



FUNDACIÓN DE AYUDA  
CONTRA LA DROGADICCIÓN

## Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos

### Dirección del Estudio:

Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD)

### Autores:

Elena Rodríguez San Julián (Coordinadora)  
Ignacio Megías Quirós  
Ana Calvo Sastre  
Esteban Sánchez Moreno  
José Navarro Botella

Madrid: FAD, INJUVE, 2002



### INDICE

- [INTRODUCCIÓN](#)
- [PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO](#)
- [CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN](#)
- [TEXTO COMPLETO](#)

## INTRODUCCIÓN

El de los videojuegos es un fenómeno sobre el que se ha construido toda una representación colectiva, en parte derivada de la realidad, en parte mitificadora y mistificadora, que ha servido de espacio para la confrontación de posturas y para la discusión de conflictos (algunos, propios del fenómeno, y otros, derivados de cuestiones ajenas).

Esa representación social sobre los videojuegos les atribuye un carácter adolescente, en cierto modo identificatorio de ese colectivo; carácter identificatorio que también incluye connotaciones de modernidad. En cualquier caso, los videojuegos constituirían un cierto “mundo aparte”, que no sólo excluye a los de afuera (los adultos) sino también aísla a los de adentro (los adolescentes). Y lo hace de una forma progresiva, en una dinámica adictiva motivada por el poder del propio juego.

Por último, y este elemento será finalmente el que genere o alimente de contenidos al gran debate al respecto, los videojuegos poseerían, siempre de acuerdo con la representación social, una capacidad destructiva, sobre todo a través de la transmisión o de la inducción de elementos violentos que convierten en peligrosos asociales a los practicantes.

En un panorama de percepción social como el descrito parece importante tratar de objetivar

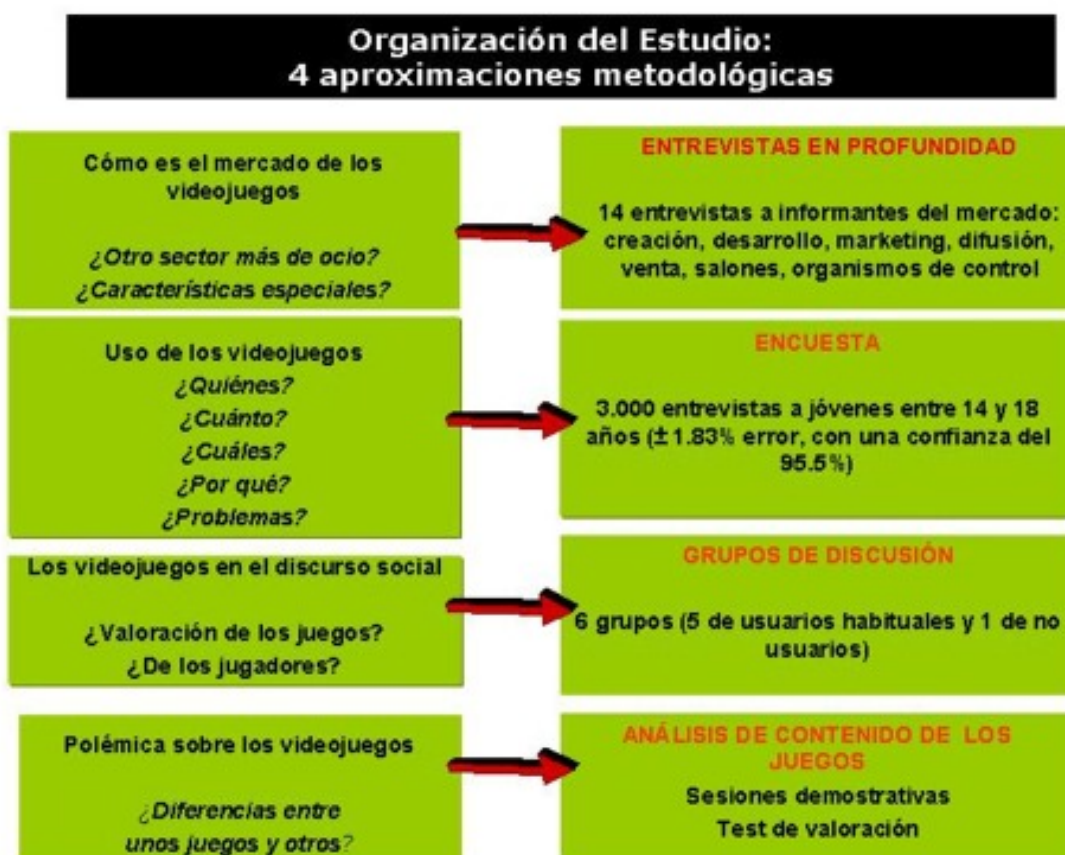
algunos elementos, contribuyendo a fijar una plataforma perceptiva más realista, que dé pie a orientar en un sentido positivo las representaciones.

Obviamente nuestra investigación no arroja luz sobre si los juegos generan violencia o son sencillamente pasatiempos creativos; no era esa su intención ni disponía de los instrumentos adecuados para enfrentarla. Lo que sí apunta es que la riqueza, la complejidad social y el rol instrumental (positivo o negativo) de los videojuegos trasciende con mucho ese único tema de preocupación o de interés. Los videojuegos se nos aparecen como un fenómeno cultural imparabile, con luces y sombras, que se resiste a cualquier lectura “plana”.

Después de nuestra investigación no podemos asegurar que los problemas de los videojuegos estén donde se señalan sino más bien en el establecimiento de un clima en el que resulta normal mantener determinados niveles de actitudes violentas, sexistas, machistas, discriminadoras, intolerantes, etc. Y ese clima de permisividad no deja de tener un carácter de normalidad puesto que no es “real”, sólo es un juego. Ahí, y no en las situaciones extremas, parecerían estar los problemas. Esos problemas que, acaso, no tienen que ver con que faciliten o promuevan la violencia, sino con que banalizan y degradan el clima ético de la propia manera de divertirse. Eso al margen de que “enganchen” o no, o de que promocionen las propias habilidades o no lo hagan.

La complejidad del estudio hace que, para cubrir sus distintos objetivos, deban simultanearse cuatro diferentes aproximaciones metodológicas: entrevistas en profundidad (14), encuesta (3.000 entrevistas), grupos de discusión (6) y técnicas de análisis de contenidos de los juegos.

## PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO



## El Mercado de los videojuegos

**Características comunes con otros sectores:**

- \*Planteamientos (diseño, creación, distribución, etc...) destinados a garantizar e incrementar las ventas

**Diferencias con otros "mercados":**

- \*Juventud del sector: escasa estructuración
- \*Globalización como principio: adopción de productos de otros entornos geográficos
- \*"Piratería" muy alta
- \*Perfiles de usuarios muy definidos (jóvenes y varones)
- \*Vocación de "comunidad"

**Tendencias:**

- \*Crecimiento acusado
- \*Diversificación de productos y usuarios

El mercado de videojuegos aparece como muy difícil de objetivar. Probablemente en función de su juventud se presenta como disperso, escasamente estructurado, desregularizado en muchos aspectos y con altas tasas de "piratería".

En cualquier caso es un mercado creciente, enormemente dinámico y que plantea ciertas aspiraciones de identidad cultural entre agentes y usuarios.

La percepción colectiva sobre los videojuegos está muy marcada por un estereotipo ambivalente. Entre la creencia en sus beneficios (son expresión de la modernidad, propician el aprendizaje tecnológico y favorecen el desarrollo de capacidades) y la convicción de su peligrosidad (generan violencia, aíslan, ...), sólo hay algo en lo que todos parecen estar de acuerdo: "enganchan". El matiz está en que algunos creen que "enganchan" porque son adictivos (y eso es malo) y otros opinan que lo hacen porque son enormemente atractivos y entretenidos (y eso es bueno).

## La ambigüedad del estereotipo



## Uso de los videojuegos (%)



Casi 6 de cada 10 adolescentes y jóvenes, entre los 14 y los 18 años, juegan con videojuegos. Menos de un 5% no lo han hecho nunca.

La edad de inicio en el juego es anterior a los 12 años y se mantiene una alta tasa de fidelización: el 50% de los jugadores llevan siéndolo más de cuatro años.

El uso de videojuegos es un comportamiento cultural claramente masculino (los chicos juegan el doble). Esto hace que el mercado se organice para los varones, y así se refuerza la tendencia de género.

Los más jóvenes juegan algo más. De todas formas, los videojuegos están dejando de ser un objeto adolescente (como cree el estereotipo) y se puede encontrar un “núcleo duro” de jugadores varones de las edades superiores de la muestra.

