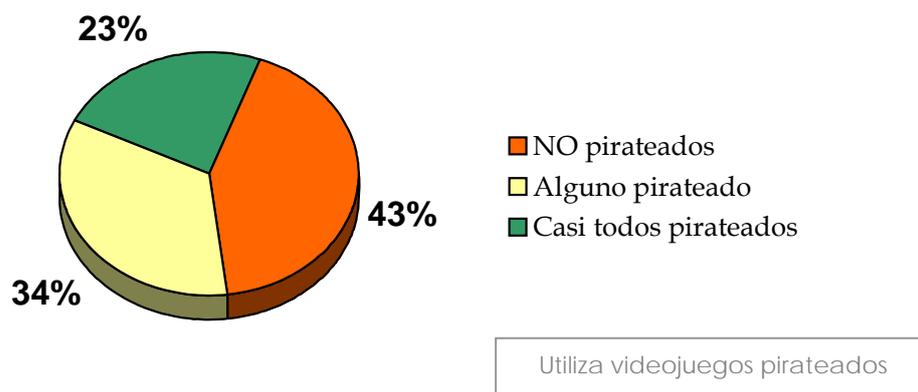


Juego individual o grupal

6. COPIA ILEGAL O PIRATEO DE VIDEOJUEGOS

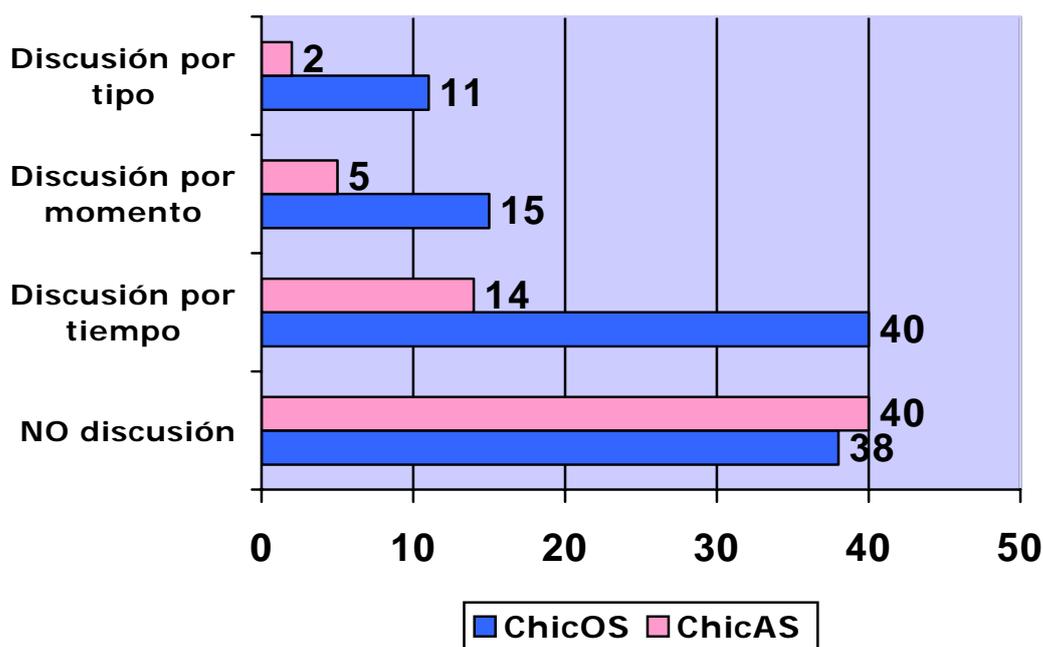
La copia ilegal y el pirateo entre menores -y no menores- de CDs musicales y películas también se extiende a los videojuegos.

El 57% de los menores utiliza videojuegos pirateados. Además un 23% de estos menores señala que casi todos sus videojuegos responden a esta circunstancia. Las diferencias entre edades también son significativas, ya que el nivel de pirateo entre ellos (65%) es superior al registrado entre ellas (50%).



7. CONFLICTOS EN EL ENTORNO FAMILIAR EN RELACIÓN AL VIDEOJUEGO

Con mucha frecuencia la utilización de videojuegos por parte de los menores genera discusiones en el entorno familiar. Sólo un 27% de los menores reconoce no discutir nunca con sus padres por esta cuestión.



