Gabinete®
de Comunicación Estratégica

VIDEOJUEGOS

19 de junio de 2017

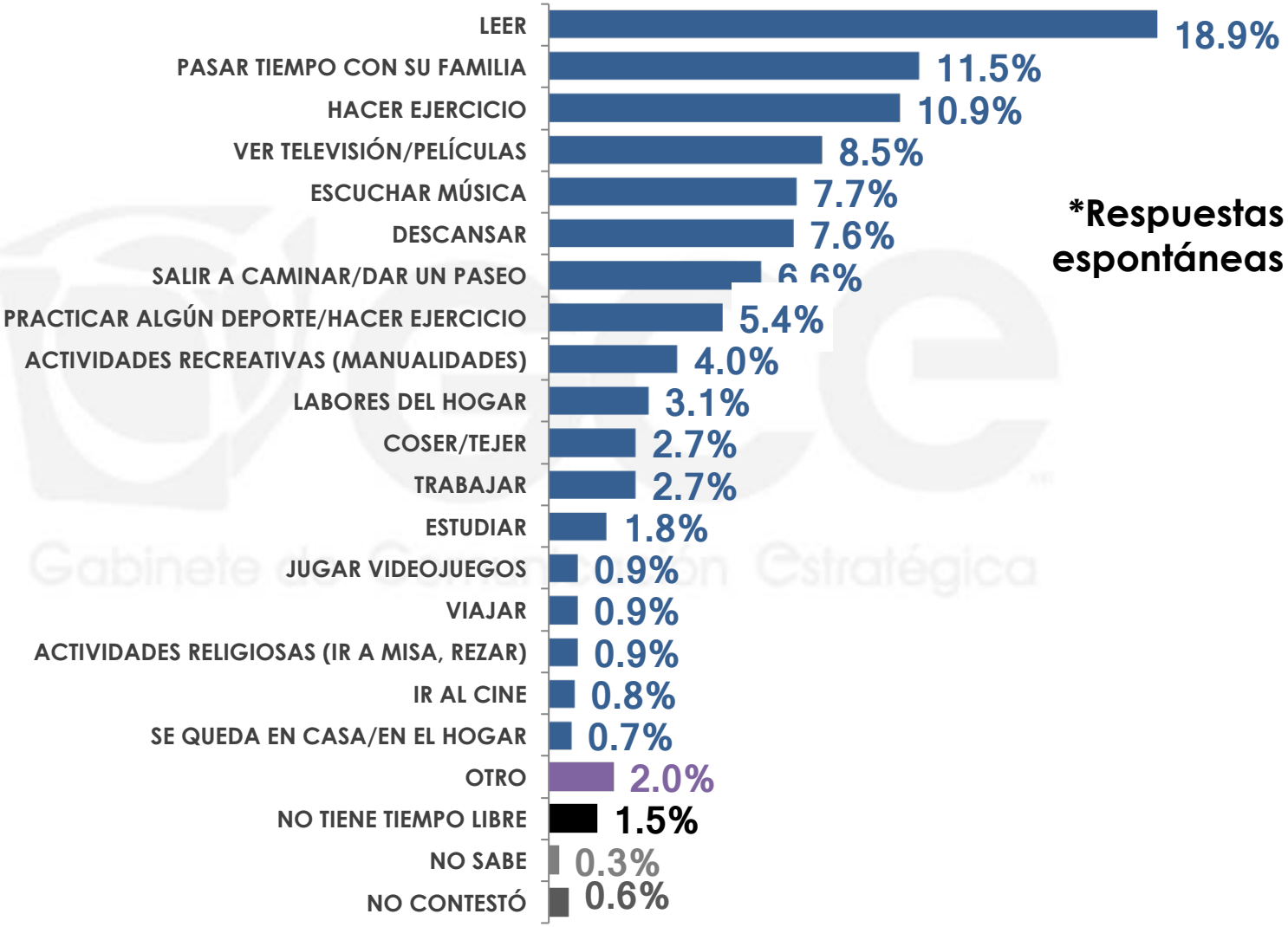
ÍNDICE

ACTIVIDAD QUE REALIZAN LOS MEXICANOS EN SU TIEMPO LIBRE 3
VIDEOJUEGOS 6
ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS 12
CONSIDERACIONES RESPECTO A LOS VIDEOJUEGOS 21

1

ACTIVIDAD QUE REALIZAN LOS MEXICANOS EN SU TIEMPO LIBRE

Dígame, ¿qué es lo que más le gusta hacer en su tiempo libre?



***Respuestas espontáneas**

n= 600

Dígame, ¿qué es lo que más le gusta hacer en su tiempo libre?

***Respuestas espontáneas**

Sexo	LEER	PASAR TIEMPO CON SU FAMILIA	HACER EJERCICIO	VER TELEVISIÓN/ PELÍCULAS	ESCUCHAR MÚSICA	DESCANSAR	SALIR A CAMINAR/ DAR UN PASEO
MASCULINO	13.7%	11.8%	15.7%	7.6%	8.9%	8.2%	3.5%
FEMENINO	23.7%	11.3%	6.5%	9.2%	6.6%	7.1%	9.4%