### Uso actual de videojuegos (%) (según sexo y edad)

	Total	Sexo		Grupo de edad		
		Varón	Mujer	14-15 años	16-17 años	18 años
Juego en la actualidad	58.5	72.9	43.4	66.2	59.7	43.3
He probado, pero hace más de 6 meses que no juego	36.7	25.2	48.8	29.8	36.2	49.1
No he jugado nunca	4.8	2.0	7.8	4.0	4.0	7.6

### Frecuencia de juego en la actualidad (%) (de los que juegan)

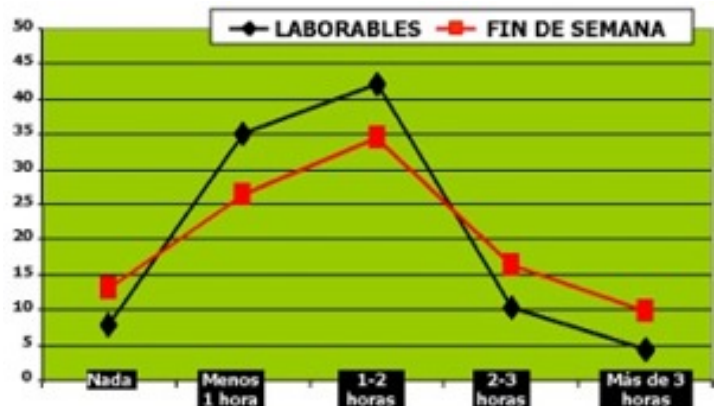
RARA VEZ	3.1
ALGUNA VEZ AL MES	19.8
UNO O DOS DÍAS POR SEMANA	34.7
TRES O MÁS DÍAS POR SEMANA	22.8
TODOS LOS DÍAS	19.6

Más de cuatro de cada diez jugadores juegan casi todos o todos los días; esto significa que juegan casi a diario aproximadamente el 25% de todos los adolescentes y jóvenes españoles (entre 14 y 18 años).

Aproximadamente el 15% de jugadores juegan más de dos horas en días laborables; y son más del 26% los que lo hacen en días festivos.

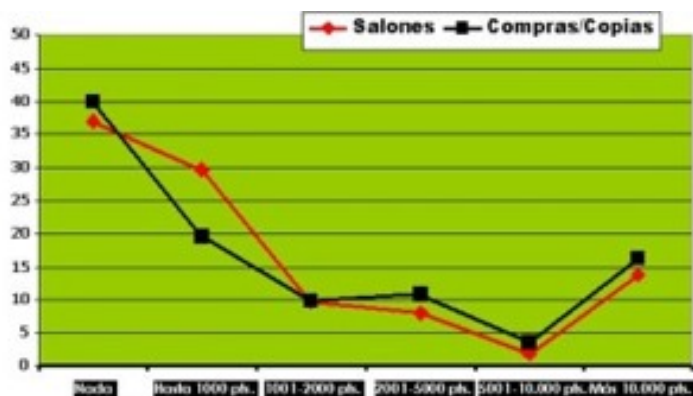
Aunque más del 70% juega en casa (sólo un 12% lo hace en ciber salas o salones de juego), el juego no es en puridad una actividad solitaria: el 60% juega acompañado o en presencia de amigos.

### Tiempo dedicado a jugar





## Gasto mensual en videojuegos (Entre los que juegan en la actualidad)



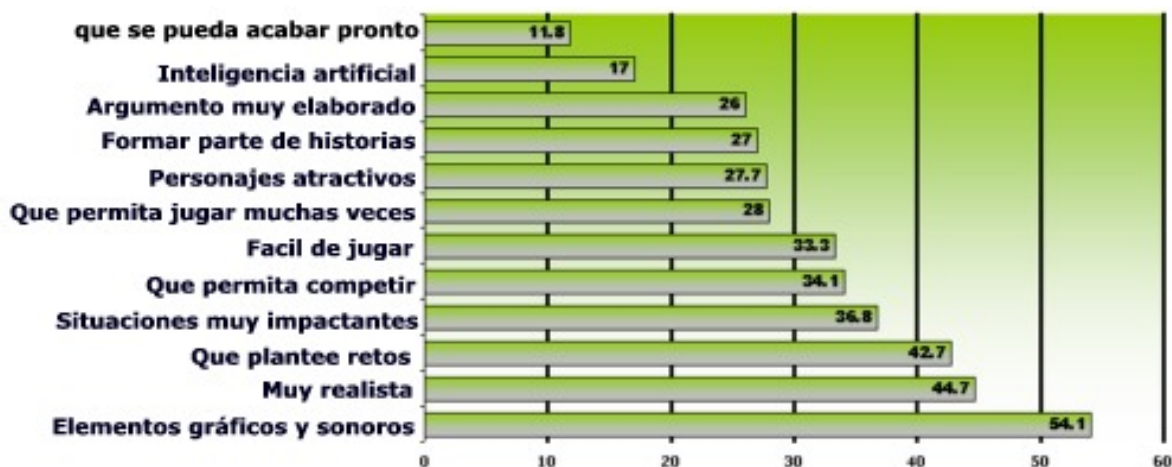
El 15% de jugadores (más del 8% de todos los chicos) se gastan más de 6 euros al mes en salones de videojuegos. Todavía son más los que gastan esa cantidad en compras relacionadas. Se calcula que un 5% gasta, en conjunto, más de 120 euros al mes.

En el extremo contrario, un 40% de jugadores dice no gastar nada (sobre todo los de mayor edad), lo que confirma los altos índices de "piratería".

## Aspectos que más gustan de un videojuego

Lo que atrae sobre todo de un videojuego es la espectacularidad del formato (que sea atractivo e impactante), que sea realista (que permita "creértelo"), que sirva para competir (con uno mismo y con los demás) y que no sea muy complicado de jugar.

Todas esas condiciones son las que "enganchan".



## Clasificación de videojuegos utilizada

Las clasificaciones son siempre incompletas y discutibles. A efectos de esta investigación se ha utilizado una clasificación (extraída de los informantes cualificados y de otros estudios, y modificada en el pretest) que creemos resulta funcional y operativa a los efectos pretendidos.

PLATAFORMA	Pokemon, Supermario Bros...
SIMULADORES	GT2, Driver, B-17, Fly Fortress...
DE PRACTICAR ALGÚN DEPORTE	Fifa 2001, Snowboard supercross...
ESTRATEGIA DEPORTIVA	Pc Fútbol...
ESTRATEGIA NO DEPORTIVA	Sims, Comand and Conquer, Age of Empires, Commandos, Black and White...
DISPARO	Quake, Point Blank, Halflife...
LUCHA	Tekken, Dead or Alive, Mortal Combat...
AVENTURA GRÁFICA	Tomb Raider, La Fuga de Monkey Island...
ROL	Final Fantasy, Diablo, Bladur's Gate...

## Frecuencia de uso de los tipos de videojuego (Suma de bastante y mucha frecuencia)

### % Sobre total de jugadores

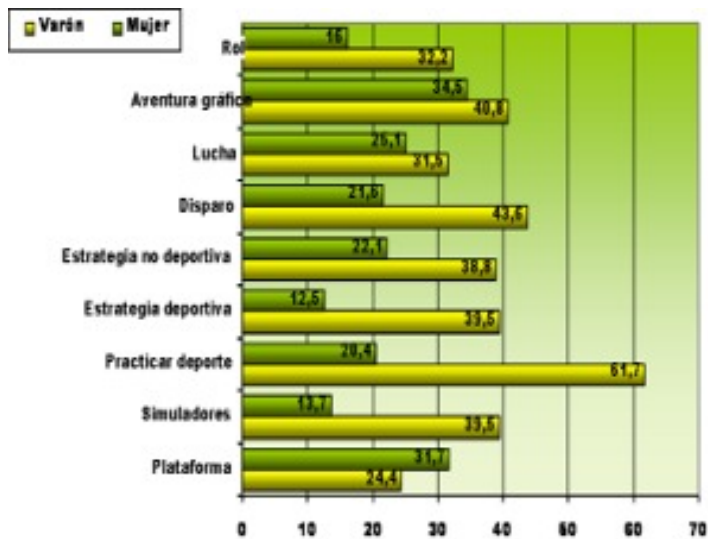


### % Sobre total de la muestra



El tipo de juego más utilizado es el de "Practicar algún deporte" (46.8% de jugadores lo usan con bastante o mucha frecuencia). Lo siguen el de "Aventuras gráficas" (38.5%), el de "Disparo" (35.7%) y el de "Lucha" (35.5%). Los menos usados serían los de "Plataforma" (27%) y "Rol" (26.3%).

