

1.5. Estructura familiar

Como ya sabemos, la encuesta se dirige a estudiar el mundo de los videojuegos en los hogares españoles. Para lo que entrevistamos a individuos pero como representantes de cada domicilio. Los videojuegos corresponden a una instalación del hogar, junto a los otros enseres. De manera que, en este caso, resulta fundamental conocer cómo está formada cada familia o cada hogar que ha colaborado en este trabajo. Además, el tipo de

Cuadro 1.5.1.	% viven con su padre (según sexo y edad)		
% de cada combinación			
Base: todos	Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total
18 a 24 años	CF 83	C 76	C 79
25 a 30 años	F 51	36	44
31 a 40 años	F 14	6	9
41 a 50 años	2	2	2
Total	F 49	31	38

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 1.5.2.	% viven con su madre (según sexo y edad)		
% de cada combinación			
Base: todos	Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total
18 a 24 años	C 90	C 86	C 88
25 a 30 años	F 62	40	52
31 a 40 años	F 14	8	10
41 a 50 años	4	3	3
Total	F 56	35	44

Cuadro 1.5.3.	% viven con su pareja (según sexo y edad)		
% de cada combinación			
Base: todos	Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total
18 a 24 años	4	8	6
25 a 30 años	23	F 35	29
31 a 40 años	71	F 82	78
41 a 50 años	C 85	CF 90	C 89
Total	33	F 54	45

producto sobre el que se centra el análisis tiene un público que también está comprendido en edades infantiles y adolescentes. Legalmente no se debe recoger información a menores de 16 años (a no ser con el consentimiento y presencia de los padres). En consecuencia, hemos decidido no entrevistar a ese segmento de la población. De manera que los entrevistados nos hablarán de sus opiniones, si bien el tipo de familia con la que se convive es un factor de tremenda influencia para los resultados. De momento, observaremos cómo se reparte la población entrevistada según las personas con las que convive. Esta información corresponde a la pregunta **T3** del cuestionario

común para todos los entrevistados. Todos estos datos nos servirán para analizar o

precisar algunos resultados de los dos siguientes capítulos dedicados a los **usuarios** y **no usuarios** de videojuegos. Así que hemos preguntado por las personas que conviven con cada entrevistado. La idea inicial consiste en que podamos recoger datos sobre la estructura familiar para poder contrastar posteriormente si eso fuera necesario. Simplemente, en este apartado reproducimos cuál es la distribución de los hogares según sus miembros y el sexo y la edad de los entrevistados.

Cuadro 1.5.4.		% viven con hijos/hermanos < 5 años		
% de cada combinación		(según sexo y edad)		
Base: todos		Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total	
18 a 24 años	3	1	2	
25 a 30 años	5	F 17	11	
31 a 40 años	C 27	C 32	C 30	
41 a 50 años	3	6	5	
Total	9	F 15	12	

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 1.5.5.		% viven con hijos/hermanos 6 y 14 a.		
% de cada combinación		(según sexo y edad)		
Base: todos		Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total	
18 a 24 años	12	10	11	
25 a 30 años	7	8	7	
31 a 40 años	30	CF 52	45	
41 a 50 años	CF 57	48	C 50	
Total	18	F 30	25	

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

En los tres primeros cuadros (**cuadros 1.5.1., 1.5.2. y 1.5.3.**, de la página anterior) encontramos la lógica esperada en la distribución por edades según la persona con quien conviva el entrevistado. En principio, distinguimos si vive con el padre o la madre. Naturalmente, nos interesa, fundamentalmente, las personas que no se hayan independizado aún de la familia de origen. Por lo que

hemos cruzado los datos según el sexo y la edad de los entrevistados. En el tercero de los cuadros, recogemos los resultados sobre las personas que viven actualmente con su pareja. Observamos una realidad muy peculiar de la vida española, que los que llamamos *adolescentes (16-24 años)* conviven en gran medida con su padre (79%) o su madre (88%). Las proporciones siguen siendo elevadas para los jóvenes propiamente dichos (25 a 30 años): el 44% conviven con su padre el 52% con su madre. El hecho de que los porcentajes sean más elevados respecto a la convivencia con la madre indica la realidad del divorcio en España. En ese caso los hijos suelen convivir con la madre.

