

FEDERACIÓN DE ASOCIACIONES DE ROL,
ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN DE BIZKAIA
- BIZKAIROL -
BIZKAIKO ROL, ESTRATEGIA ETA SIMULAZIO
ELKARTEEN FEDERAKUNDEA

LA IMAGEN DE LOS JUEGOS DE ROL EN LA PRENSA ESCRITA, EL CORREO



ASUN MARTÍNEZ EZQUETA
VICEPRESIDENTE DE BIZKAIROL

ÍNDICE

❖ Objetivos de la investigación	2
❖ Diseño y estrategia de la investigación	2
❖ Aportaciones teóricas y definición de conceptos	3
❖ Hipótesis	6
❖ Técnica de recogida de datos	12
❖ Cuestionario	12
❖ Bibliografía	16



OBJETIVOS

- ❖ El **OBJETIVO GENERAL** de esta investigación es el de conocer el grado de influencia del periódico El Correo sobre la imagen que sus lectores tienen acerca de los juegos de rol.
- ❖ Partiendo de la premisa de que los juegos de rol tienen en general una imagen negativa, debido en gran medida al desconocimiento del tema, lo que pretende esta investigación es conocer hasta qué punto este desconocimiento -falta de información o mala información- se debe a los medios de comunicación. Y más concretamente, qué peso tiene el diario El Correo en esta noción negativa de esta actividad lúdica.
- ❖ Concretando más en los objetivos de la investigación, podríamos catalogar su **OBJETIVO ESPECÍFICO** como **DESCRIPTIVO**; ya que lo que ésta pretende no es sino conocer la opinión que los lectores de El Correo tienen acerca de los juegos de rol; es decir, si hay una coincidencia entre ser lector de El Correo y tener una imagen negativa de estos juegos.
- ❖ El **UNIVERSO** de este estudio se encuentra formado por todos los lectores del El Correo, mayores de 16 años, residentes en el País Vasco.

DISEÑO Y ESTRATEGIA DE LA INVESTIGACIÓN

- ❖ Puesto que el objetivo último de la investigación es conocer lo que los lectores de El Correo piensan sobre los juegos de rol, sin cuestionar el contenido acerca de este tema publicado en el medio, el diseño más adecuado es el descriptivo.



- ❖ Un DISEÑO DESCRIPTIVO porque lo que se pretende es mostrar si ciertamente hay coincidencia o no entre leer El Correo y tener una imagen negativa de los juegos de rol (mostrar y no demostrar).
- ❖ Partiendo de un diseño descriptivo, la ESTRATEGIA a seguir en nuestra investigación será la de la encuesta personal de respuestas cerradas.

APORTACIONES TEÓRICAS Y DEFINICIÓN DE CONCEPTOS

- ❖ Para establecer el marco teórico de nuestra investigación, sería conveniente revisar los estudios realizados sobre los juegos de rol. Sin embargo, la bibliografía referente a este tema es inexistente, en un campo de acción reducido por los medios disponibles.
- ❖ A pesar de esto, en lo relativo al tema de la influencia ejercida por los medios de comunicación el material es prolijo.
- ❖ Así, tomaremos como referencia para nuestra investigación los razonamientos de Lang y Lang (1996, p. 468): "Los medios de comunicación de masas concentran la atención sobre ciertos temas... y constantemente presentan objetos sugiriendo lo que los integrantes del público deben pensar, saber o sentir respecto a ellos".
- ❖ Asimismo, nos servirá de base, extrapolando sus teorías a nuestro trabajo, las investigaciones de Gerbner y su equipo (Gerbner y Gross, 1976) en las que se afirma que "los consumidores de mayor cantidad de horas de televisión arrojarán cifras más altas que los televidentes de bajo consumo en un índice de imagen estereotipada del mundo".



- ❖ Al margen de estas reseñas teóricas, deberemos, para poder entender el sentido de este estudio, con todos sus matices, eliminando cualquier posibilidad de error de percepción, establecer unas definiciones o conceptos básicos, que fijen la investigación en su marco preciso.
- ❖ La investigación se refiere a un campo concreto dentro de los medios de comunicación, la PRENSA ESCRITA; entendida esta como el conjunto o generalidad de las publicaciones periódicas y especialmente las diarias.
- ❖ Por IMAGEN entendemos, en primer término, a la figura, representación o apariencia de una cosa; y concretándola en nuestra investigación, nos referiremos a IMAGEN como aquel conjunto de rasgos que caracterizan ante la sociedad a una persona o entidad.
- ❖ Muy ligado el concepto de imagen está el de ESTEREOTIPO, por el que entenderemos una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad de un determinado objeto.
- ❖ Tres términos muy afines y necesarios para el desarrollo de este estudio, son los de ACTITUD, CONDUCTA, y OPINIÓN.
- ❖ Por ACTITUD entendemos un sistema relativamente estable de creencias relativas a cierto objeto y que resultan de una valoración del mismo.
- ❖ Cuando hablamos de ACTITUD NEGATIVA nos referimos por tanto a creencias contrarias o despectivas hacia un objeto determinado.
- ❖ La palabra CONDUCTA se refiere a aquel porte o manera con que los hombres gobiernan su vida y sus acciones.