Llama la atención el hecho de en la mayoría de las ocasiones las discusiones son debidas a la cantidad de tiempo que permanecen jugando (27% del total), el momento en el que se juega (10%), y **sólo un 6% afirma discutir por el tipo de videojuego.**

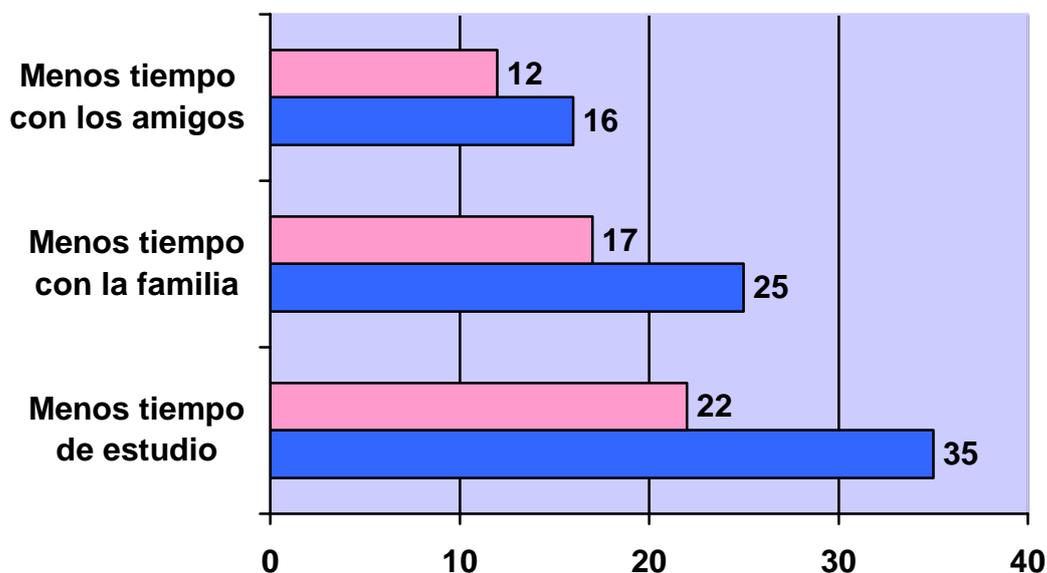
8. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO: VIDEOJUEGOS, FAMILIA, AMIGOS Y ESTUDIO

Muchos menores reconocen que la utilización de videojuegos les resta tiempo de otras actividades. Establecemos la relación entre esta circunstancia, los estudios y la dedicación a la familia o a los amigos.

Alumnos que reconocen cada circunstancia:

- Los videojuegos me quitan tiempo de estudio : 28%
- Los videojuegos me quitan tiempo de estar con mi familia : 21%
- Los videojuegos me quitan tiempo de estar con mis amigos : 15%

En este caso de nuevo las diferencias entre ambos sexos son también significativas. Mientras uno de cada tres chicos señala que los videojuegos le quitan tiempo de estudio, apenas una de cada cuatro chicas hace la misma apreciación:

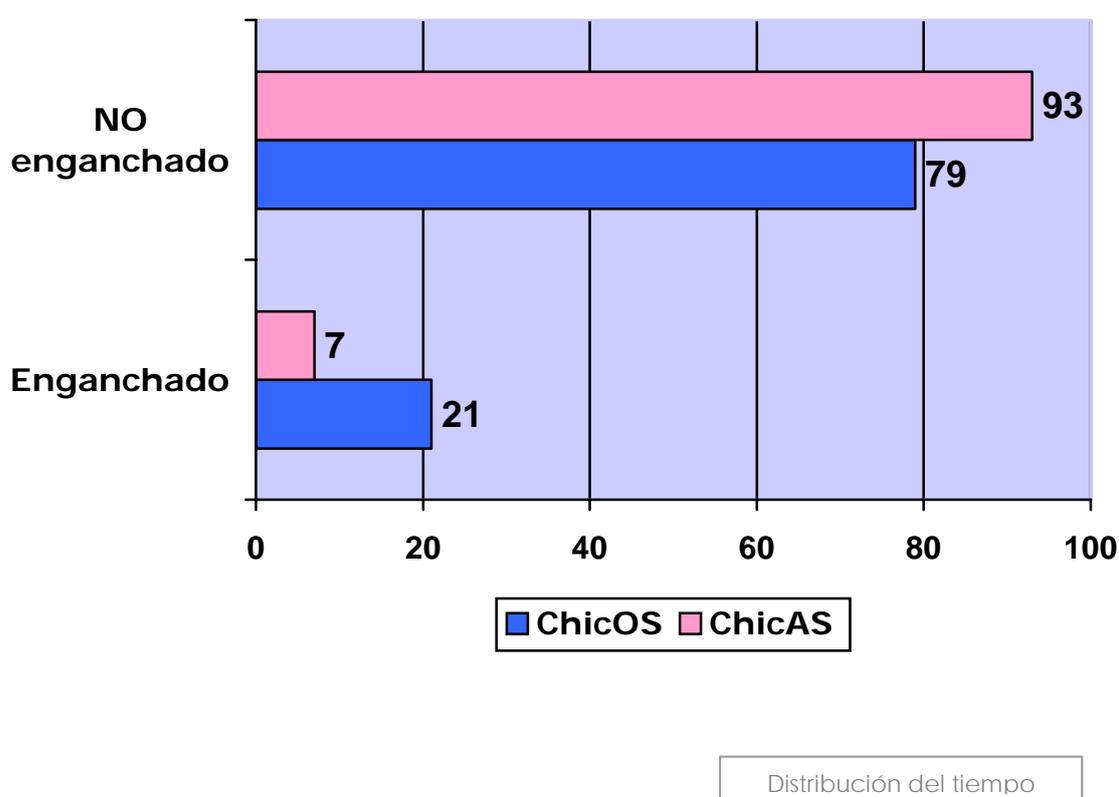


Distribución del tiempo

9. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Un 14% de los menores encuestados, afirma “estar enganchado a algún videojuego”. Esto no quiere decir que realmente lo estén, pero pone de manifiesto que un porcentaje importante de estos menores es consciente de la capacidad “adictiva” de algunos de estos juegos virtuales. Del mismo modo, no obstante, tampoco debe deducirse que el resto de los menores no esté desarrollando adicción alguna por el simple hecho de no reconocerlo, o no ser consciente de ello.

Las diferencias en cuanto al sexo son muy descriptivas, considerándose enganchada 1 niña por cada 3 niños.



10. PERCEPCIÓN DE LA VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS

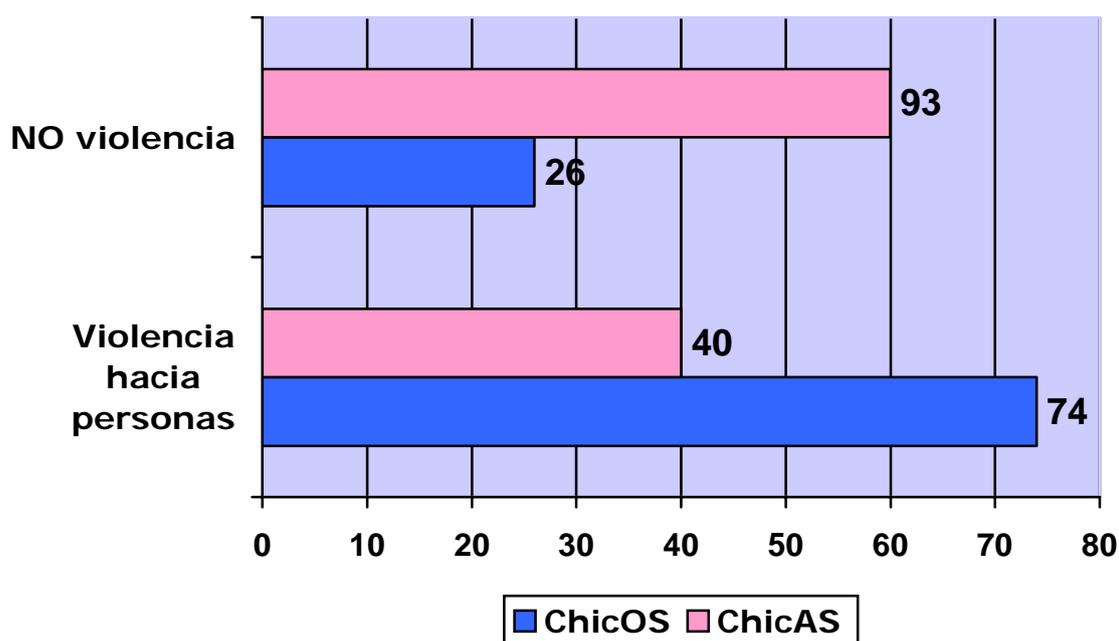
Algunos menores perciben la violencia desarrollada en los videojuegos como algo que puede influir sobre las relaciones que establecen con los demás, de tal forma que llegan a considerar que los videojuegos violentos pueden “volverles más violentos”.