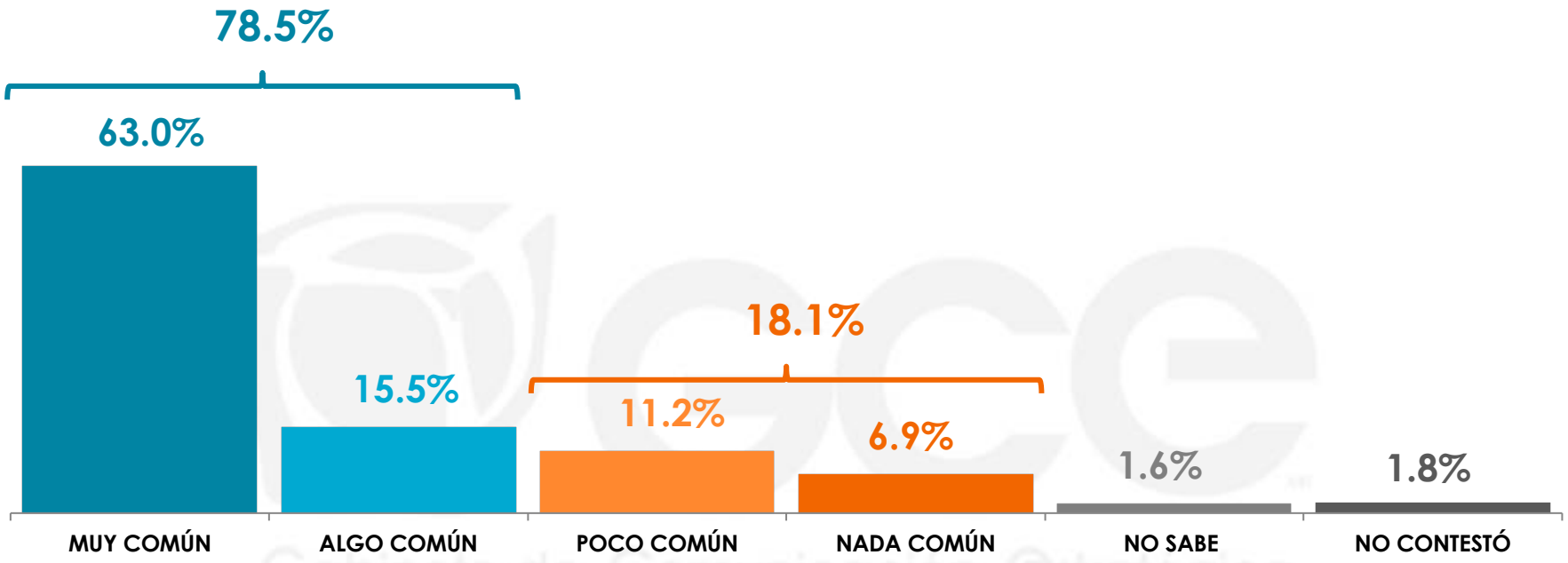
Sexo	PRACTICAR ALGÚN DEPORTE/ HACER EJERCICIO	ACTIVIDADES RECREATIVAS (MANUALIDADES)	LABORES DEL HOGAR	COSER/ TEJER	TRABAJAR	ESTUDIAR	JUGAR VIDEOJUEGOS
MASCULINO	7.5%	4.9%	2.4%	0.0%	3.7%	3.2%	1.5%
FEMENINO	3.4%	3.1%	3.7%	5.2%	1.8%	0.6%	0.4%

Sexo	VIAJAR	ACTIVIDADES RELIGIOSAS (IR A MISA, REZAR)	IR AL CINE	SE QUEDA EN CASA/EN EL HOGAR	OTRO	NO TIENE TIEMPO LIBRE	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	1.3%	0.6%	0.5%	0.8%	2.5%	1.4%	0.0%	0.3%
FEMENINO	0.4%	1.2%	1.0%	0.6%	1.4%	1.5%	0.5%	1.4%

Gabinete de Comunicación Estratégica

2 VIDEOJUEGOS

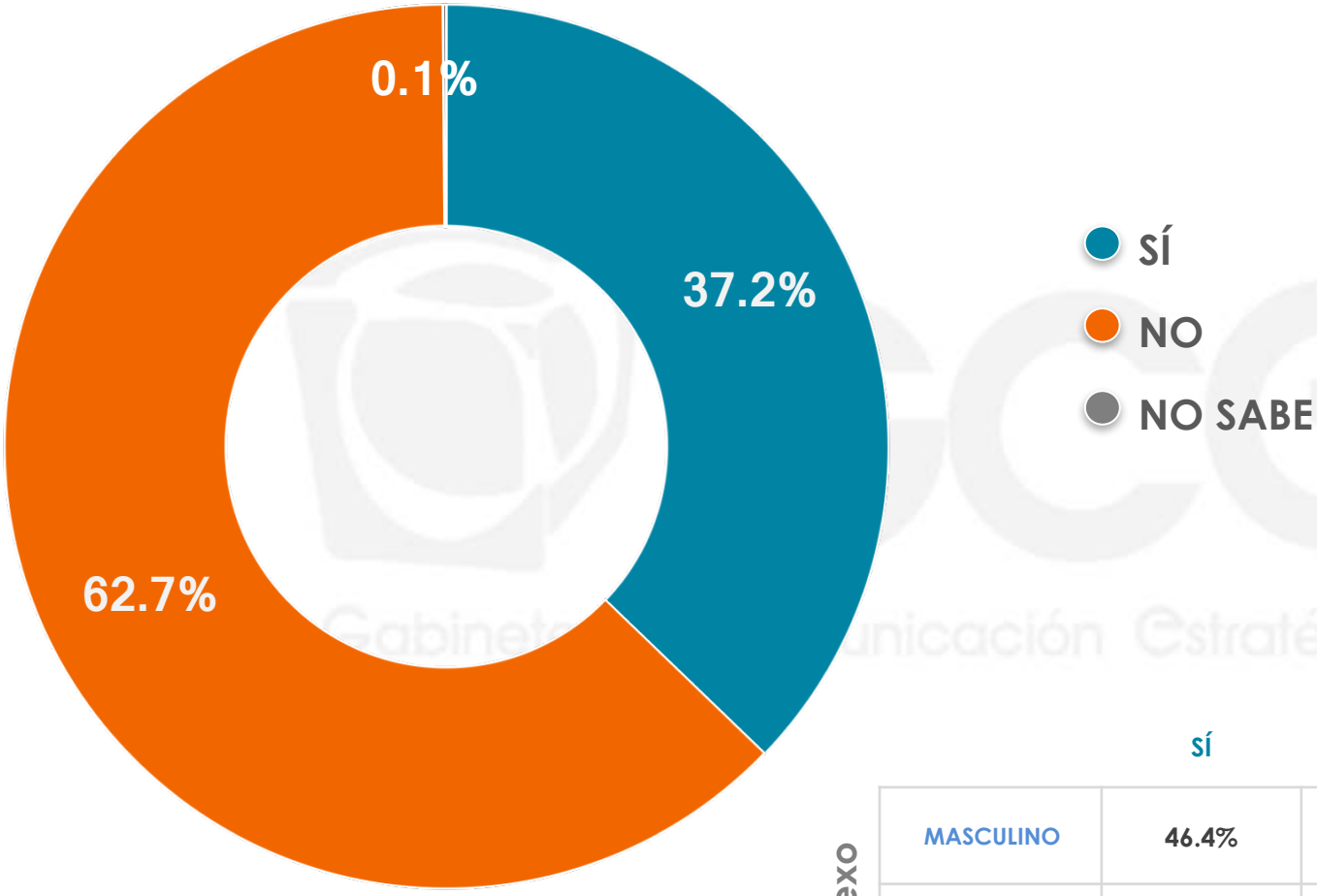
En su opinión, ¿qué tan común es que los mexicanos jueguen videojuegos en su tiempo libre: muy común, algo, poco o nada común?