Los **cuadros 1.5.4. a .1.5.7.** contienen la información sobre los hijos o los hermanos que viven en el hogar. Hablamos indistintamente de hijos o hermanos ya que depende de la edad del entrevistado. Lo que realmente nos interesa es conocer cuántas personas de

estas características forman parte del domicilio de cada persona que ha respondido el cuestionario. La idea inicial consiste en diferenciar varios grupos de edad según criterios de independencia y formas de uso con relación a los videojuegos.

Cuadro 1.5.6.	% viven con hijos/hermanos 15 y 18 a.		
% de cada combinación	(según sexo y edad)		
Base: todos	Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total
18 a 24 años	11	12	11
25 a 30 años	3	5	4
31 a 40 años	4	F 10	8
41 a 50 años	C 41	CF 49	C 47
Total	9	F 18	14

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 1.5.7.	% viven con hijos/hermanos > 18 años		
% de cada combinación	(según sexo y edad)		
Base: todos	Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total
18 a 24 años	C 46	44	45
25 a 30 años	40	CF 60	35
31 a 40 años	7	9	8
41 a 50 años	40	F 48	C 46
Total	35	32	33

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

No se pretende separar la información entre hermanos o hijos. Los cuadros están cruzados por las variables de sexo y, especialmente, edad para que podamos obtener una primera impresión sobre la estructura familiar según este tipo de miembros. En realidad, nos interesa conocer la estructura de los que viven en el domicilio

familiar, como ya hemos visto en las secciones anteriores. Ya que los usuarios, los partidarios o los que se relacionan directamente con el mundo de los videojuegos no son únicamente los adolescentes o los jóvenes. Cada grupo de edad tiene su relevancia y su papel en el análisis de esta investigación.

Los cuadros 1.5.8. y 1.5.9. recogen datos de otras personas que acompañan al núcleo familiar en cada domicilio. Nos referimos a “*otros familiares*” (4%) y a “*otras personas (amigos, servicio, etc)*” (3%). En realidad, no se trata de residuos aislados sino de otros individuos que se suman al número total de miembros del hogar. Si bien es cierto que el número de casos es muy reducido como para tomarlos en cuenta de manera aislada. Únicamente, nos serán de utilidad cuando los sumemos junto a otras personas del domicilio entrevistados.

Por último hemos construido el cuadro 1.5.10. para incluir a los entrevistados que viven solos. Es decir, que en ninguna de las opciones de la batería de preguntas T3 del

Cuadro 1.5.8.	% viven con otros familiares (según sexo y edad)		
% de cada combinación			
Base: todos	Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total
18 a 24 años	7	4	5
25 a 30 años	4	2	3
31 a 40 años	6	1	3
41 a 50 años	0	5	4
Total	5	3	4

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 1.5.9.	% viven con otras personas (amigos, servicio,) (según sexo y edad)		
% de cada combinación			
Base: todos	Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total
18 a 24 años	3	5	4
25 a 30 años	2	9	5
31 a 40 años	1	2	1
41 a 50 años	0	2	2
Total	2	4	3

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Cuadro 1.5.10.	% viven SOLOS (según sexo y edad)		
% de cada combinación			
Base: todos	Sexo		
Edad	Varones	Mujeres	Total
18 a 24 años	1	1	1
25 a 30 años	6	9	8
31 a 40 años	10	6	7
41 a 50 años	5	0	1
Total	5	4	5

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

cuestionario común, respondió que “sí”. Se trata de 68 personas del total de 1.500 personas de la totalidad de la muestra, lo que supone un 5%. La proporción es tan baja como la que nos muestran los dos últimos cuadros. Sin embargo, ahora se trata de un núcleo de población diferente. No son muchos, pero interesa comprobar cuál es su distribución según la edad y el sexo de los entrevistados. Más adelante, cuando estudiemos cada uno de los fenómenos derivados del uso y opinión de los videojuegos veremos qué relevancia tiene cada grupo humano. Entonces veremos si, para posteriores calas o encuestas, conviene recoger un número mayor de este colectivo según su relevancia.