## Uso de los tipos de videojuegos con bastante o mucha frecuencia (según género)



Los juegos de "Plataforma" son los únicos que son más usados por las chicas.

En todos los demás dominan los varones, sobre todo en los de temas deportivos, en los simuladores, y en los de "Rol" y "Disparo".

## Algunas características de los perfiles de los jugadores

**Juegan mucho más los chicos**

**Juegan más los de menor edad**

**Se está creando un "nucleo duro" de jugadores de más edad**

### Nucleo duro de jugadores

- **Juego más frecuente y prolongado**
- **Asociaciones, Revistas, Internet**
- **Más gasto**
- **Más problemas**
- **"Comunidad"**

## Apenas hay diferencias en el perfil entre los jugadores de distintos juegos

- **Chicas: Juegan más a juegos de "plataforma"**
- **Mayores: Juegan más a juegos de "rol"**

Salvo en la mayor utilización de juegos por los más jóvenes y sobre todo, por los varones, no hay características diferenciales claras en el perfil de los jugadores. Esto habla de lo extendido del comportamiento entre adolescentes, jóvenes: es una pauta cultural tan ligada al género y a la edad que todas las demás variables (ideológicas, económicas, educativas, de hábitat, etc) resultan bastante irrelevantes.

El discurso de los grupos reproduce casi exactamente los hallazgos de la encuesta en relación a lo que se pide de un videojuego: dinamismo, realismo, "jugabilidad" y posibilidad de competir

## El gusto por los videojuegos desde el discurso grupal





## Problemas de los videojuegos desde el discurso grupal

### "TIENE PROBLEMAS QUIEN DESCONTROLA O DESFASA"

Generación de violencia ("mundo violento", "tarados")  
Adicción (joven, varón y "extraño")

### ATRIBUCIÓN ASOCIADA AL USO EXCESIVO DE LOS JUEGOS

Meterse demasiado en el juego y perder el sentido de la realidad: "raro"  
Desconectarse del resto de personas: "aislado"

El discurso de los grupos respecto a los posibles riesgos de los videojuegos reflejan muy bien la ambivalencia de la representación social: los juegos son buenos y malos, y los que pagan las consecuencias son los que "descontrolan". Y esos que "descontrolan" son lo que tienen ciertas condiciones previas (así "yo puede estar tranquilo"): "raros", "aislados", etc.

Por otro lado algún peligro potencial (violencia) no se derivaría del juego sino de que el mundo (y, por lo tanto, todo) es así.

## Imagen de los videojuegos entre los jóvenes

### IMAGEN DESFAVORABLE 35.1% DE JÓVENES ESTÁN "MUY DE ACUERDO"

- AÍSLAN A QUIENES JUEGAN CON ELLOS
- HACEN PERDER LA NOCIÓN DEL TIEMPO
- CREAN ADICCIÓN
- INCREMENTAN LAS ACTITUDES VIOLENTAS
- HACEN PERDER LA NOCIÓN DE LA REALIDAD

### IMAGEN FAVORABLE 9,8% DE JÓVENES ESTÁN "MUY DE ACUERDO"

AUMENTAN LA CREATIVIDAD Y LAS HABILIDADES

LAS HISTORIAS DE LOS VIDEOJUEGOS SON MÁS INTERESANTES QUE LA VIDA REAL

SON MÁS DIVERTIDOS QUE OTRAS ACTIVIDADES DE OCIO

SON LA MEJOR MANERA DE DESCONECTAR

Más del 35% de chicos y chicas estarían muy de acuerdo con la lectura negativa del estereotipo sobre los videojuegos (aislan, "enganchan", generan violencia...); sin embargo, eso no les lleva a jugar menos (una vez más, la disociación defensiva: "son peligrosos, pero no para mí"). Menos del 10% tendría una imagen positiva.

## Problemas experimentales entre jugadores



Casi el 60% de los jugadores nunca tuvo problemas por jugar. El más del 40% que sí los han tenido (26.4% del total de adolescentes españoles), refieren problemas escolares y familiares, alteraciones del ritmo del sueño y abandono de alguna obligación.

Los problemas son mucho más frecuentes en los chicos.

En la línea de señalamiento de dificultades por jugar, 18 de cada 100 adolescentes españoles dicen conocer a alguien que ha tenido problemas por causa de los videojuegos.

### Problemas percibidos en otros

**EL 18% DE TODOS LOS ENTREVISTADOS ASEGURAN CONOCER A ALGUIEN QUE HA TENIDO PROBLEMAS POR JUGAR**

### Los tipos de videojuegos (agrupados)



La categoría “Deporte” es la más frecuentemente usada. No obstante hay escasas diferencias en la frecuencia global de utilización de los cuatro tipos.

Al estudiar conjuntamente las distintas clases de juegos, éstos se agrupan en cuatro categorías más definidas y consistentes:

“Deporte”, “Rol/estrategia/ aventura”, “Combate” y “Plataforma”.

### Porcentajes de "frecuencia alta" de juego (de cada tipo)

<b>Deporte</b>	<b>32,3</b>
<b>Combate</b>	<b>27,3</b>
<b>Plataforma</b>	<b>27,1</b>
<b>Rol, estrategia, aventura</b>	<b>24,7</b>

## **Correlaciones entre algunas variables de situación personal y la forma de jugar**

Aunque apenas hay diferencias en los perfiles de los jugadores en función de las variables sociodemográficas, sí se pueden establecer correlaciones entre formas de jugar y tipos de juego, y determinados aspectos de la situación personal (relativos a la calidad de las relaciones de amistad, a la extroversión, a las relaciones familiares y al talante respecto a la agresividad).

<b>Perfiles con complejas, buenas y profundas relaciones de amistad</b>		
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Juegan con frecuencia media</b></li><li>• <b>Juegan menos en soledad</b></li><li>• <b>Juegan a todo los tipos de juegos</b></li><li>• <b>Dicen tener menos problemas</b></li><li>• <b>Juegan más a juegos de “Deporte”</b></li></ul>	
<b>Perfiles con amplias, aunque superficiales, relaciones sociales</b>		
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Juegan más</b></li><li>• <b>Juegan más en compañía</b></li><li>• <b>Nivel medio de problemas</b></li></ul>	
<b>Perfiles con buenas relaciones familiares</b>		
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Juegan menos</b></li><li>• <b>Juegan menos en soledad</b></li><li>• <b>Confiesan menos problemas</b></li><li>• <b>Juegan más a juegos de “Deporte” y “Plataforma”</b></li></ul>	
<b>Perfiles con talante agresivo</b>		
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Juegan más frecuentemente</b></li><li>• <b>Clara mayor presencia de problemas</b></li><li>• <b>Juegan más a juegos de “Combate”</b></li></ul>	

## CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

El primer problema que aparece al aproximarse al fenómeno de los videojuegos está constituido por la dificultad para dimensionar objetivamente el fenómeno. La dispersión del mercado y una relativamente escasa estructuración de éste, quizás determinada por tratarse de un mercado aún joven, crea dificultades a la hora de cuantificar los indicadores básicos que tratamos de definir. No obstante existiría un cierto consenso en relación con que es un mercado claramente creciente, que está incluyendo a usuarios de perfiles cada vez más diversos (sobre todo cada vez de más edad); un mercado que movió entre los 50 y 80 mil millones de pesetas en el año 1999 y que, y en esto habría un consenso universal en todos los informantes, padece unos niveles o tasas de "piratería" que deberían moverse alrededor del 70% del total.

Este mercado, de dimensiones económicas muy importantes, claramente crecientes, está progresivamente ampliando sus productos, sus formas de expresión y sus ámbitos de desarrollo: dentro o fuera de la casa; por medio de ordenadores personales, videoconsolas o máquinas diversas; en soledad o en red; con pretensiones lúdicas o educativas. Además, está ocupando un espacio progresivamente más definitorio de la estructura cultural de adolescentes y jóvenes, y de la de otros grupos no tan jóvenes. Se trata de un fenómeno que suscita el interés colectivo de los que participan directamente en él (de los más jóvenes sobre todo) y de los que asisten un tanto desconcertados a esa participación; hasta el punto de haberse constituido en un cierto símbolo de ruptura generacional en lo cultural. En cualquier caso, y por todos los elementos antedichos, el de los videojuegos es un fenómeno sobre el que se ha construido toda una representación colectiva, en parte derivada de la realidad, en parte mitificadora y mixtificadora, que ha servido de caja de resonancia para la ampliación de su impacto mediático, y de espacio para la confrontación de posturas y para la discusión de conflictos (algunos, propios del fenómeno, y otros, derivados de cuestiones ajenas).