Sexo	MUY COMÚN	ALGO COMÚN	POCO COMÚN	NADA COMÚN	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	56.2%	20.6%	13.4%	6.3%	1.9%	1.6%
FEMENINO	69.2%	10.8%	9.1%	7.5%	1.3%	2.1%

n= 600

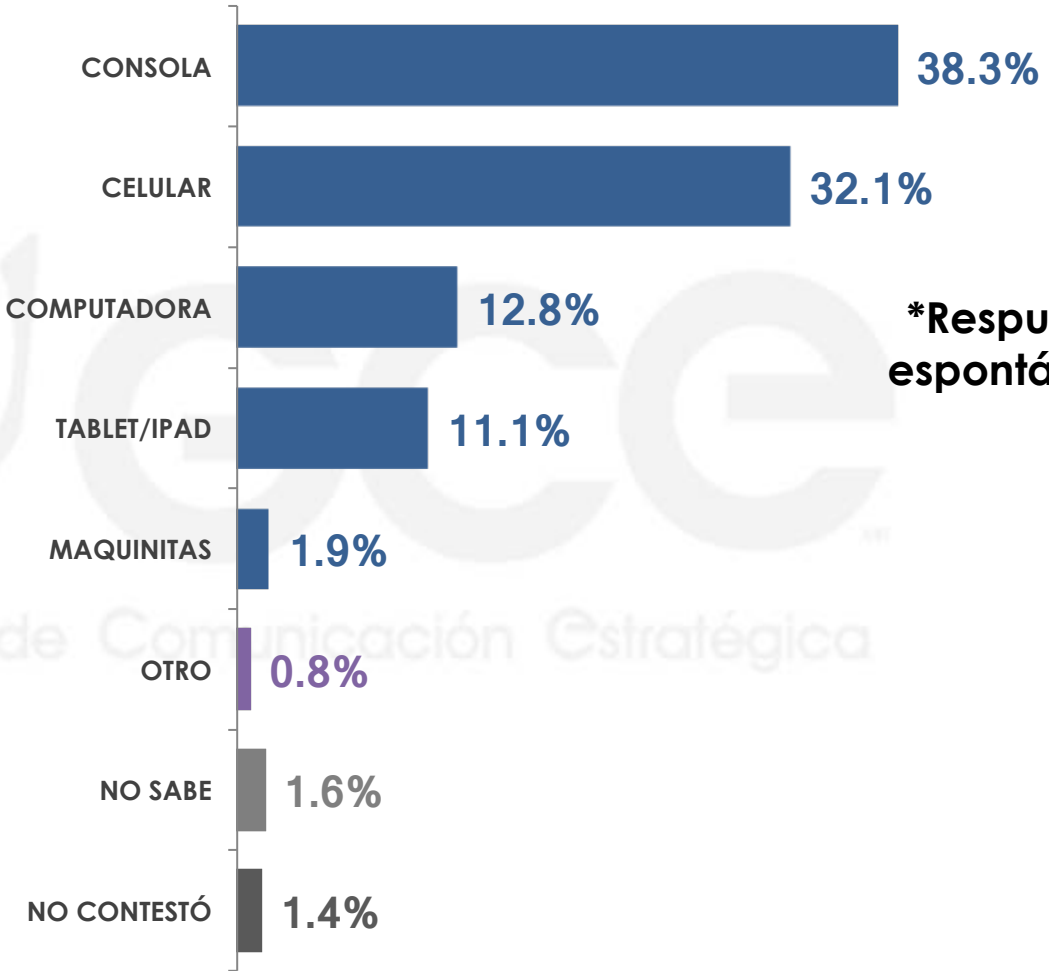
Ahora dígame, ¿usted o alguien en su hogar acostumbra jugar videojuegos?



Sexo	SÍ	NO	NO SABE
MASCULINO	46.4%	53.6%	0.0%
FEMENINO	28.6%	71.2%	0.2%

n= 600

Y generalmente, ¿en qué dispositivo juegan videojuegos en su hogar?*



***Respuestas espontáneas**

*En esta pregunta se permitió marcar más de una opción.

*Esta pregunta sólo se realizó a quienes juegan o alguien de su hogar acostumbra jugar videojuegos.

n= 200

Y generalmente, ¿en qué dispositivo juegan videojuegos en su hogar?*

***Respuestas espontáneas**

Sexo	CONSOLA	CELULAR	COMPUTADORA	TABLET/IPAD
MASCULINO	39.3%	27.4%	14.1%	12.4%
FEMENINO	36.7%	39.2%	10.9%	9.1%

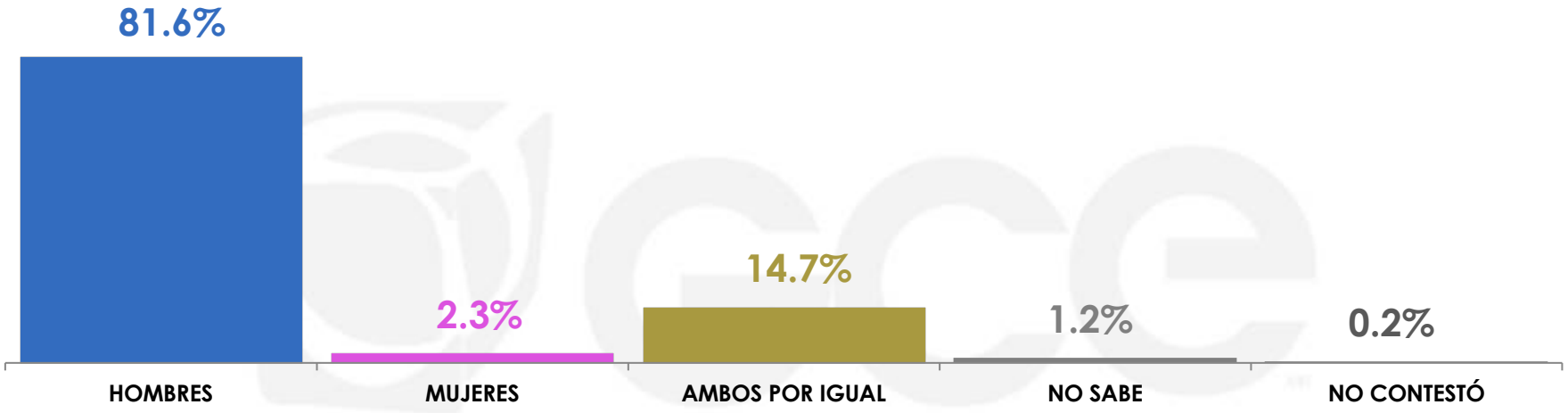
Sexo	MAQUINITAS	OTRO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	1.9%	0.8%	2.4%	1.7%
FEMENINO	1.9%	0.9%	0.5%	0.8%

*En esta pregunta se permitió marcar más de una opción.