Un 11% de los menores encuestados (15% entre ellos y 7% entre ellas) considera que los videojuegos pueden hacerle más violento.

11. VIOLENCIA HACIA LAS PERSONAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Consideramos de especial interés determinar en que porcentaje de situaciones los menores reconocen jugar preferentemente con videojuegos en los que se reproduce violencia contra personas. El dato obtenido es desalentador: **un 57% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a personas.**

Este porcentaje es muy superior entre los niños que entre las niñas:



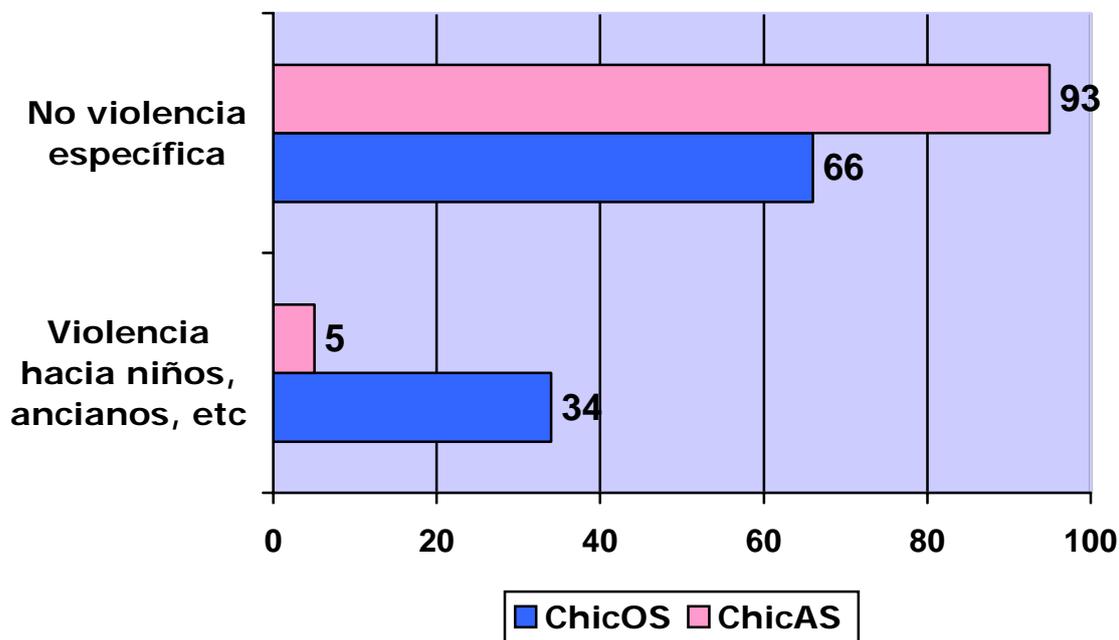
Violencia hacia las personas

12. VIOLENCIA HACIA NIÑOS, ANCIANOS O EMBARAZADAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Según las clasificaciones del Código PEGI, aquellos juegos que reproduzcan situaciones de violencia hacia seres humanos especialmente vulnerables o indefensos, deben ser clasificados directamente como juegos para mayores de 18 años.

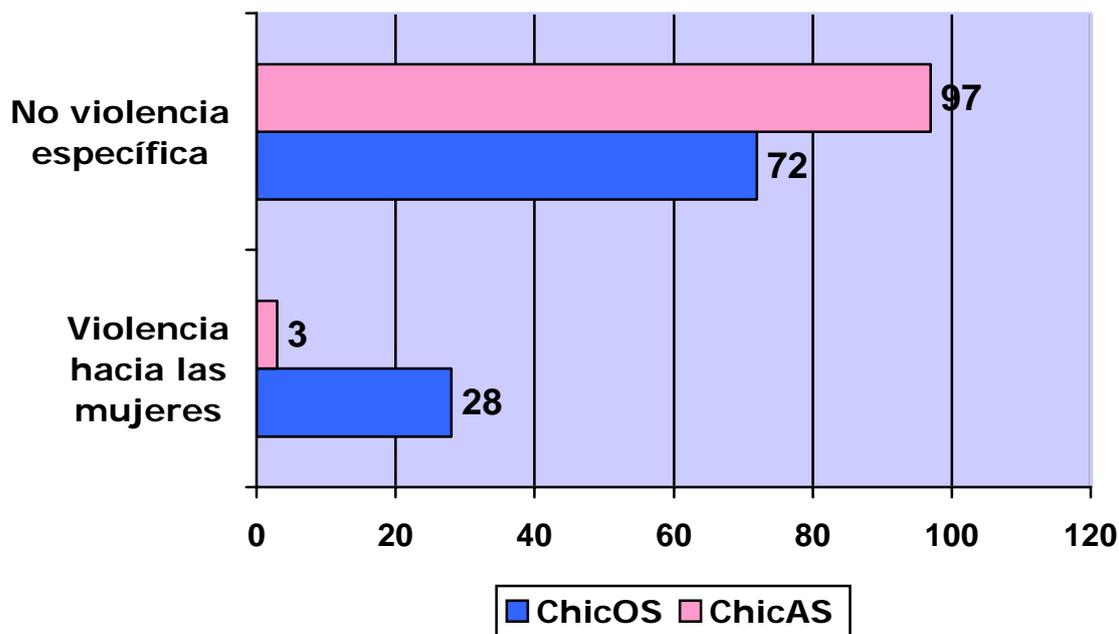
El dato obtenido en este sentido pone de manifiesto una vez más que muchos menores están jugando con videojuegos con escenas de extrema crueldad dirigidos únicamente al público adulto: **un 20% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a niños, ancianos o embarazadas.**