De forma significativa, acorde con la simplificación habitual en la dinámica de los estereotipos, esa representación social sobre los videojuegos les atribuye un carácter adolescencial (son cosa, básicamente, de los muy jóvenes), en cierto modo identificatorio del colectivo de esa edad y también representativo de una determinada manera de divertirse y, más allá de eso, de una manera "de estar en el mundo". Ese carácter identificatorio también incluye unas connotaciones de modernidad y de diferencia generacional (los padres/mayores no sólo no disfrutarían sino que no llegarían a entender ni a saber manejarse en ese espacio).

En cualquier caso, los videojuegos constituirían un cierto "mundo aparte", que no sólo excluye a los de afuera (los adultos) sino también aísla a los de adentro (los adolescentes). Y lo hace de una forma progresiva, en una dinámica adictiva motivada por el poder del propio juego (como en las



adicciones farmacológicas, el poder de "enganchar" se atribuye casi en exclusiva a la propia "droga"; y ya veremos que no es la única similitud entre los dos imaginarios). Por último, y este elemento será finalmente el que genere o alimente de contenidos al gran debate social al respecto, los videojuegos poseen una capacidad destructiva, sobre todo a través de la transmisión o de la inducción de elementos violentos, que convierten en peligrosos asociales a los practicantes (una vez más como con las drogas).

La representación dominante condiciona a su vez las posturas reactivas de diferentes colectivos, que deben construir su propia representación, a veces defensiva, sin perder de vista las características fundamentales de la percepción de la mayoría. En ese sentido, los propios jugadores, que reconocen la atribución de "juego adolescencial" que hace la representación colectiva, mientras ellos mismos sienten (o necesitan sentir) que objetivamente son cada vez menos adolescentes, precisan de un constructo mediante el cual los juegos, que tienen siempre un comienzo adolescencial, puedan "salvarse" por la sofisticación. Es en la adolescencia donde se instala el hábito de los videojuegos, y sólo se prolongaría, de una forma indiscriminada, a edades posteriores, en el caso de personas "raras", que en cierta medida guarden el carácter adolescencial; como esta representación contradice el que cada cual no se sienta "raro" jugando, se articula un mecanismo de complejización del pensamiento mediante el cual habría "juegos y juegos". Unos serían los más adolescenciales, impropios para ser jugados por jóvenes, y otros tendrían unas características estructurales, funcionales e intelectuales que les convertirían en juegos para mayores: éstos serían los que ellos están utilizando en ese momento. Todo esto, sin obviar que, también habría formas distintas de jugar (más controladas, reflexivas, críticas en los mayores; más alocadas y primarias en los más jóvenes).

Por otro lado, ante ese señalamiento de elementos generadores de distorsiones, concretamente de violencia, que es atribuido a los videojuegos por la representación social dominante, el grupo de profesionales y creativos que se mueven alrededor de la industria (igual que lo hacen muchos jugadores) monta toda una serie de argumentaciones que irían desde la inespecificidad de los riesgos de los videojuegos (viviríamos en una cultura que, en todos sus elementos, transmite esos contenidos violentos o distorsionadores que se achacan a los videojuegos: esos contenidos están en el cine, en la televisión, en la literatura, en la iconografía popular, en el lenguaje...), hasta el señalamiento de que aquéllos no son más que un puro producto de entretenimiento, al que no hay que concederle la categoría de modificador del comportamiento humano. No serían más que una forma de diversión, de expresión si se quiere, y sólo aquéllos que previamente mostrasen algún tipo de dificultad íntima, manifestarían esa dificultad a través de formas distorsionadas no sólo de jugar sino también de vivir (dicho de otra forma, hay que estar previamente "loco" para tomarse en serio un juego, para confundir la realidad con un "como si" puramente lúdico). Por el contrario, los videojuegos estarían cargados de elementos positivos en la medida en que ayudarían a la ejercitación de toda una serie de potencialidades y de recursos positivos del adolescente y del joven.

Por el contrario, los propios implicados (creativos y jugadores) parecen

asumir esa parte de la representación social que atribuye a los videojuegos la capacidad de "enganchar", la capacidad de generar unas situaciones adictivas que resultan limitadoras para la persona. No se pone en cuestión desde los jugadores esta capacidad, entre otras cosas, porque lo que subyace en ella (la postulación de un intenso atractivo, que es capaz de suscitar la atención intencional y excluyente de un usuario que termina por ser absorbido) es uno de los grandes atractivos del juego. En otras palabras, el juego, si no tuviera la capacidad de enganchar no resultaría tan atractivo; o, precisamente porque resulta enormemente atractivo es por lo que puede enganchar. La potencialidad no se pone en duda pero se minimiza, entendiendo que se produciría una especie de disociación en la potencialidad del riesgo en función del perfil o de las características del jugador. Sería un mecanismo absolutamente similar al que se da en relación con los consumos de drogas, cuando los consumidores de un cierto nivel entienden sistemáticamente que ellos "controlan" el uso de sustancias y que son las generaciones posteriores las que "desfasan", las que "descontrolan" y las que potencialmente van a vivir todos los problemas de los que ellos han podido zafarse. Con los videojuegos pasa bastante de lo mismo: cada cohorte de jugadores entiende que es capaz de resistir la atracción adictiva de los juegos; son jugadores que se ven como "Ulises" maduros, capaces de resistir los cantos de las sirenas a costa de atarse al palo mayor de su propia existencia, y, en cambio, a los que vienen tras ellos, por una parte más voraces en el afán de diversión y por otra parte con menos recursos defensivos, los sentirían como aquéllos que finalmente quedarán enganchados de una seducción que puede resultar ambivalentemente peligrosa.

También desde la perspectiva de los usuarios se produce el mismo fenómeno de juicio de valor, de juicio moral, sobre aquéllos a los que se considera adictos, que se da en el mundo de los consumos de drogas. De la misma forma que en relación con las drogas el adicto estereotipado, el yonki, el toxicómano connotado como tal, termina por ser visto como una contrafigura carente de valores con la que nadie se quiere identificar, y a la que se sataniza como una forma de exagerar una situación y de conseguir una tranquilización por el camino de verse uno mismo muy alejado de esa figura caricaturesca, de igual manera, en el campo de los videojuegos, se produce una manipulación similar en relación con el adicto. El enganchado a los videojuegos es un "raro", un asocial, alguien extraño que es visto por los demás como depositario de todos los problemas y de todos los defectos que hipotéticamente pueden derivarse de practicar este tipo de juegos, y con el que el jugador "normal" (y hay que tener en cuenta que todo el mundo tiende a verse a sí mismo como "normal") nunca podrá identificarse: el "enganchado" es tan "raro" que yo no puedo considerarme a mí mismo "enganchado", puesto que me es imposible verme tan "raro" como sería preciso para poder situarme en esa categoría. Es una maniobra de claro carácter defensivo.

Otro elemento, también paralelo a lo que se da en relación con el imaginario de las drogas, tendría que ver con la manipulación efectuada a través de los medios de comunicación, con la representación que éstos transmiten prioritariamente. Los medios mantienen y sostienen una imagen claramente ambivalente. Por una parte, transmitirían con especial

énfasis toda esa panoplia de amenazas potenciales que se atribuyen a los videojuegos y lo harían con un subrayado y con una atención especial para las dimensiones destructivas de los mismos a través de la generación de violencia; ni que decir tiene que la aparición de diferentes casos en los que comportamientos muy violentos, y que generaron una importante alarma social, se mostraron asociados a personas aficionadas, o usuarias más o menos compulsivas de los videojuegos, alimentó enormemente esta contaminación del imaginario y reforzó la representación transmitida por los medios de comunicación. Por otra parte, esos mismos medios transmiten la inevitabilidad de la práctica de los videojuegos como elementos traductores de la modernidad: vivimos en un mundo en el que se "vende" la imagen de la persona en soledad, que se relaciona virtualmente; todos estamos inmersos en las redes de una comunicación que es mucho más virtual que fáctica, donde tenemos que utilizar una determinada tecnología y donde para estar integrados tenemos que aceptar unos determinados códigos de conducta en los que están incluidos estos elementos virtuales y lúdicos. La conclusión de esta ambigua representación sería que estamos construyendo, y todos participamos finalmente en esa construcción, una idea mediante la cual es prácticamente inevitable que los adolescentes, para ser adolescentes y para ser modernos, tengan que participar de unos comportamientos, que al tiempo estamos estigmatizando y señalando como posiblemente peligrosos. Esta ambivalencia, esta ambigüedad, puede resultar chocante en principio, pero no es ni novedosa ni privativa del sector; una vez más podemos acudir a los ejemplos derivados del campo de las drogas, y nos encontraremos que, prácticamente el mismo fenómeno, se da en relación con algunos patrones de consumo especialmente de moda en estos momentos, como puede ser el del "botellón": el botellón es algo inaceptable, al tiempo que resulta ser prácticamente inevitable para el joven que no quiera sentirse excluido de su grupo de pertenencia.