*Esta pregunta sólo se realizó a quienes juegan o alguien de su hogar acostumbra jugar videojuegos.

n= 200

En su opinión, ¿quiénes acostumbran jugar más videojuegos: los hombres o las mujeres?

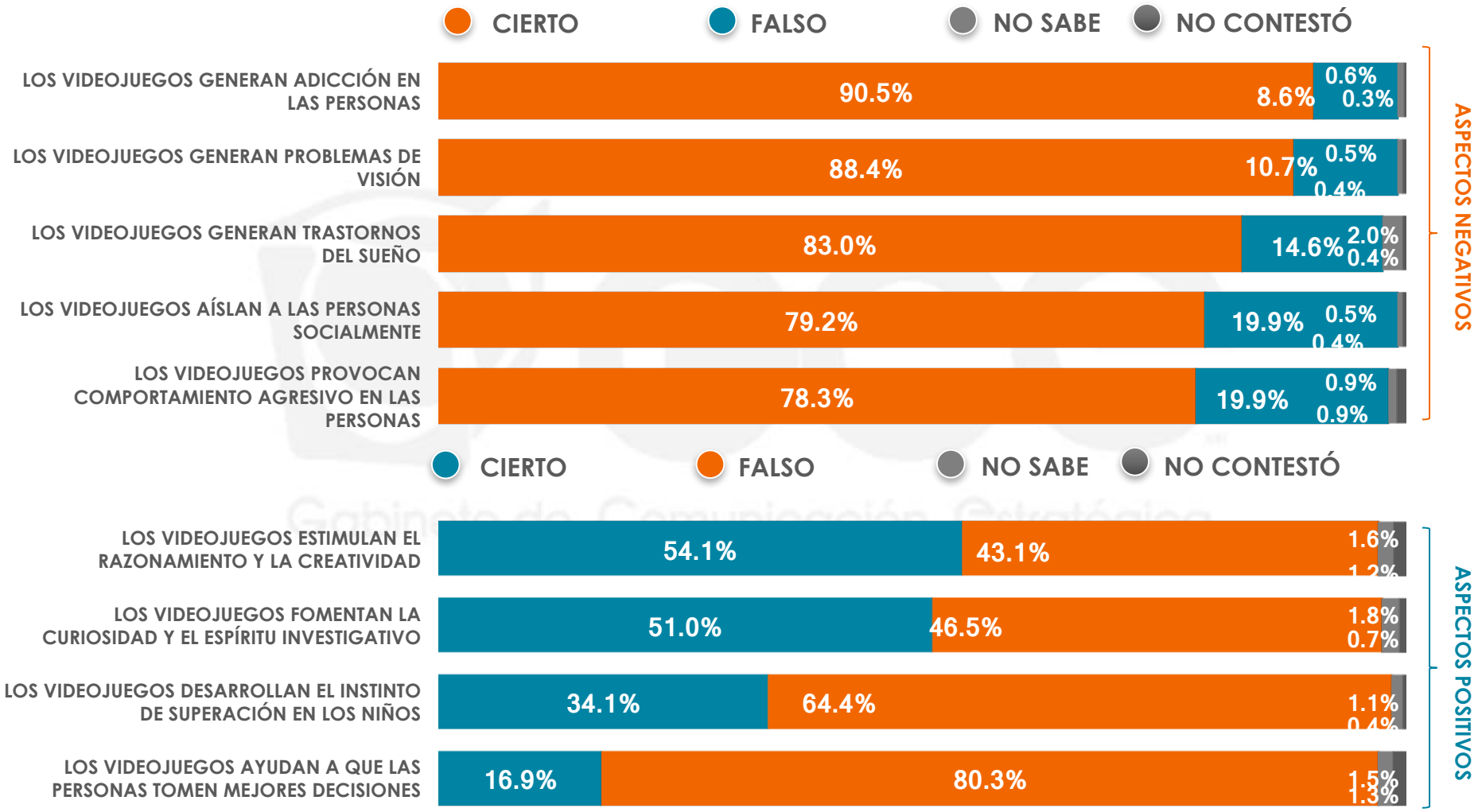


Sexo	HOMBRES	MUJERES	AMBOS POR IGUAL	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	83.8%	2.8%	12.6%	0.8%	0.0%
FEMENINO	79.5%	1.9%	16.7%	1.6%	0.3%

3

ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS

A continuación le voy a mencionar una lista de afirmaciones sobre el uso de videojuegos, le pido me diga para cada uno de ellos, si cree es cierto o falso:



n= 600

ASPECTOS NEGATIVOS

A continuación le voy a mencionar una lista de afirmaciones sobre el uso de videojuegos, le pido me diga para cada uno de ellos, si cree es cierto o falso:

LOS VIDEOJUEGOS GENERAN ADICCIÓN EN LAS PERSONAS

Sexo	CIERTO	FALSO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	88.3%	11.5%	0.2%	0.0%
FEMENINO	92.5%	6.0%	1.0%	0.5%

LOS VIDEOJUEGOS GENERAN PROBLEMAS DE VISIÓN

Sexo	CIERTO	FALSO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	87.1%	12.4%	0.5%	0.0%
FEMENINO	89.6%	9.1%	0.5%	0.8%

LOS VIDEOJUEGOS GENERAN TRASTORNOS DEL SUEÑO

Sexo	CIERTO	FALSO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	76.7%	20.3%	2.5%	0.5%
FEMENINO	88.9%	9.3%	1.5%	0.3%

Gabinete de Comunicación Estratégica

ASPECTOS NEGATIVOS

A continuación le voy a mencionar una lista de afirmaciones sobre el uso de videojuegos, le pido me diga para cada uno de ellos, si cree es cierto o falso:

LOS VIDEOJUEGOS AÍSLAN A LAS PERSONAS SOCIALMENTE

		CIERTO	FALSO	NO SABE	NO CONTESTÓ
Sexo	MASCULINO	71.7%	27.5%	0.0%	0.8%
	FEMENINO	86.1%	12.8%	0.9%	0.2%

LOS VIDEOJUEGOS PROVOCAN COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LAS PERSONAS

		CIERTO	FALSO	NO SABE	NO CONTESTÓ
Sexo	MASCULINO	69.6%	28.4%	0.8%	1.2%
	FEMENINO	86.2%	12.0%	1.1%	0.7%

Gabinete de Comunicación Estratégica

ASPECTOS POSITIVOS

A continuación le voy a mencionar una lista de afirmaciones sobre el uso de videojuegos, le pido me diga para cada uno de ellos, si cree es cierto o falso:

LOS VIDEOJUEGOS ESTIMULAN EL RAZONAMIENTO Y LA CREATIVIDAD

Sexo	CIERTO	FALSO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	60.5%	38.6%	0.5%	0.4%
FEMENINO	48.2%	47.2%	2.5%	2.1%

LOS VIDEOJUEGOS FOMENTAN LA CURIOSIDAD Y EL ESPÍRITU INVESTIGATIVO

Sexo	CIERTO	FALSO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	50.8%	47.4%	1.0%	0.8%
FEMENINO	51.3%	45.7%	2.5%	0.5%

LOS VIDEOJUEGOS DESARROLLAN EL INSTINTO DE SUPERACIÓN EN LOS NIÑOS

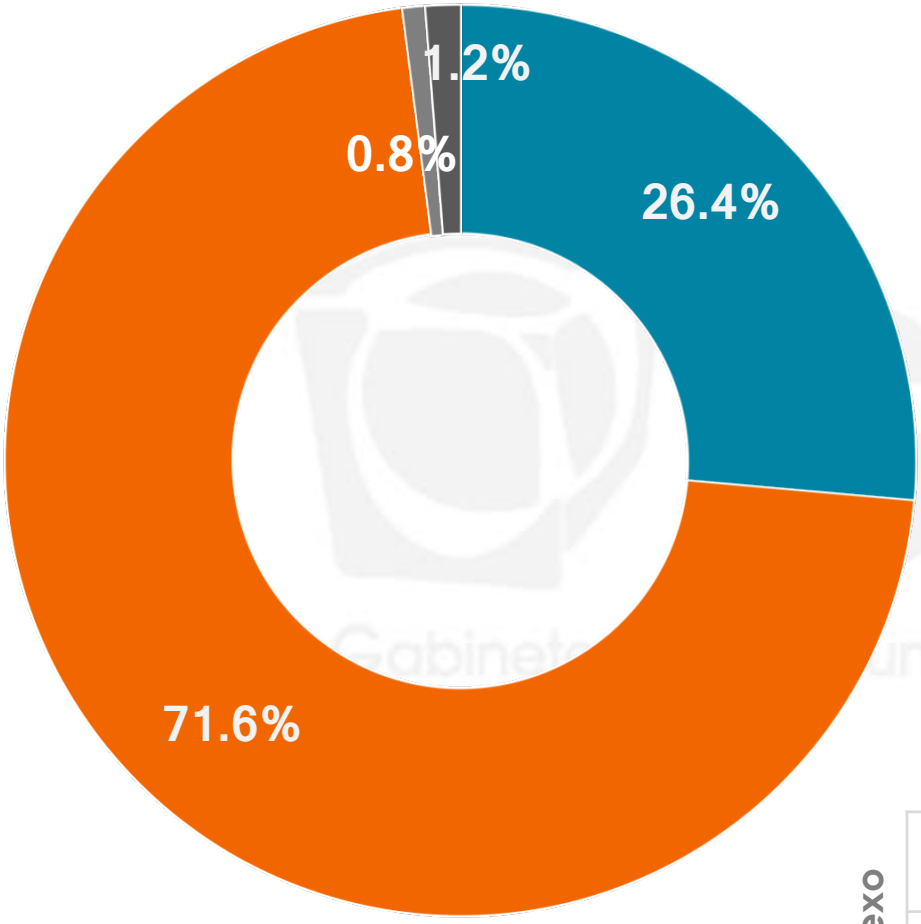
Sexo	CIERTO	FALSO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	40.3%	58.6%	0.8%	0.3%
FEMENINO	28.3%	69.8%	1.4%	0.5%

LOS VIDEOJUEGOS AYUDAN A QUE LAS PERSONAS TOMEN MEJORES DECISIONES

Sexo	CIERTO	FALSO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	24.1%	74.0%	0.8%	1.1%
FEMENINO	10.2%	86.2%	2.1%	1.5%

Gabinete de Comunicación Estratégica

En su opinión, ¿los videojuegos ayudan al desarrollo de los niños?

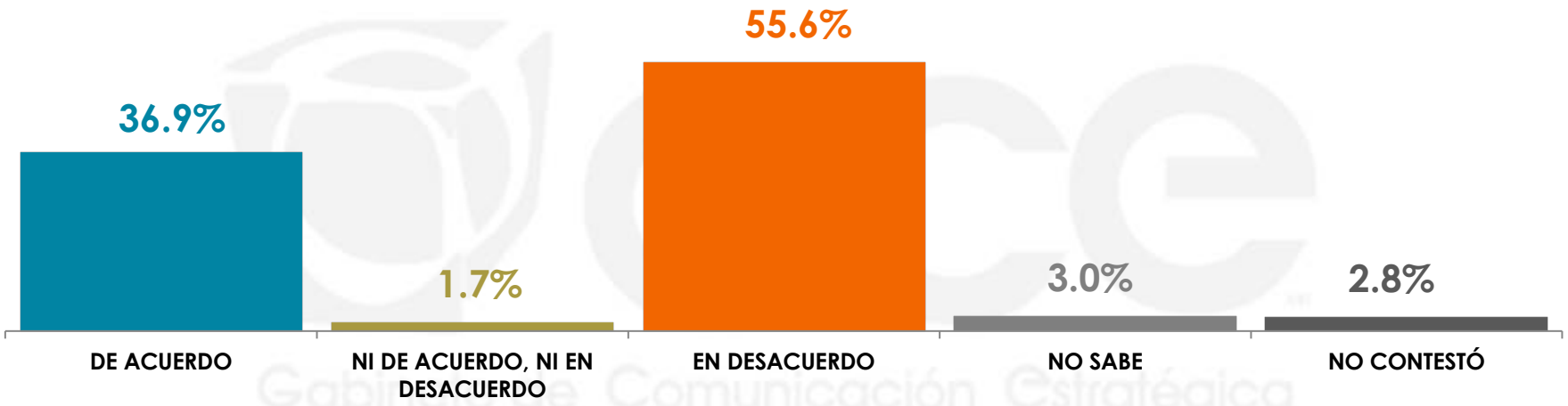


- SÍ
- NO
- NO SABE
- NO CONTESTÓ

Sexo	SÍ	NO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	34.9%	63.7%	0.3%	1.1%
FEMENINO	18.5%	79.0%	1.3%	1.2%