- ❖ Finalmente, el concepto de OPINIÓN designa un dictamen, juicio o parecer que se forma de una cosa cuestionable; y también la fama o concepto en que se tiene a una persona o cosa.
- ❖ Es necesario también definir el concepto de OPINIÓN PÚBLICA, entendida ésta como la opinión o parecer común a todos; o, dicho de otra forma, una idea colectiva emitida o sentida por una determinada sociedad.
- ❖ Primordial en esta investigación es el vocablo INFLUENCIA, la cual hace referencia a las probabilidades de cambio de actitud o conducta de personas o grupos en virtud de la acción de algo o de alguien, debido más a la persuasión que al ejercicio de la autoridad o a la aplicación –o amenaza- del poder.
- ❖ Paralelamente a estas definiciones más teóricas, es necesario establecer también otras que delimiten con precisión los límites de la investigación.
- ❖ Así, cuando nos referimos a los LECTORES DE EL CORREO, nos referimos a aquella personas que leen este diario con asiduidad (todos o casi todos los días de la semana), y no a lectores eventuales o esporádicos.
- ❖ Por JUEGO DE ROL entendemos aquella actividad lúdica en la que los participantes simulan ser un personaje inventado por ellos mismos, e interpretan una historia verbalmente, es decir expresando sus acciones pero sin llegar a realizarlas, si no es en su imaginación.



- ❖ Por último, cuando nos referimos a los LECTORES JÓVENES, incluimos en este grupo a aquellos que no superan los 30 años; haciendo también una escisión entre los menores y mayores de edad.

HIPÓTESIS

- ❖ **“Los lectores de El Correo del País Vasco tienen una actitud negativa hacia los juegos de rol”.**
 - UNIDAD DE OBSERVACIÓN: Lectores de El Correo residentes en el País Vasco, mayores de 16 años, en el periodo de un año.
 - VARIABLE: Actitud hacia los juegos de rol.
 - VALORES: 1.-Muy desfavorable.
 - 2.- Desfavorable.
 - 3.- Indiferente.
 - 4.- Favorable.
 - 5.- Muy favorable.
 - DEFINICIÓN OPERATIVA: Grado de acuerdo o desacuerdo hacia este tipo de actividad lúdica, mediante una escala de Likert.
 - VALORES: Escala de valores en la que un 1 corresponde a “muy en desacuerdo” y un 10 a “muy de acuerdo”.
 - PREGUNTA EN FORMULARIO:
 - ¿Cree que los juegos de rol son una buena alternativa para el ocio?



❖ **“Los lectores del El Correo de clase social baja son más influenciados por las noticias sobre rol aparecidas en este medio que los de clase social alta”.**

- UNIDAD DE OBSERVACIÓN: Lectores de El Correo residentes en el País Vasco mayores de 16 años, en el periodo de un año.
- VARIABLE: Clase Social.
- CATEGORÍAS: - Alta.
 - Media / alta.
 - Media.
 - Media / baja.
 - Baja.
- INDICADORES: - Ingresos Anuales.
 - Nivel de educación.
 - Posesión y tipo de vehículo.
 - Metros cuadrados de la vivienda por persona.
- CATEGORÍAS: - Alta.
 - Media / alta.
 - Media.
 - Media / baja.
 - Baja.



- PREGUNTA EN CUESTIONARIO:
 - Teniendo en cuenta el total de ingresos aportados por los miembros de su hogar ¿me podría decir en cuál de los siguientes niveles de ingresos se situaría su hogar?
 - ¿Qué nivel de estudios tiene Usted?
 - ¿Qué marca y modelo de coche tiene?
 - ¿Cuántos metros cuadrados tiene su vivienda?

- VARIABLE: Grado de influenciabilidad.

- DEFINICIÓN OPERATIVA: Mediante una pregunta directa (s/n), comprobaríamos hasta qué punto la persona encuestada cree en la veracidad de las noticias de El Correo y por lo tanto si tiene formada una actitud en consonancia (influenciada por el medio).

- PREGUNTA EN CUESTIONARIO:
 - ¿Se ha cuestionado alguna vez si las noticias en las que aparecen los juegos de rol (p.e. *el parricida de Murcia*) son totalmente ciertas y veraces?