En relación con la acusación fundamental a los videojuegos de ser reflejo y, al tiempo, generadores de violencia, sus usuarios, incluso los de los productos más connotados por esta imagen, no son en absoluto ajenos al señalamiento. Reconocen la violencia en los juegos que practican y, es más, señalan a estos elementos como uno de los atractivos o, al menos, de los elementos diferenciadores del juego. En cualquier caso, niegan en términos enfáticos que esa violencia llegue a afectarles. Aseguran diferenciar de forma clara el "como si" de la realidad, el juego de la existencia cotidiana; encontrarían divertido jugar a ser violento, y eso en ningún momento les lleva a perder la conciencia de la inaceptabilidad de la violencia en el plano de la realidad social de cada día. En palabras de ellos, también "hay que estar loco" para confundir esos dos planos, y "hay que estar loco" para que lo que es un juego termine por afectar tu realidad. Por otra parte, ya lo decíamos, la violencia está en todas partes, los videojuegos no son más que una manifestación del mundo que vivimos, y competir es atractivo. La obvia satanización de los videojuegos que, desde el punto de vista de los usuarios, realizan los medios de comunicación y algunas instituciones, es automáticamente descalificada; tan descalificada como lo son las opiniones de que "las drogas matan" que transmiten algunas instituciones y que los consumidores que se suponen "avisados", directamente desprecian, porque saben, y lo han experimentado, que no todas las drogas lo hacen.

Curiosamente, estos usuarios, que conocen perfectamente los códigos de autorregulación que se han intentado y las recomendaciones de edad que se establecen en los distintos juegos, son enormemente críticos respecto a la utilidad de estas recomendaciones. Por una parte, en el plano de lo operativo, dudan mucho de la lógica de las recomendaciones (creen que hay manipulaciones intencionadas); por otra, señalan la facilidad para saltarse cualquiera de esas recomendaciones ("no obligan a los comerciales", "no impiden que se pueda jugar con los amigos", etc...). En última instancia, como también se señala cuando se trata de drogas, ellos apuntan a que los propios usuarios, o en todo caso los padres, serían los responsables de la práctica de estas recomendaciones. A su vez esos padres, que no entienden bien el fenómeno, una vez más exactamente igual que pasa en el campo de las drogas, tienden a delegar la responsabilidad mostrándose enormemente reivindicativos respecto de las instituciones, a las que solicitan que sean ellas las que, por vía de regulación operativa o de legislación, solucionen las posibles dificultades y tranquilicen respecto a los potenciales peligros.

También, en este ámbito de las representaciones parciales, habría que hablar de la perspectiva de género. El mundo de los videojuegos es claramente machista: lo reconocen los creativos, los comerciales, los miembros de la industria, los propios usuarios. Lo videojuegos están hechos para chicos, pensados para un imaginario masculino (si no machista), y responden a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones. La articulación de este mecanismo se basa en que, por su parte, los industriales dicen que, siendo los chicos los usuarios fundamentales de los videojuegos, es en ellos en quienes tienen que pensar; los usuarios apuntan que siendo la oferta de videojuegos tan sesgada como lo es, prácticamente resulta inevitable que alimente la afición masculina y que disuada el deseo inicial de utilización que pudiera surgir en algunas chicas.

El hecho es que contenidos, estética y personajes están pensados para chicos, hasta el punto de que las chicas que juegan llegan a estar mal vistas sobre todo por sus propias compañeras, que las acusarían de, en cierta forma, actitudes masculinizantes. Lógicamente las adolescentes juegan como los adolescentes y en esos momentos iniciales serían los juegos de Plataforma los más utilizados. Cuando crecen, las chicas seguirían jugando, si juegan, a juegos "de pequeños", sin que accedan a esa evolución en la complejidad que se da en sus compañeros. En cualquier caso, desde el discurso de las mujeres, de las chicas más adultas, los videojuegos serían un pérdida de tiempo y que no merece la pena puesto que la utilización de los ordenadores y de los instrumentos virtuales debería tener más rentabilidad funcional. Desde la perspectiva de los chicos, los "enganchados" son los "raros", desde la perspectiva de las chicas los "enganchados" serían todos los chicos. Es una perspectiva de género que trabaja la idea de la exclusión, con la autojustificación de la propia postura y la descalificación del otro, sin que eso implique que efectivamente no haya una diferencia en la percepción del fenómeno a partir de la diferenciación que implica el género.

En un panorama de representación social como el descrito parece



importante tratar de objetivar algunos elementos, contribuyendo a fijar una plataforma perceptiva más realista, que dé pie a orientar en un sentido positivo las representaciones.

Lo primero que hay que señalar es la intensidad y la frecuencia de juego de los adolescentes. En relación con las edades que enmarca nuestra muestra (de los 14 a los 18 años) encontramos que en la actualidad son jugadores de videojuegos el 58.5% del total de esos adolescentes y jóvenes (1). Menos del 5% de ellos no ha jugado nunca y el resto jugó en su momento pero lleva sin hacerlo alrededor de seis meses. Comencemos diciendo que, de ese 4.8% que no ha jugado nunca, la mayoría no lo ha hecho por falta de interés en la cuestión, siendo porcentajes muy reducidos los que se han mantenido alejados de los videojuegos o por prohibición paterna o por tener una dificultad especial en acceder a los mismos (lógicamente estos pequeños porcentajes se concentran en las franjas de edad más infantiles). Esto nos indica ya la accesibilidad a estos productos lúdicos y, por otra parte, algo que señalábamos anteriormente: por mucho que en la representación colectiva la imagen de los videojuegos sea negativa, esta imagen no llega a traducirse en una intervención (por ejemplo paterna) que intente determinar limitaciones o prohibiciones: en alguna forma, peligrosos o no, todo el mundo acepta que forman parte del horizonte lúdico y cultural de los adolescentes.

En esa mayoría de casi el 60% de jugadores, de los que se sienten jugadores en el momento de la encuesta, la mayoría comenzó a jugar alrededor de los doce años, no siendo infrecuentes los comienzos más precoces (desde los diez años o antes). En cualquier caso hay un proceso de fidelización claro entre los usuarios de videojuegos: el 70% de los actuales lo son desde hace un mínimo de dos años y, casi el 50% asegura llevar jugando alrededor de cuatro años.

Más importancia tiene conocer que, de ese grupo de adolescentes que son jugadores en la actualidad, el 42.4% (lo que significaría aproximadamente el 25% del total de la muestra) juegan con una frecuencia mínima de tres días a la semana, o incluso con una frecuencia diaria. Por otro lado, casi un 15% juegan más de dos horas en días laborables y llegan a más del 26% los que juegan más de dos horas en días festivos. Esto describe ya un panorama de alta frecuencia de utilización de los videojuegos y de amplio empleo del tiempo en esta actividad. Lo que estamos diciendo es que aproximadamente el 25% de todos los adolescentes, uno de cada cuatro, juega casi todos los días, y que un porcentaje muy significativo de éstos (uno de cada seis en los días entre semana y uno de cada cuatro en los días laborables), emplea en esa actividad más de dos horas diarias.

Quizás convenga completar este cuadro inicial señalando la frecuencia de dedicación a otro tipo de actividades. Al preguntar a nuestros entrevistados en qué ocupan su tiempo cuando están en casa, un 26.6% dicen que juegan con videojuegos y que lo hacen con la frecuencia que antes señalábamos de tres o más veces a la semana o de todos los días (en una respuesta de porcentaje enormemente consistente con la que dábamos antes). Pues bien, es un porcentaje poco menor que el que, con la misma frecuencia, dice leer cómics, novelas o revistas (éstos últimos

llegan al 30%) . Respecto al tiempo fuera de casa, un 9% de los adolescentes va a salones de juego, a jugar con videojuegos, mientras a discotecas o bares dicen ir el 5.3%, al cine el 4.9% y, en cambio, a practicar diversos tipos de deportes el 33.4%.