Este porcentaje es muy superior entre los niños que entre las niñas:



13. VIOLENCIA HACIA LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS

El 15% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que se reproduce de forma interactiva violencia hacia las mujeres. Las diferencias entre sexos son aun más evidentes en este punto.

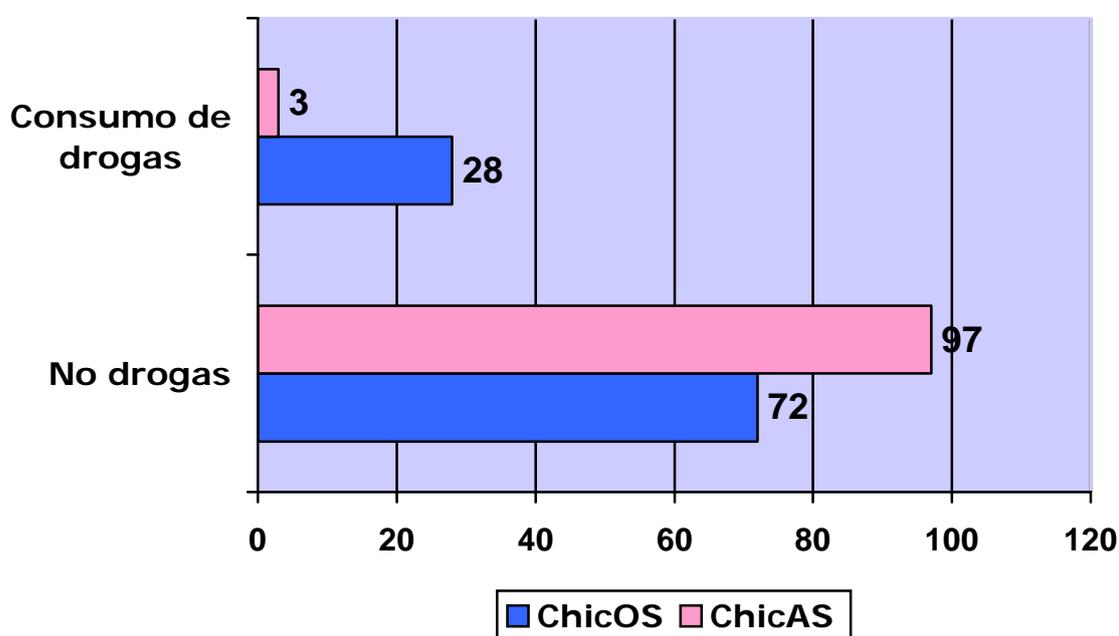


14. NORMALIZACIÓN DEL CONSUMO DE DROGAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Según las clasificaciones del Código PEGI, aquellos juegos que reproduzcan situaciones en las que se reproduzca un consumo de drogas, deben ser clasificados directamente como juegos para mayores de 16 años. Aunque no cierto es que este rasgo debería suponer directamente una clasificación para mayores de 18 años ya que, entre otras cuestiones, la venta de drogas “legales” está prohibida a menores de 18 años.

Un 15% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que los personajes consumen drogas.