n= 600

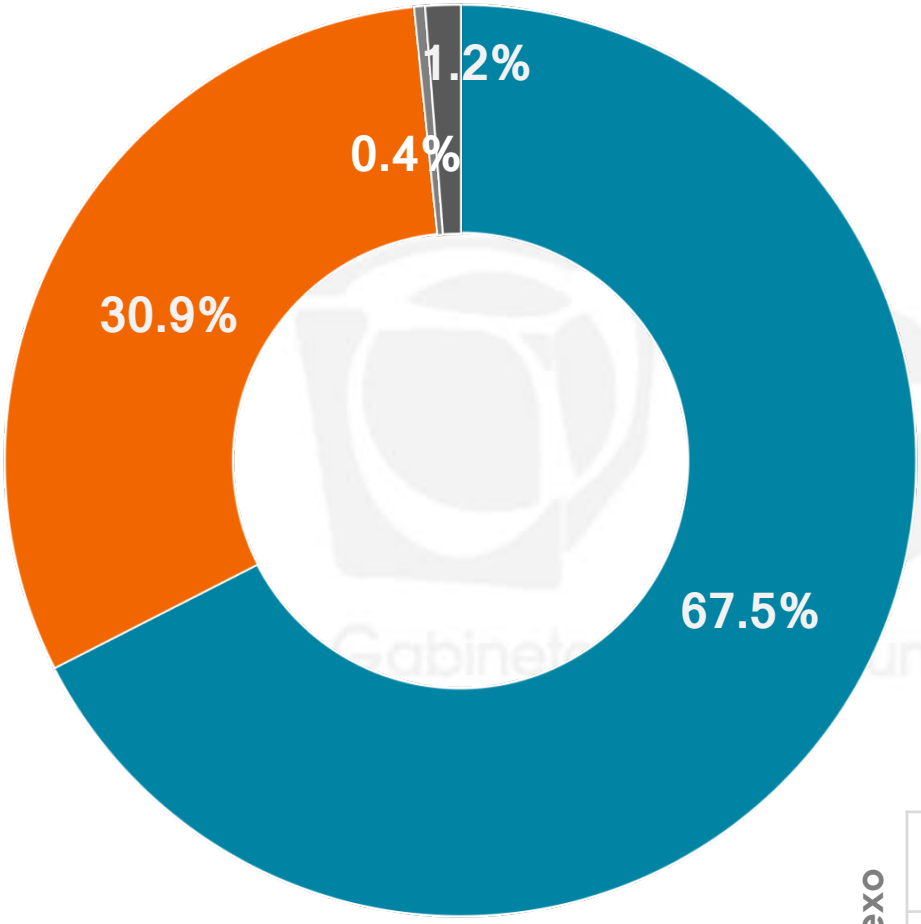
En un estudio realizado por investigadores del Hospital del Mar de Investigaciones Médicas y del Instituto de Salud Global de Barcelona, los niños que juegan videojuegos presentan mejores habilidades motoras y un mejor rendimiento escolar. Dígame, ¿usted está de acuerdo o en desacuerdo con este estudio?



Sexo	DE ACUERDO	NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	47.3%	1.8%	47.0%	1.8%	2.1%
FEMENINO	27.3%	1.6%	63.6%	4.1%	3.4%

n= 600

En su opinión, ¿los videojuegos son una pérdida de tiempo?

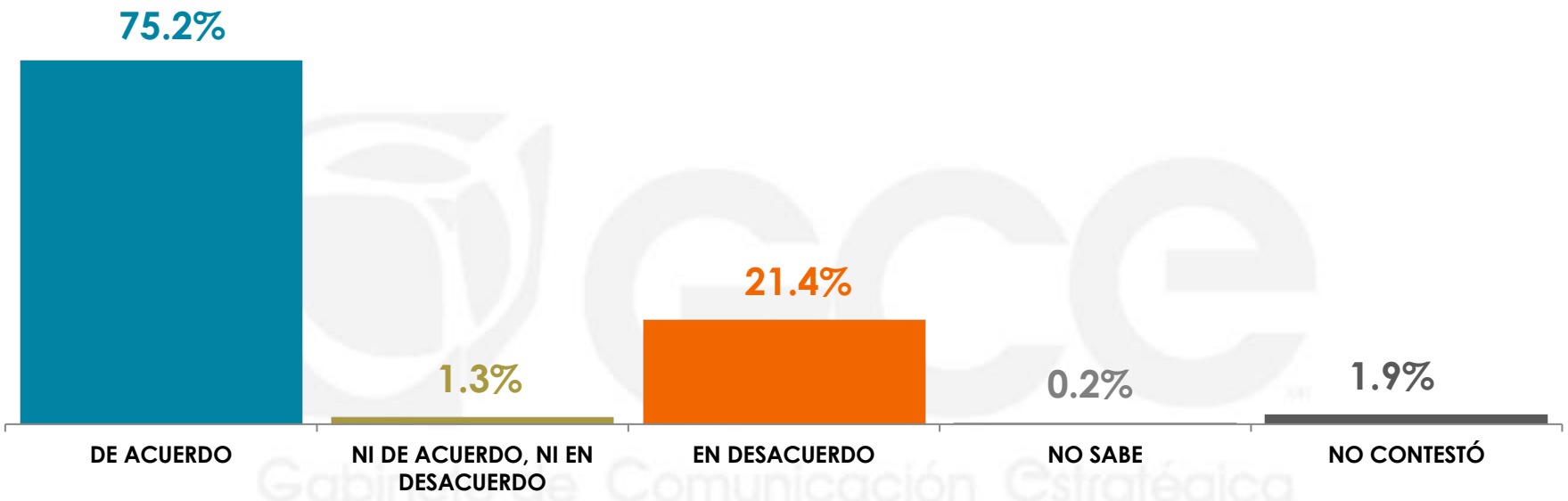


- SÍ
- NO
- NO SABE
- NO CONTESTÓ

Sexo	SÍ	NO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	55.4%	43.1%	0.5%	1.0%
FEMENINO	78.7%	19.7%	0.4%	1.2%

n= 600

Algunas personas creen que los videojuegos incitan a la violencia, ¿usted está de acuerdo o en desacuerdo con esta afirmación?