Como puede verse el ranking de ocupación del tiempo en el que se sitúan los videojuegos se encuentra muy al nivel del relativo a otras actividades mucho más históricamente conocidas y utilizadas por los adolescentes. Y todo el mundo estaría de acuerdo en que hay un progresivo aumento de la ocupación del tiempo por la utilización de los videojuegos.

Digamos ya, y de una vez por todas, que son los chicos los que más juegan, con más frecuencia, con sesiones más prolongadas, y con un carácter más continuado. De igual forma, también parecerían ser los más jóvenes (14 y 15 años) los que juegan más intensamente y con más dedicación, si bien hay segmentos de los mayores (en nuestro caso los 18 años) que parecen haberse convertido en grupos especialmente "duros" de jugadores: son porcentajes menores pero que juegan más intensamente y con más frecuencia que en las edades anteriores. No encontramos chicas que formen grupos significativos de jugadores "duros", en ninguna de las franjas de edad, desde ninguna de las perspectivas, se pregunte cómo se pregunte.

Resulta interesante señalar que no hay grandes discrepancias en la ordenación que se establece de las categorías de ocupación del tiempo libre cuando se pregunta a los adolescentes qué hacen o qué les gustaría hacer. En general, y sobre todo en referencia con los videojuegos, los porcentajes que manifiestan el ideal de jugar, el deseo de poder jugar, son prácticamente iguales que los porcentajes que señalan la realidad de la práctica de los videojuegos. No parece que existan grandes frustraciones en relación con que grupos que quisieran jugar no pueden hacerlo, o grupos que quisieran jugar más de lo que lo hacen . Esto habla de la accesibilidad de los videojuegos y habla también de que, en relación con ellos, acaso no se produzca esa manipulación que, derivada del lenguaje políticamente correcto, nos hace a veces idealizar o rechazar formalmente algunas actividades. Por ejemplo, en relación con visitar museos o ir a conciertos, los adolescentes dicen que querrían hacerlo más de lo que realmente lo hacen; es posible que eso tenga que ver con falta de disponibilidad económica, pero más bien nos inclinamos a pensar en esa manipulación de la que hablábamos, y que obliga a que, desde el lenguaje políticamente correcto, se señale que se desea ir a actos culturales mucho más de lo que realmente se va. De igual forma, hay algunas otras actividades que parecen estar oficialmente "mal vistas" y que se desean menos (según confesión propia) de lo realmente se hacen, por ejemplo ver la televisión. Pues bien, en relación con los videojuegos, no se producen ni este rechazo ni esta idealización formales; entenderíamos que eso indica hasta qué punto se encuentran, no ya accesibles, como decíamos antes, sino plenamente normalizados e integrados en el lenguaje y en el comportamiento de lo cotidiano en adolescentes y jóvenes.

En otro orden de cosas, entre esos jugadores actuales, más del 76% juega en su casa, bien con videoconsolas domésticas (45%), bien con

ordenadores personales (38%). Sólo aproximadamente el 12% juega en salones o cibercafés y otro 10% se desplaza a casa de amigos para poder hacerlo. Esto apuntaría a que el videojuego es una práctica solitaria pero, realmente, no parece ser así. Más del 60%, aunque juega solo, lo hace estando con sus amigos (con los que supone que alterna las jugadas) y alrededor del 5% juega en red. Esta última circunstancia, muy minoritaria, es lógicamente más frecuente en las franjas de más edad, y como ya sabemos, entre los chicos.

Completemos el panorama señalando que aproximadamente un 15% de los jugadores (que correspondería a algo más del 8% del total de los adolescentes) gasta en salones recreativos, jugando a videojuegos, más de diez mil pesetas al mes. Todavía es superior el porcentaje de adolescentes que se gasta esa misma cantidad en compras de productos informáticos para jugar. No podemos asegurar que sean los mismos los que protagonizan los dos tipos de gastos, aunque suponemos que hay un "núcleo duro" de jugadores (que quizás ronde el 5% del total de adolescentes) que serían los que estarían incurriendo en un gasto de aproximadamente veinte mil pesetas (120€) cada mes. Debemos perfilar el cuadro económico señalando que, de forma sorprendente, un 40% de los jugadores asegura que no gasta nada en videojuegos. Entre otras posibles explicaciones, este dato abordaría lo que todo el mundo señala: la frecuencia del hecho de la "piratería"; tanto más cuanto que el porcentaje de los que dicen no gastar nada aumenta a medida que va aumentando la edad. No es lógico pensar que a medida que se crece se tenga menos dinero; es más lógico pensar que cuando se va siendo mayor se tiene más acceso a los mecanismos de piratería que facilitan evadir el pago.

Alrededor de ese "núcleo duro" de jugadores, o en cualquier caso, estableciendo lo que sería la parte más activa de la comunidad de jugadores **(2)**, hay un 11% de los que juegan en la actualidad que pertenecen a algún tipo de club o asociación temáticos, más o menos el mismo porcentaje de los que siguen publicaciones en la materia, y bastantes menos (estos últimos son el 26%) que los que buscan informaciones especializadas a través de las páginas de Internet-. Estos tres elementos contextualizando el juego y, más allá de éste, serían los que articularían una especial manera de jugar que tiene más que ver con esa comunidad de la que se habla en diferentes momentos del estudio.

Una cuestión importante era la de intentar definir qué tipos de juegos obtenían la preferencia de los jugadores. De entrada conocemos que las razones de la elección tendrían que ver básicamente con la sofisticación técnica (gráfica y sonora) y con el realismo formal de los videojuegos; estas dos cualidades obtendrían la preferencia, a la hora de la selección, de entre el 44 y el 54% de los jugadores. Otro grupo (entre el 34 y el 42%) subrayarían el que los videojuegos planteen retos y competencias: retos para uno mismo y competencia con los demás. Finalmente, un 37% subraya la exigencia de que el contenido de los juegos y el formato de los mismos resulten impactantes.

Sea como sea, encontramos que, siempre de acuerdo con la clasificación propia que se ha establecido en esta investigación **(3)**, la mayoría de los

jugadores eligen el tipo de videojuegos de Práctica de algún deporte; este tipo de juegos es utilizado con bastante o mucha frecuencia por casi el 50% de los jugadores, concretamente por el 46.8%, lo que significa el 27.4% del total de los jóvenes de las edades que contemplamos. A continuación los videojuegos De aventuras gráficas son usados, con la frecuencia dicha, por el 38.5% de los jugadores (el 22.5% del total de la muestra). Los videojuegos De disparo tienen el siguiente lugar en la frecuencia de juego, con el 35.7% de los jugadores, seguidos por los juegos De lucha (35.5% de los jugadores), De estrategia no deportiva (32.7%), por los Simuladores (30.1%), los juegos De estrategia deportiva (29.7%), los De plataforma (27%) y, finalmente, los juegos De rol (26.3% de los jugadores).

Este ranking en el uso de juegos "con bastante o mucha frecuencia" coincide punto por punto en su ordenación con el ranking expresado de los juegos "a los que gustaría jugar". La única diferencia estaría en que la expresión del deseo de jugar estaría alrededor de diez puntos por encima, de forma sistemática, a la expresión de lo que realmente se juega. Suponemos que esto hay que interpretarlo en el sentido de que si se pudiera aún se jugaría más de lo que realmente se hace, o en cualquier caso, con una fórmula de expresión de la satisfacción que produce el jugar con los videojuegos de referencia.

Respecto al perfil de quiénes jugarían a cada tipo de juego, quizás lo más significativo sería señalar la predominancia absoluta de las chicas en los juegos De plataforma y de las franjas de mayor edad en la selección de los juegos De rol. La difusión del hecho de jugar entre todos los subgrupos difumina los perfiles y hacen que no sea fácil hacer una lectura sociológica coherente de los mismos.

Como corolario de las razones para la elección de los videojuegos (si se quiere, de las razones del atractivo que los videojuegos implican), ante todo hay que evocar la capacidad de divertir que puedan tener. Si se juega es fundamentalmente porque resulta divertido, y en este resultar divertido entran elementos que tendrían que ver con lo lúdico, con lo interactivo, y con la posibilidad de jugar al "como si": la posibilidad de "meterse en el juego", de evocar la realidad, resulta fundamental en la capacidad de atracción que el videojuego implique. Para todo ello, para divertirse, para jugar a la realidad, para interactuar, es importante la condición de "jugabilidad" que el formato tenga. Si el juego es excesivamente complicado, la dificultad técnica arruinará la capacidad de disfrute. Por el contrario, si el juego es excesivamente simple, carecerá de esos elementos de reto y competitividad, que son importantes para su atractivo. También, como resulta obvio, ayudan la originalidad y los elementos de creatividad de que puedan disponer.