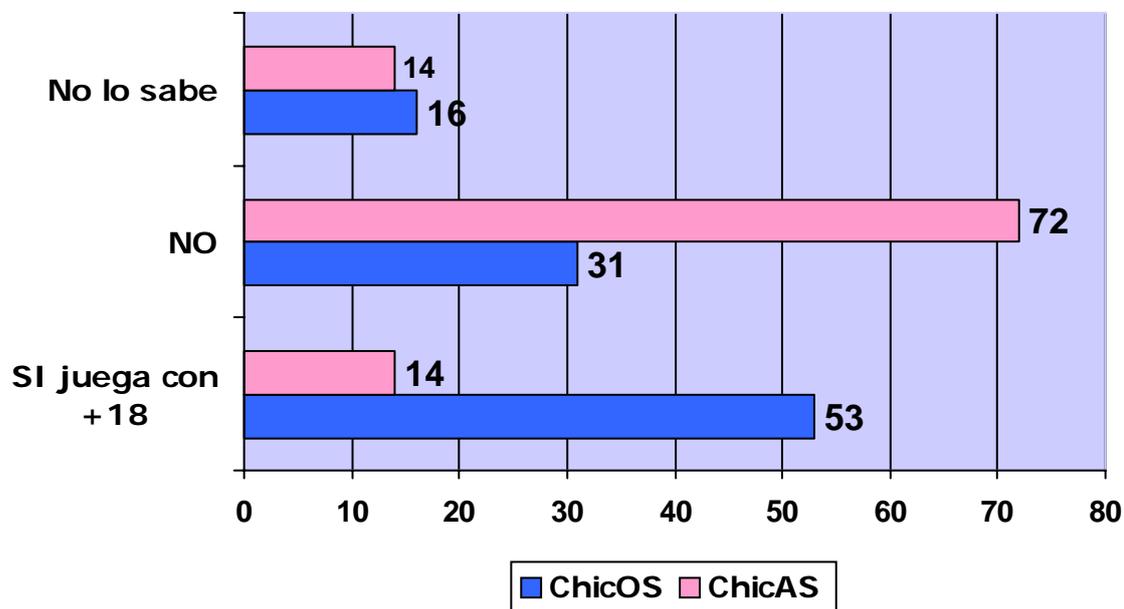
Este porcentaje es también muy superior entre los niños que entre las niñas:



15. PREVALENCIA DE LOS JUEGOS PARA ADULTOS ENTRE LOS MENORES

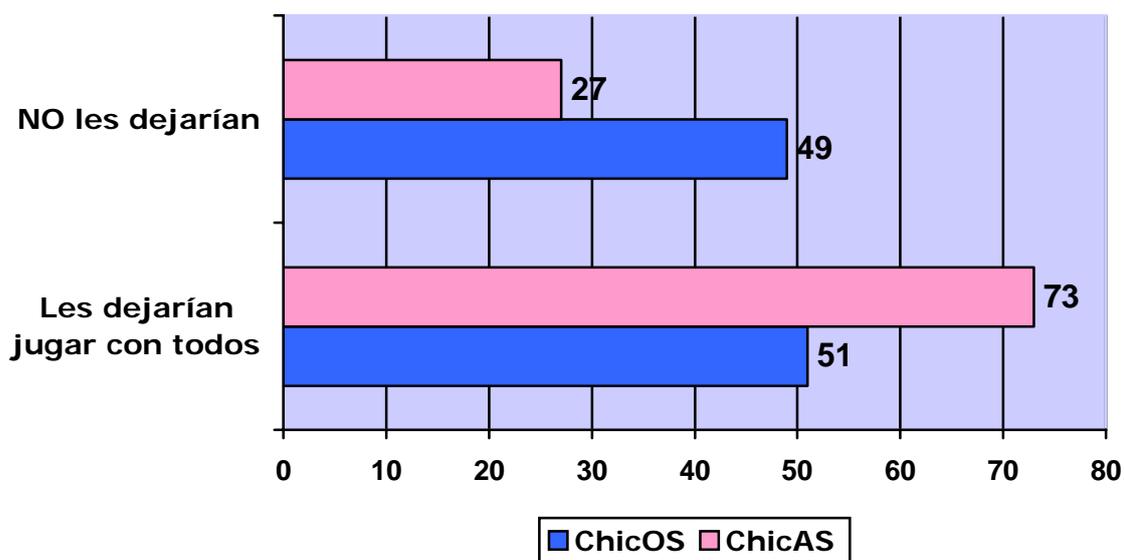
Uno de los principales objetivos del presente estudio es determinar hasta qué punto los menores están accediendo a videojuegos dirigidos exclusivamente hacia el público adulto. Tras el presente estudio concluimos que **el 33% de los menores reconoce jugar con videojuegos clasificados para mayores de 18 años, y otro 15% desconoce la clasificación de los juegos que utiliza.** Por tanto, sólo el 52% de los menores afirma no jugar con juegos para mayores de edad.