❖ **“Los lectores de El Correo que más horas dedican a su lectura poseen una imagen más estereotipada de los juegos de rol”.**

- UNIDAD DE OBSERVACIÓN: Lectores de El Correo residentes en el País Vasco, mayores de 16 años, en el periodo de un año.

- VARIABLE: N° de horas de lectura de El Correo al día.



- CATEGORÍAS:
 - Menos de media hora al día.
 - Entre media y 1 hora al día.
 - Entre 1 y 2 horas al día.
 - Más de 2 horas al día.

- PREGUNTA EN CUESTIONARIO:
 - ¿Cuánto tiempo dedica diariamente a la lectura de El Correo?.

- VARIABLE: Grado de estereotipación de los juegos de rol

- INDICADOR: A través de un diferencial semántico, sabríamos si los lectores de El Correo tienen una imagen estereotipada de los juegos de rol y, de serlo así, qué imagen tienen de los mismos.

- VALORES: Beneficiosos-perjudiciales; imaginativos-carentes de imaginación; honestos-perversos; saludables-enfermizos; divertidos-trastornados; inocentes-inciviles.

- ❖ **“Los lectores más jóvenes de El Correo mantienen una actitud más positiva hacia los juegos de rol”.**

- UNIDAD DE OBSERVACIÓN: Lectores de El Correo residentes en el País Vasco, mayores de 16 años, en el periodo de un año.

- VARIABLE: Edad del lector.



- CATEGORIAS: - Menos de 18 años
 - Entre 18 y 30 años.
 - Entre 30 y 50 años.
 - Más de 50 años.
- VARIABLE: Actitud hacia los juegos de rol.
- VALORES: 1.-Muy desfavorable.
 - 2.- Desfavorable.
 - 3.- Neutral.
 - 4.- Favorable.
 - 5.- Muy favorable.
- DEFINICIÓN OPERATIVA: Grado de acuerdo o desacuerdo hacia este tipo de actividad lúdica, mediante una escala de Likert.
- VALORES: Escala de valores en la que un 1 corresponde a "muy en desacuerdo" y un 10 a "muy de acuerdo".
- PREGUNTA EN FORMULARIO:
 - ¿Cree que los juegos de rol son una buena alternativa para el ocio?
- INDICADOR: Para conocer la actitud real hacia los juegos de rol, no basta con la pregunta directa. Así, podríamos plantear una batería de preguntas sobre la intención o posibilidad de juego del encuestado, con la intención ya no sólo de conocer su actitud sino también si ésta se corresponde con su conducta.



- PREGUNTA EN CUESTIONARIO:
 - ¿Ha jugado alguna vez a rol?
 - Si no lo ha hecho ¿Se ha planteado alguna vez jugar?
 - ¿Estaría dispuesto a participar en una partida de rol?

- ❖ **“Los lectores de El Correo que conocen de antemano los juegos de rol, no cambian de opinión hacia los mismos por las noticias aparecidas o que puedan aparecer en las páginas de este diario”.**

- UNIDAD DE OBSERVACIÓN: Lectores de El Correo residentes en el País Vasco, mayores de 16 años, en el periodo de un año.

- VARIABLE: Conocimiento de los juegos de rol

- PREGUNTA EN CUESTIONARIO:
 - ¿Conocía Usted los juegos de rol o había oído hablar de ellos antes de que apareciesen noticias en relación a ellos en el diario El Correo?.

- VARIABLE: Opinión sobre los juegos de rol.

- VALORES: - Muy buena opinión.
 - Buena opinión.
 - Opinión regular.
 - Mala opinión.
 - Muy mala opinión.



- **DEFINICIÓN OPERATIVA:** Mediríamos, mediante una escala de rango, en qué posición de prestigio sitúan los lectores de El Correo a los juegos de rol, respecto a otras actividades lúdicas y de tiempo libre.

- **PREGUNTA EN CUESTIONARIO:**
 - Ordene por favor, en orden de mayor a menor aceptación la siguientes actividades lúdicas o de tiempo libre:

Fútbol, baloncesto, ballet, ajedrez, pasear, ir a discotecas, jugar a rol, realizar esculturas, lee, jugar con el ordenador, jugar a juegos de tablero.

TÉCNICA DE RECOGIDA DE DATOS

- ❖ La técnica de recogida de datos será el cuestionario cerrado, en el que se incluirían desde preguntas directas (s/n) hasta diferenciales semánticos, en los que el encuestado deberá posicionarse entre dos extremos.

- ❖ La excepción a estas preguntas cerradas, la constituirán las últimas de la encuesta, reservadas a conocer las características sociodemográficas del encuestado.