Todos estos elementos de sofisticación formal, creatividad, riqueza interactiva y originalidad, son especialmente demandados por los jóvenes de las franjas de edad superior, que sienten que han ido evolucionando con sus propios videojuegos, que ya no pueden seguir sintiéndose satisfechos con las prestaciones simples de aquéllos con los que se iniciaron, y que exigen una maduración de la propia técnica de jugar, que haga más respetable el mantenimiento de un comportamiento que, si no



fuera por eso, se viviría como inadecuado para uno mismo.

Cuando en el afán de simplificar las clasificaciones, se hacen análisis de conjunto de los diferentes tipos de videojuegos, encontramos que, en la preferencia de los jóvenes, aquéllos se agrupan en cuatro clases fundamentales: los Juegos de deporte, que suscitarían la adhesión de un 32.3% de jugadores, que los utilizan con una frecuencia alta; los Juegos de rol, estrategia y aventura, que son utilizados con esa frecuencia por aproximadamente uno de cada cuatro jugadores; los Juegos de combate, que son seguidos frecuentemente por el 27.3% de los que juegan; y los Juegos de plataforma, que suscitan el seguimiento de prácticamente el mismo porcentaje que los anteriores. En lo que se refiere a los perfiles de quienes eligen estos diferentes tipos de videojuegos, la extracción de elementos diferenciales se muestra enormemente compleja. Quizás sean los Juegos de plataforma los que son elegidos por un perfil más claramente definido: mujeres (en lugar de los varones que predominan en el resto de los tipos de juegos), gente más "templada ideológicamente" (en lugar de las posturas ideológicas más extremas que se manifiestan otras elecciones), y adolescentes y jóvenes con un hábito de juego algo menos "pesado" (no tan frecuente, no tan intenso, no tan integrado en comunidad y con menos manifestación de problemas vividos).

Los jugadores, en lo que se refiere a la imagen que tienen de los videojuegos, estarían divididos en dos grandes grupos. Un primer grupo, de aproximadamente un 35% de personas, que tendría una imagen en conjunto desfavorable de los videojuegos. Esta imagen desfavorable, que se construye sobre los distintos elementos que alientan el estereotipo (aislan, hacen perder el tiempo, crean adicción, incrementan actitudes violentas, hacen perder la noción de la realidad) está más alimentada por chicas que por chicos y en ella están sobrerrepresentadas también las franjas de mayor edad (18 años). Por el contrario, el grupo que sustenta la imagen favorable (elementos positivos del estereotipo: aumentan la creatividad y las habilidades, son historias interesantes y divertidas, son una buena forma para desconectar...) es del 9.8% del total de la muestra, que se encontraría de acuerdo con las postulaciones que alimentan una idea favorecedora; es un grupo en el que, contrariamente al anterior, sobreabundan los hombres y los que tienen menor edad, entre 14 y 15 años.

Lógicamente existe una cierta correlación entre la imagen que se tenga de los videojuegos y la frecuencia de utilización de los mismos; pero esta correlación dista de ser unívoca y lineal. Por una parte, es lógico que quienes hacen un juicio más positivo jueguen más, pero también encontramos que, a veces, quienes más juegan no necesariamente tienen una buena opinión de lo que hacen; es como si jugaran pese a tener una cierta mala conciencia por hacerlo. De hecho, recordamos, habría un 58% de adolescentes y jóvenes que están jugando en la actualidad y, del conjunto de los entrevistados, sólo un 9.8% mostraría tener una imagen favorable de ese comportamiento. Una vez más queda patente que una cosa son las opiniones y actitudes y otra el comportamiento. El estereotipo lo impregna todo pero no siempre con la fuerza y el compromiso necesarios para modificar las conductas.

Coherentemente con esa mayoría que parece tener una imagen más bien negativa de los videojuegos, hay un 18% de todos los entrevistados que aseguran conocer a personas que han tenido problemas por jugar. Este conocimiento de personas con problemas que, al menos en el plano de las percepciones, podría ser interpretado como un indicador de la "conflictividad" del ambiente en que se viva, es mayor entre los varones, entre los que trabajan y entre los que tienen niveles más primarios de estudios; también es mayor entre los que se sitúan en los extremos ideológicos (tanto ellos como sus padres). Si nos fijamos en los problemas señalados encontramos que, en aproximadamente la mitad de los casos, se refieren a discusiones con los padres, que en ligeramente menor medida tienen que ver con fallos en las tareas escolares y con la pérdida de horas de sueño, que todavía algo menos (en alrededor del 43% de los casos) se refieren a gastar demasiado dinero, y que en el 40% de los casos tienen que ver con problemas con los amigos. Con menor intensidad, y con menores porcentajes, son citados el abandono de las clases, el saltarse comidas, la falta de compromisos, etc...

Por su parte, entre los que juegan hay un 43.9% que dicen haber tenido algún problema por causa del juego. Este notable porcentaje significa que el 26.4% del total de jóvenes de la muestra dicen haber tenido algún tipo de problemas por haber utilizado los videojuegos. No sólo llama la atención lo elevado del porcentaje de esta autoexpresión de conflictos; también lo hace que sea un porcentaje superior al de los que dicen conocer a personas con problemas. Esto, que llega a sorprender (en términos sociológicos, normalmente se reconocen tanto mejor los conflictos cuanto más distante sea la percepción), probablemente tendría que ver con un cierto artificio en la respuesta determinado por la forma de preguntar. Cuando preguntamos si se conoce a gente con problemas, probablemente eso lleva a pensar en problemas graves y a señalar sólo los casos más notables; en cambio, cuando se preguntan por las dificultades propias, la pormenorización de las mismas quizás haga contabilizar dificultades de menor rango, y por ahí aumentan los porcentajes de señalamiento. Eso, o que al ser los problemas no especialmente graves, son bien conocidos en uno mismo y pasan desapercibidos en los demás.

En cualquier caso, de esos problemas que han señalado tener casi el 50% de los jugadores, el 21.4% se refiere a problemas de tipo escolar, el 20.6% a discusiones con los padres, el 15.3% a dormir menos y el 14.3% al olvido de compromisos. Como puede observarse son porcentajes relativamente altos y que, todos ellos, además construyen una dificultad global en el desarrollo de la vida familiar y social de los jóvenes. No deja de ser inquietante no sólo la cantidad de señalamientos que se produce sino la calidad de estos señalamientos. Por mucho que esté actuando esa descripción pormenorizada que antes sugeríamos, parece que nos encontraríamos en presencia de la expresión de unos porcentajes de problemas que no pueden ser minimizados en su significatividad (4). Por otro lado, no nos sorprenderá comprobar que la frecuencia de presencia de estos problemas es bastante mayor en los chicos, mostrándose la variable edad dudosamente discriminadora al respecto.

En otro orden de cosas, ya decíamos antes que no había sido fácil

establecer un perfil que atendiera especialmente a responder a la pregunta de cuáles son las características de la población que prefiere cada uno de los tipos de juegos que habíamos seleccionado. Más allá del hecho de la clara dominancia de los varones y de un comportamiento un tanto inestable de la influencia de la edad, apenas sí se podían haber extraído conclusiones en relación con otras variables sociodemográficas y otras variables de clasificación. Suponemos que esto apunta a la extensión de los videojuegos y al hecho de que sea un comportamiento enormemente extendido por todos los subgrupos de adolescentes y jóvenes.

No obstante, hemos hecho un intento, algo diferente, de correlacionar la elección o la práctica de las diferentes clases de videojuegos y lo que se podría llamar la estructura de situación personal. Esta última estructura de situación personal vendría definida por el análisis multifactorial al que se sometió a toda una serie de respuestas a preguntas en relación con las vivencias de autosatisfacción, la relación con los padres, la interacción con los amigos, algunas actitudes, posiciones y comportamientos individuales, etc. Pues bien, podemos señalar que existe una correlación entre la práctica de Juegos de deporte y los sujetos que presentan una alta integración con los amigos y una buena relación familiar, y que además tienen una cierta tendencia a la socialización extrovertida. Los Juegos de rol, estrategia y aventura parecen ser preferidos por las personas que tienen un relativamente bajo nivel de integración, tanto con los amigos como en el plano de las relaciones familiares, pero en cambio se muestran claramente extrovertidos; es decir tendrían amplias relaciones (amistosas y familiares), pero de peor calidad que las del grupo anterior. Ese mismo perfil de personas extrovertidas, con amplias relaciones pero de baja calidad en su interacción (tanto con amigos como con la familia), y con el añadido de presentar perfiles de agresividad, serían los que constituyen un núcleo sobrerrepresentado en la elección de los Juegos de combate. Por el contrario los Juegos de plataforma son elegidos más por un grupo entre los que abundan quienes tienen buenas relaciones familiares y bajos índices de agresividad, con una relación con los amigos que pueden mostrarse ambigua (claramente buena o con aspectos también claramente deficitarios).