Las diferencias entre los menores en función del sexo también se ponen de manifiesto en este punto: los varones reconocen jugar con juegos para mayores en el 53% de los casos, frente a sólo el 14% de las menores.



16. CONOCIMIENTO-TOLERANCIA DE LOS PADRES HACIA LOS VIDEOJUEGOS

Otro de los principales objetivos del presente estudio es determinar el nivel de conocimiento e intervención de los padres, en relación a la clasificación de los videojuegos con los que se entretienen sus hijos. Así, podemos señalar que el 38% de los menores reconoce que si sus padres conocieran el contenido de algunos de sus videojuegos no les dejarían jugar con ellos.

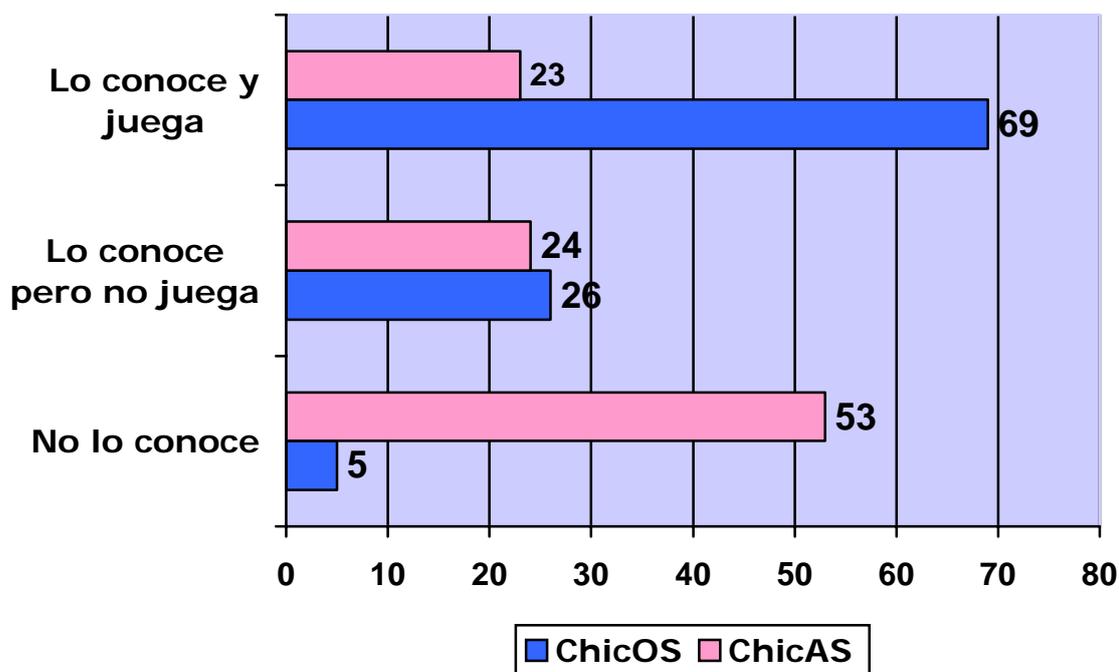


De nuevo las diferencias entre los menores en función del sexo también se ponen de manifiesto en este punto: la mitad de los varones (49%) afirma que si sus padres conocieran el contenido de muchos de sus videojuegos no le dejarían jugar con ellos, frente al 27% de las menores.

17. UN EJEMPLO REPRESENTATIVO DE LA SITUACIÓN

Como ejemplo ilustrativo de las situaciones que pone de manifiesto el presente estudio, hemos determinado el nivel de utilización de un conocido videojuego, especialmente brutal, clasificado para mayores de 18 años: el GTA SAN ANDREAS.

Así, concluimos que el 46% de los menores encuestados reconoce haber jugado con dicho videojuego (un 18% afirma hacerlo con frecuencia). Y como en las ocasiones anteriores, las diferencias en cuanto al sexo son notorias.



CONCLUSIONES Y PROBLEMAS DETECTADOS

DEDICACION EXCESIVA

Durante días lectivos: un 9% de los menores dedica a jugar con videojuegos entre 1 y 2 horas diarias, y un 7% más de 3 horas diarias.

Durante los fines de semana: un 23% de los menores dedica a jugar con videojuegos más de 2 horas diarias.

PIRATEO DE JUEGOS

El 57% de los menores utiliza videojuegos pirateados. Además un 23% de estos menores señala que casi todos sus videojuegos responden a esta circunstancia.