CUESTIONARIO

- ❖ ¿Es Usted lector de el diario El Correo?.

- ❖ ¿Con qué periodicidad lee este diario?.

- ❖ ¿Cuánto tiempo dedica diariamente a su lectura?.



- ❖ ¿Conoce Usted o ha oído hablar de los juegos de rol?.
- ❖ ¿Ha leído en alguna ocasión noticias acerca de los juegos de rol en el diario El Correo?.
- ❖ ¿Conocía Usted los juegos de rol o había oído hablar de ellos antes de que apareciesen noticias en relación a ellos en el diario El Correo?.
- ❖ ¿Cuál es su opinión sobre los juegos de rol?
 - 1.-Muy desfavorable.
 - 2.- Desfavorable.
 - 3.- Neutral.
 - 4.- Favorable.
 - 5.- Muy favorable.
- ❖ En una escala de 1 a 0, siendo 1 nada de acuerdo y 0 completamente de acuerdo, ¿cree que los juegos de rol son una buena alternativa para el ocio?.
- ❖ ¿Ha jugado alguna vez a rol?.
- ❖ Si no lo ha hecho ¿Se ha planteado alguna vez jugar?.
- ❖ ¿Estaría dispuesto a participar en una partida de rol?.
- ❖ ¿Se ha cuestionado alguna vez si las noticias en las que aparecen los juegos de rol (p.ej. *la del parricida de Murcia*) son totalmente ciertas y veraces?.



- ❖ Ordene por favor, en orden de mayor a menor aceptación la siguientes actividades lúdicas o de tiempo libre:

Fútbol, baloncesto, ballet, ajedrez, pasear, ir a discotecas, jugar a rol, realizar esculturas, leer, jugar con el ordenador, jugar a juegos de mesa o tablero.

- ❖ ¿Cómo cree que son los juegos de rol?. Sitúe su posición entre los dos extremos opuestos que aparecen en cada línea:

Beneficiosos	1	2	3	4	5	6	7	Perjudiciales
Imaginativos	1	2	3	4	5	6	7	Carentes de imaginación
Honestos	1	2	3	4	5	6	7	Perversos
Saludables	1	2	3	4	5	6	7	Enfermizos
Divertidos	1	2	3	4	5	6	7	Trastornados
Inocentes	1	2	3	4	5	6	7	Inciviles

- ❖ ¿Me puede decir cuál es su edad?.
- ❖ ¿Qué nivel de estudios tiene Usted?.
- ❖ Además de Usted, ¿cuántas personas residen en su hogar?.
- ❖ ¿Cuántos metros cuadrados tiene su vivienda?
- ❖ ¿Qué marca y modelo de coche tiene?.
- ❖ Teniendo en cuenta el total de ingresos aportados por los miembros de su hogar ¿me podría decir en cuál de los siguientes niveles de ingresos se situaría su hogar?.



- Menos de 80.000 pesetas mensuales.
- Entre 80.000 y 120.000 pesetas mensuales.
- Entre 120.000 y 200.000 pesetas mensuales.
- Entre 200.000 y 350.000 pesetas mensuales.
- Más de 350.000 pesetas mensuales.



BIBLIOGRAFÍA

- ❖ FAGES, F.B. || PAGANO, CH. *Diccionario de los Medios de Comunicación : Técnica, semiología, lingüística*. 2º edición. Valencia : Fernando Torres Editor, 1978.
- ❖ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario de la Lengua Española*. Vigésimo Primera Edición. Real Academia Española, 1992.
- ❖ ABERCROMBIE, N. || HILL, S. || TURNER, B.S. *Diccionario de Sociología*. 2º Edición. Madrid : Cátedra S.A., 1992.
- ❖ DEL CAMPO, S. || MARSAL, J.F. || GURMENDIA, J.A. *Diccionario de Ciencias Sociales*. Madrid : UNESCO, 1975. (Redactado por el Instituto de estudios Políticos, bajo el patrocinio de la UNESCO).
- ❖ MAC QUAIL, D. *Sociología de los medios masivos de comunicación*. 3º Reimpresión de la 1º Edición. Madrid : Piados, 1979.
- ❖ GAITÁN, J.A. y PIÑUEL, J.L. (1998): *Técnicas de Investigación en Comunicación Social. Elaboración y registro de datos*. Madrid : Editorial Síntesis.
- ❖ LANG, G. Y LANG, K (1981). *The mass media and voting*. En B Berelson y M. Janowich (eds.), *Reader in public opinion and communication*. New York: Wadsworth.
- ❖ GERBNER, G. y GROSS, L. (1976). *Living with television: The violence profile*. *Journal of Communication*, 26(2), 176-179.