Haciendo la lectura inversa, quizá más significativa, podríamos decir que entre las personas que se agruparían alrededor del factor amistad (las que tiene complejas, buenas y profundas relaciones con los amigos) no se tiende a jugar poco pero sí a jugar menos en soledad; en cualquier caso son personas que dicen presentar menos problemas por el juego que en el caso contrario, de mala integración de amistad. Los extrovertidos, aquéllos que se distinguen por la amplitud y la facilidad para sus relaciones sociales, independientemente de que éstas no sean muy profundas, tienden a jugar más, y más en compañía; presentan, por otro lado, un nivel de problemas prácticamente similar al de otros grupos. Los que tienen buenas relaciones familiares tienden a jugar con menos frecuencia; dicho en sentido contrario, los que tienen malas relaciones familiares juegan más frecuentemente, juegan más veces en soledad y autoconfiesan más problemas en relación con el juego. Las personas definibles por un cierto talante agresivo parecen presentar una correlación positiva entre la intensidad de esa agresividad y la frecuencia de juego: a

más puntuación en la agresividad más frecuencia de juego; pero no juegan necesariamente aislados. Lo que sí resulta inequívoca es una mayor presencia de problemas a medida que aumentan los índices de agresividad de la población jugadora.

Esta última cuestión nos lleva al tema, tan debatido, de los juegos polémicos. Hay una serie de videojuegos que han sido connotados por el estereotipo social o por el imaginario social (lo cual no quiere decir que esa connotación no tenga mucho de real) como juegos enormemente violentos o especialmente conflictivos. Entre estos juegos, hemos seleccionado siete, que han sido extraídos tanto de los informes previos al planteamiento de la investigación, como de los escritos denuncia de distintas instituciones e incluso de la propia opinión de los entrevistados.

Lo primero que hay que decir es que estos siete juegos son utilizados por una minoría de los jugadores. Sólo hay dos de ellos (Carmaggedon y Blade) que son conocidos por amplias minorías y a los que, también, juegan minorías claramente significativas: el 12 y el 17% de los jugadores habituales en cada caso (6.9% y 9.8% del total de chicos de la muestra). El resto de los juegos sólo son conocidos y utilizados por exiguas minorías, incluso entre los jugadores más "pesados". Lo más evidente es que estos juegos los utilizan, prácticamente, el triple de chicos que de chicas. No parece haber discriminación por edad entre los perfiles de los jugadores, pero sí claramente son más utilizados por aquellos jugadores que se van deslizando hacia el extremo de "los que más juegan": los que juegan con más frecuencia, los que juegan más horas, los que juegan en red, los que están suscritos a revistas o siguen páginas de Internet o pertenecen a clubs, y los que autoconfiesan más problemas por jugar. Parecería que hay una relación entre la intensidad, la afición, si se quiere el "enganche" de los videojuegos y la práctica de estos videojuegos conflictivos (5). También cabe decir que son más practicados por esos grupos que llamamos los extrovertidos (con muchas relaciones sociales no necesariamente buenas) y, sobre todo, por aquéllos que presentan unos claros índices de agresividad.

Finalizaremos diciendo que cuando se procede a una valoración intersubjetiva de estos juegos polémicos, no parece que en su conjunto sean más conflictivos, al menos claramente más conflictivos, que otros juegos de sus mismas categorías. En algunos aspectos sí tienen una formalización más explícitamente violenta pero, probablemente, ese hecho sea como los árboles que no dejan ver el bosque: en el fondo, no parecen ser más intrínsecamente violentos, ni más sexistas, ni más inhibidores de la crítica racional, etc, etc. Esto plantea una vez más la discusión en los términos que ya hemos señalado en varias ocasiones, de la diferencia entre el estereotipo y el conflicto de realidad; dicho de otra manera, plantea cómo el estereotipo, en muchas ocasiones, cuando parece focalizar el problema lo que realmente hace es confundirlo o disfrazarlo. Después de nuestra investigación no podemos asegurar que los problemas de los videojuegos estén donde se señalan sino más bien en el establecimiento de un clima en el que resulta normal mantener determinados niveles de actitudes violentas, sexistas, machistas, discriminadoras, intolerantes, etc..., lo que en psicoanálisis se llamaría "acting out". Y ese clima de permisividad no deja de tener un carácter de

normalidad puesto que no es "real", sólo es un juego. Ahí, y no en las situaciones extremas, parecerían estar los problemas. Esos problemas que, acaso, no tienen que ver con que faciliten o promuevan la violencia, sino con que banalizan y degradan el clima ético de la propia manera de divertirse. Eso al margen de que "enganchen" o no, o de que promocionen las propias habilidades o no lo hagan.

Obviamente nuestra investigación no arroja luz sobre si los juegos generan violencia o son sencillamente pasatiempos creativos; no era esa su intención ni disponía de los instrumentos adecuados para enfrentarla. Lo que sí apunta es que la riqueza, la complejidad social y el rol instrumental (positivo o negativo) de los videojuegos trasciende con mucho ese único tema de preocupación o de interés. Los videojuegos se nos aparecen como un fenómeno cultural imparable, con luces y sombras, que se resiste a cualquier lectura "plana". Parece un elemento de realidad, ambiguo y ambivalente como la vida misma, que nos obliga a tratar de intervenir minimizando los potenciales riesgos y potenciando los posibles usos positivos.

De ahí que, una vez más, no quepa más salida que la apelación, por una parte, a la autorregulación, por otra, a un control racional de las normas y, finalmente, a los esfuerzos educativos, empezando por esa educación familiar sin la cual cualquier otra se convierte en imposible. Aunque es claro que no corresponde a la responsabilidad de los autores de esta investigación, asumiendo la voz transmitida por los entrevistados, diremos que la autorregulación es precisa pero que debe dotarse de mecanismos que la fiabilicen (muchos dudan de que "la zorra se muestre diligente en la vigilancia de las gallinas", y piden composiciones más equilibradas en las comisiones y seguimientos más activos de ésta), que hay que racionalizar las normas reguladoras (pero articulando algún mecanismo garantista de vigilancia y cumplimiento), y que no hay que tratar de poner puertas al campo, intentando que la ley resuelva las dificultades sociales: la apelación al control cultural, educativo, paterno (además de al autocontrol) se presenta ineludible. Tan ineludible como la necesidad de objetivar un tema que, sin duda tiene aristas y complejidades, pero que se vuelve especialmente inmanejable por la confusión que genera una representación social que lo complica aún más y que lo distorsiona, en alguna aspectos hasta la caricatura.

### **Notas:**

1 - Al igual que, más adelante, para otros aspectos, no resulta fácil establecer un perfil diferencial de los que juegan (o de quienes no lo hacen). Más allá del género y, más ambiguamente, la edad, no aparecen otras variables que de manera nítida nos permitan hacer interpretaciones sociológicas. Los videojuegos se extienden por todos los grupos de jóvenes y sólo algunas posturas más extremas permiten alguna definición.

2 - La comunidad de jugadores es un término que repetidamente sale de forma espontánea entre los usuarios e incluso entre los industriales que se dedican al sector. Más que una situación establecida parece que se está indicando un fenómeno social en construcción. Sería una comunidad que

se está construyendo o que, en cualquier caso, en estos momentos, se centra en ese "núcleo duro" de jugadores al que nos referimos en el texto.

3 - Obviamente, no se ha establecido de forma caprichosa, sino a partir de las informaciones previas de los técnicos y las extraídas del pretest a un grupo de usuarios. En cualquier caso, con las limitaciones de cualquier clasificación, la propuesta que se plantea aquí parece haber sido validada por los encuestados.

4 - En cualquier caso, no estamos en condiciones de fijar los niveles de problematicidad subjetiva que las dificultades señaladas han supuesto: si los usuarios creen que los problemas han sido graves qué interpretación hacen de los mismos, si se han superado o son problemas actuales, hasta qué punto han interferido con su vida... Todo ello queda para futuras investigaciones.

5 - Si algún lector interesado quiere ahondar en esta cuestión, no tiene más que "bucear" en los distintos foros o "chats" que se desarrollan sobre la cuestión. Durante las épocas en que los debates se hacen más virulentos, las intervenciones en Internet sorprenden tanto por su número como por la agresividad de planteamientos.