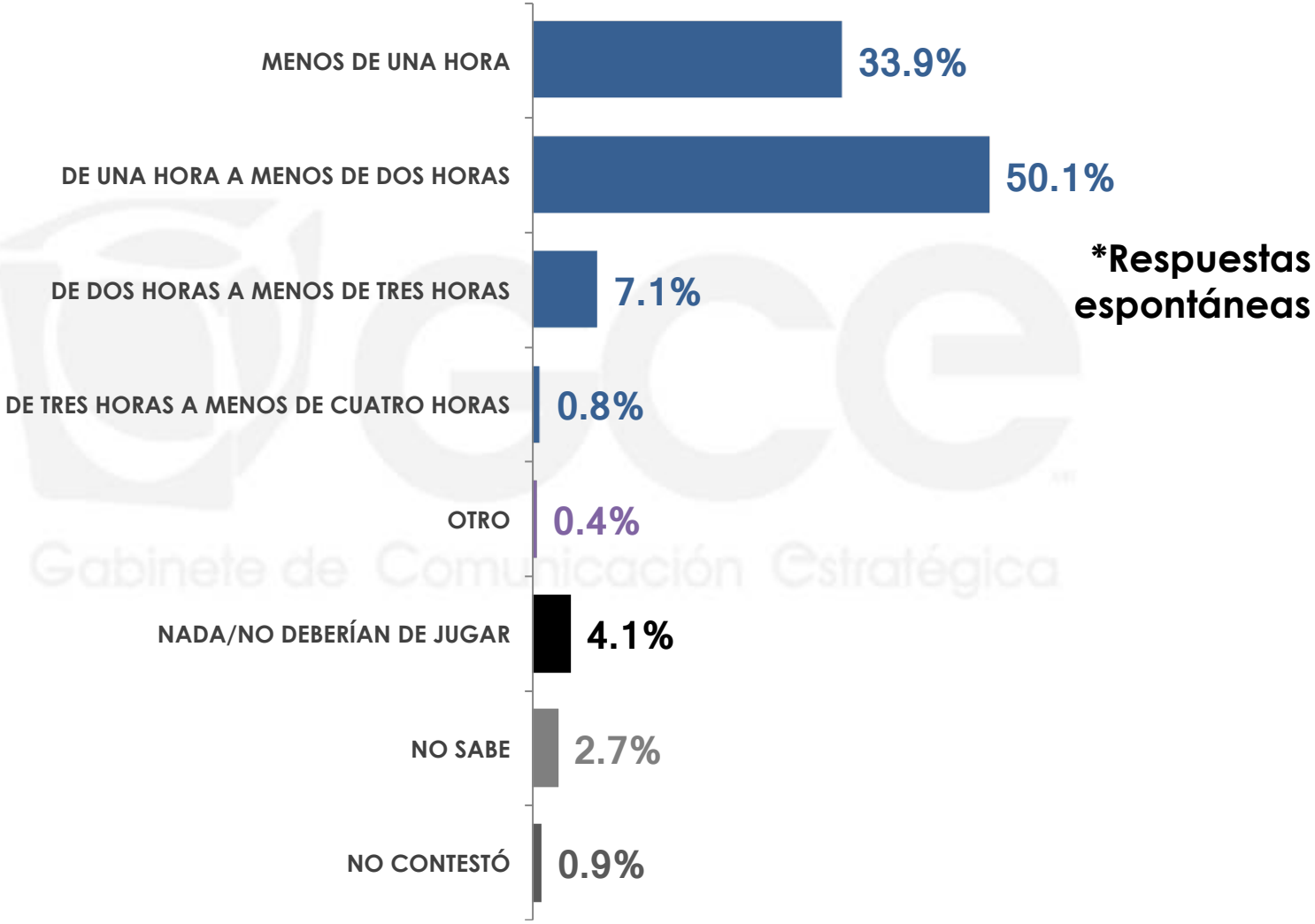
Sexo	DE ACUERDO	NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	68.7%	1.5%	27.5%	0.0%	2.3%
FEMENINO	81.1%	1.0%	15.8%	0.3%	1.8%

n= 600

4

CONSIDERACIONES RESPECTO A LOS VIDEOJUEGOS

¿Cuánto tiempo al día cree usted qué es el adecuado para que un niño juegue videojuegos?



Gabinete de Comunicación Estratégica

n= 600

¿Cuánto tiempo al día cree usted qué es el adecuado para que un niño juegue videojuegos?