CONFLICTOS CON LOS PADRES EN RELACIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Las discusiones son debidas a la cantidad de tiempo que permanecen jugando (27% del total), el momento en el que se juega (10%), y un 6% discute por el tipo de videojuego.

DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO: VIDEOJUEGOS, FAMILIA, AMIGOS Y ESTUDIO

Muchos menores reconocen que la utilización de videojuegos les resta tiempo de otras actividades:

- Los videojuegos me quitan tiempo de estudio : 28%
- Los videojuegos me quitan tiempo de estar con mi familia : 21%
- Los videojuegos me quitan tiempo de estar con mis amigos : 15%

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Un 14% de los menores encuestados, afirma "estar enganchado a algún videojuego".

PERCEPCIÓN DE LA VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS

Un 11% de los menores encuestados (15% entre ellos y 7% entre ellas) considera que los videojuegos pueden hacerle más violento.

VIOLENCIA HACIA LAS PERSONAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Un 57% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a personas.

VIOLENCIA HACIA NIÑOS, ANCIANOS O EMBARAZADAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Un 20% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a niños, ancianos o embarazadas.

VIOLENCIA HACIA LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS

El 15% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que se reproduce de forma interactiva violencia hacia las mujeres.

NORMALIZACIÓN DEL CONSUMO DE DROGAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Un 15% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que los personajes consumen drogas.

PREVALENCIA DE LOS JUEGOS PARA ADULTOS ENTRE LOS MENORES

El 33% de los menores reconoce jugar con videojuegos clasificados para mayores de 18 años, y otro 15% desconoce la clasificación de los juegos que utiliza. Por tanto, sólo el 52% de los menores afirma no jugar con juegos para mayores de edad.

Las diferencias entre los menores en función del sexo también se ponen de manifiesto en este punto: los varones reconocen jugar con juegos para mayores en el 53% de los casos, frente a sólo el 14% de las menores.

CONOCIMIENTO-TOLERANCIA DE LOS PADRES HACIA LOS VIDEOJUEGOS

El 38% de los menores reconoce que si sus padres conocieran el contenido de algunos de sus videojuegos no les dejarían jugar con ellos.

PROPUESTAS

1º. LEGISLACIÓN ESPECÍFICA

El Código PEGI es un código de autorregulación voluntariamente asumido por la industria de los videojuegos. No obstante, dicho código no tiene rango de ley, y el seguimiento de sus indicaciones es voluntario no sólo para la industria, sino también para los establecimientos que los comercializan. Es por tanto necesario, que el Código PEGI sea de obligado cumplimiento, y no sólo un código de autorregulación voluntaria.

2º. SUPERVISIÓN DEL CODIGO PEGI

Hasta el momento es la propia industria la que etiqueta y determina la clasificación de los juegos que crea y comercializa. En aras de un mayor rigor y credibilidad es necesario que sea un organismo independiente el encargado de llevar a cabo dicha clasificación, y que instituciones relacionadas con la protección del menor se encuentren representadas en dicho organismo.

3º. IMPLICACIÓN DE LOS ESTABLECIMIENTOS DE VENTA AL PÚBLICO

En los establecimientos de venta de videojuegos, grandes superficies comerciales y demás, los videojuegos son clasificados por soportes o por compañías, de tal forma que los videojuegos clasificados para niños de 7 o 12 años pueden encontrarse intercalados con los videojuegos para mayores de 18 años. Es necesaria la implicación de las superficies comerciales a la hora de diferenciar los productos para menores de los productos para adultos.

4º. CAMPAÑAS DE CONCIENCIACIÓN E INFORMACIÓN PARA PADRES

A tenor de los resultados obtenidos en el presente estudio y otros, se pone de manifiesto la necesidad de informar a los padres sobre la existencia de un sistema de clasificación por edades en los videojuegos, y la importancia de respetar como mínimo dichas recomendaciones. Es importante que los padres se impliquen en el ocio digital de sus hijos, participando o haciendo un seguimiento.

Para colaborar en esta acción, PROTEGELES, en colaboración con el Defensor del Menor y la Asociación Española de Madres y Padres Internautas –AEMPI– pone a disposición de los padres la *GUIA DE VIDEOJUEGOS para Padres*, así como la página web: www.guiavideojuegos.es

Informe cerrado a 13 de Diciembre de 2005.

El Coordinador del Estudio:

GUILLERMO CANOVAS

Presidente de PROTEGELES