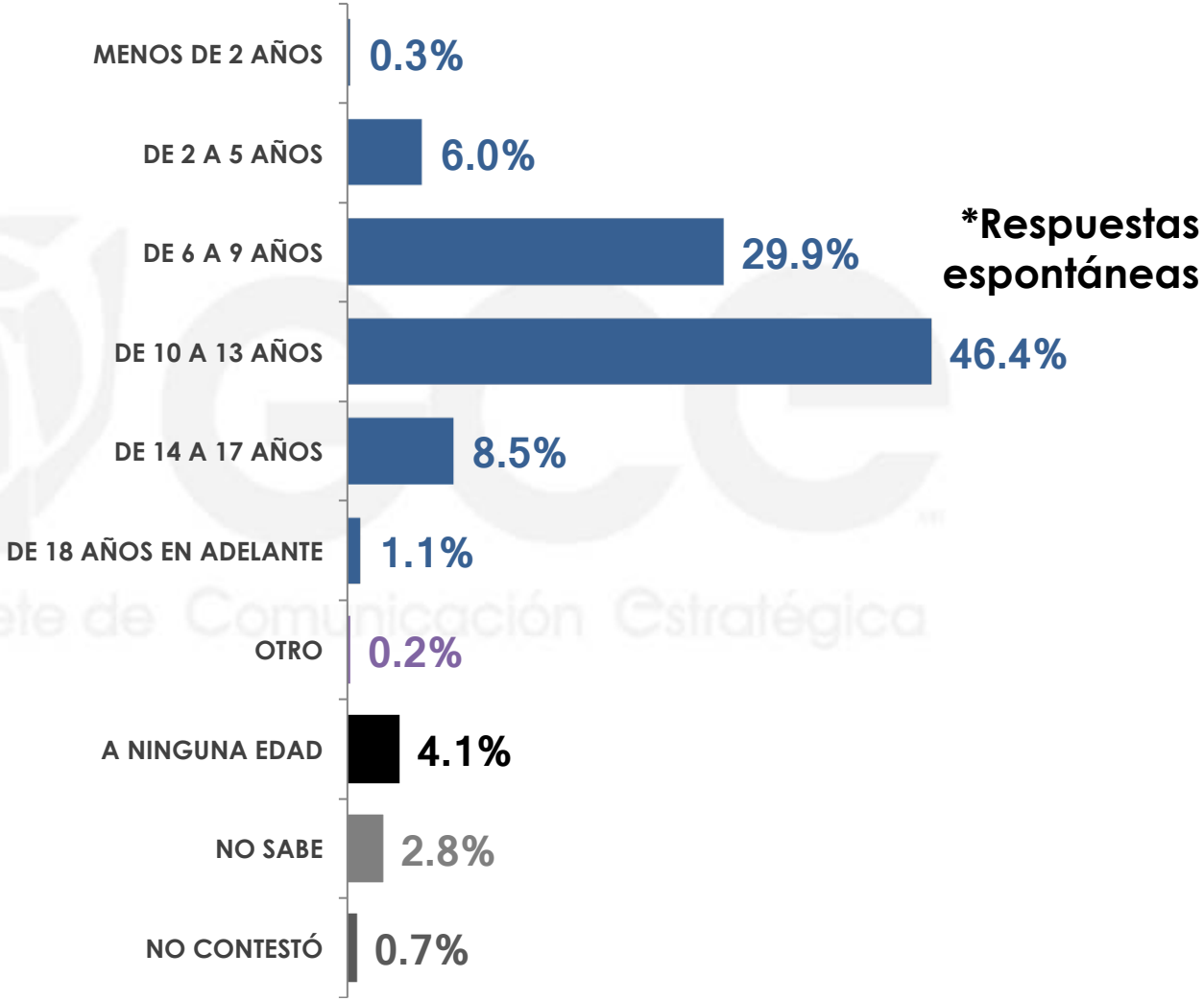
***Respuestas espontáneas**

Sexo	MENOS DE UNA HORA	DE UNA HORA A MENOS DE DOS HORAS	DE DOS HORAS A MENOS DE TRES HORAS	DE TRES HORAS A MENOS DE CUATRO HORAS
MASCULINO	26.1%	50.8%	11.8%	1.6%
FEMENINO	41.2%	49.5%	2.7%	0.2%

Sexo	OTRO	NADA/NO DEBERÍAN DE JUGAR	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	0.6%	5.0%	3.4%	0.7%
FEMENINO	0.2%	3.2%	2.1%	0.9%

GCE Gabinete de Comunicación Estratégica

¿A partir de qué edad, usted considera que es conveniente que los niños empiecen a jugar videojuegos?



Gabinete de Comunicación Estratégica

n= 600

¿A partir de qué edad, usted considera que es conveniente que los niños empiecen a jugar videojuegos?

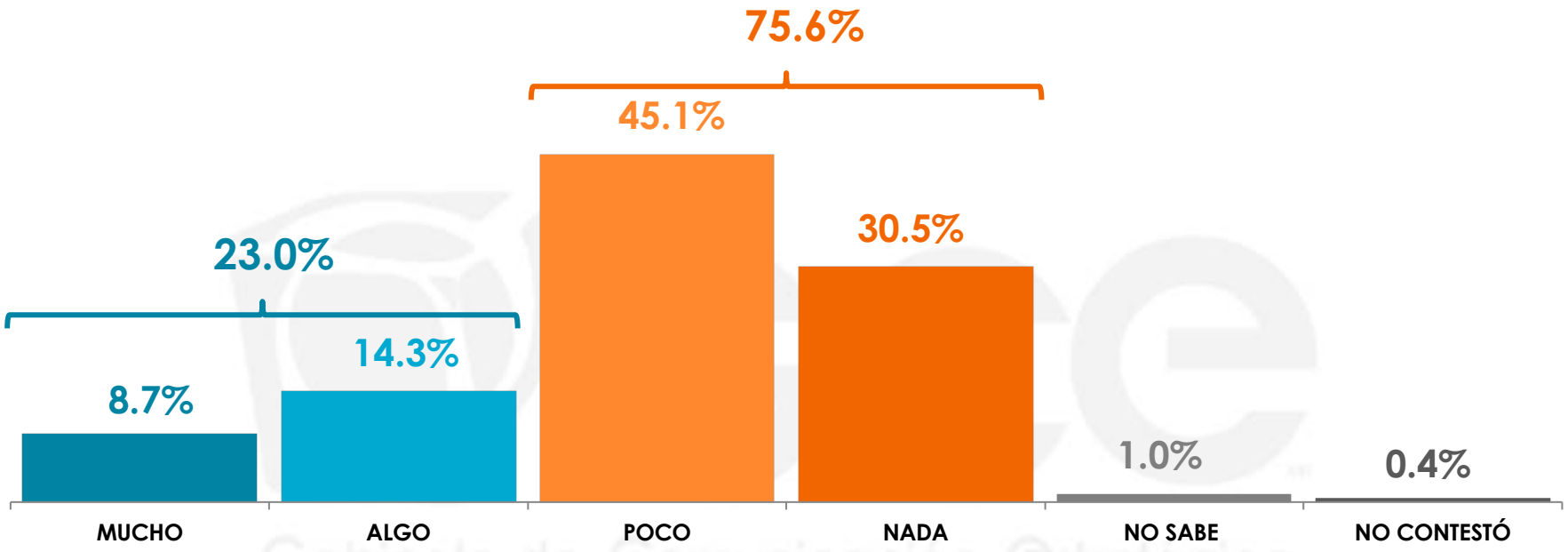
***Respuestas espontáneas**

Sexo	MENOS DE 2 AÑOS	DE 2 A 5 AÑOS	DE 6 A 9 AÑOS	DE 10 A 13 AÑOS	DE 14 A 17 AÑOS
MASCULINO	0.3%	7.5%	31.7%	45.3%	7.9%
FEMENINO	0.2%	4.7%	28.2%	47.4%	9.2%

Sexo	DE 18 AÑOS EN ADELANTE	OTRO	A NINGUNA EDAD	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	0.5%	0.0%	4.6%	2.2%	0.0%
FEMENINO	1.6%	0.4%	3.7%	3.2%	1.4%

Gabinete de Comunicación Estratégica

¿Qué tanto cree que los padres se preocupan en conocer el contenido de los videojuegos que juegan sus hijos: mucho, algo, poco o nada?



Sexo	MUCHO	ALGO	POCO	NADA	NO SABE	NO CONTESTÓ
MASCULINO	7.7%	15.5%	47.2%	28.8%	0.6%	0.2%
FEMENINO	9.6%	13.2%	43.1%	32.1%	1.4%	0.6%

n= 600

Universo

- Ciudadanos mayores de 18 años que residen en la República Mexicana y cuentan con línea telefónica en su hogar.

Técnica de levantamiento

- Encuesta telefónica realizada el 16 y 19 de junio de 2017.

Tamaño de la muestra y su precisión estadística

- Se diseñó una muestra de 600 encuestas, distribuidas en las 32 entidades del país para mantener tanto proporcionalidad como dispersión óptimas. Con un nivel de confianza de 95%, el error teórico es de ±4.0% a nivel nacional.

- Los resultados reportados están basados en los estimadores de Horvitz-Thompson, calibrados y redondeados a un decimal.

Marco muestral y selección de la muestra

- Se utilizó como marco de muestreo la lista nominal actualizada del INE.
- Muestreo estratificado de alocación proporcional al tamaño.

Gabinete de Comunicación Estratégica