

## 2.2. Consumo de videojuegos

Para medir el consumo de videojuegos vamos a diferenciar a los hogares que utilicen estos entretenimientos según las dos posibles plataformas de *hardware*: ordenadores personales y videoconsolas. Lo que no quiere decir que sean excluyentes, habrá casos que usen ambos soportes electrónicos. Lo veremos en cada sección dedicada a cada soporte de hardware para cada tipo de juegos. Cuando analicemos el mundo del PC no estamos desechando tampoco cualquier otro ordenador que no se denomine así. De hecho, incluimos todo tipo de marcas con la condición de que se trate de un ordenador personal, para uso doméstico. Finalmente, recogemos los datos sobre el el número de videojuegos que disponen en cada hogar según diversas categorías.

### 2.2.1. Videojuegos para PC's

Tabla 2.2.1.1.	
% totales	
Base: hogares usuarios	
% N° de PC's en el hogar	
Ninguno	22
Uno	62
Dos o más	14
No sabe o No contesta	2

La primera variable que nos interesa conocer es el número de ordenadores personales que tienen en cada hogar. La [tabla 2.2.1.1](#) nos proporciona la distribución de ordenadores en los hogares usuarios consultados. El 22% de los hogares consultados afirma que no dispone de ningún ordenador personal en casa., Esto no supone que no utilice videojuegos ya que puede hacerlo mediante videoconsolas. La proporción aumenta hasta [el 62% de los entrevistados que afirman que tienen un ordenador personal en su domicilio](#). Aunque esto tampoco asegura que se use para manejar los videojuegos. Lo veremos más adelante. Todavía queda un 14% de hogares que tienen dos o mas computadoras domésticas, ya

que pueden ser tanto PC's como otro tipo siempre que sean para el uso en casa. Esta afirmación es igual de válida para los que posean solo uno de estos ordenadores. Nos resta un 2% que corresponde a los consultados que no quisieron o no supieron responder a nuestra cuestión.

Antes de comenzar a explorar lo que caracteriza disponer de ordenadores personales en casa, cruzaremos esta variable por el número de videoconsolas que actualmente tienen los usuarios de videojuegos. Claro que según el número de PC's ya declarado. Lo tenemos en el cuadro 2.2.1.1, haremos el ejercicio inverso cuando entremos en la sección de videoconsolas.

<b>Cuadro 2.2.1.1.</b>		<b>% N° de ordenadores personales en el hogar</b> (Según nº de consolas en el hogar)		
% horizontales				
Base: hogares usuarios				
<b>% N° de consolas en el hogar</b>		Ninguno	Uno	Dos o más
Ninguna		0	C 78	14
Una		C 32	55	11
Dos o más		23	63	13
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>62</b>	<b>14</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

La lectura rápida de la tabla nos indica que para los entrevistados que no disponen de ordenadores personales en su domicilio no hay ninguno que no disponga de alguna videoconsola. El 32% de los que tienen una videoconsola en casa no disfrutan de ningún ordenador. Aunque también hay otro 23% que disponen de dos o más de estos aparatos para videojuegos que tampoco tienen ordenadores en su domicilio. El 78% de los que no tienen ninguna videoconsola en casa, al menos cuentan con un ordenador personal. El 55% de los que disfrutan de una videoconsola y el 63% que tienen dos o más, también tienen un ordenador personal. Las proporciones son menores para los que en sus casas no hay videoconsolas (14%) pero sí dos o más ordenadores.

Pero antes de llegar a la sección correspondiente incorporaremos el cuadro 2.2.1.2. en el que se muestran los mismos datos pero invertidos. ¿Cuántos videolonsolas se tienen en el hogar en función del número de PC's que se hayan adquirido?

La interpretación de los resultados es similar al anterior cuadro. Cuando no hay

<b>Cuadro 2.2.1.2.</b>	<b>% N° de videoconsolas en el hogar</b> (Según n° de PC's en el hogar)		
% horizontales			
Base: hogares usuarios			
<b>% N° de PC's en el hogar</b>	Ninguno	Uno	Dos o más
Ninguna	0	C 78	22
Una	28	45	21
Dos o más	C 35	44	19
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>55</b>	<b>21</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

donde cuentan con un ordenador el 28% no tienen consolas. Aunque si cuentan con dos o más ordenadores la proporción aumenta hasta el 35% de los hogares sin consolas. Es decir, que es el uso o la adquisición de ordenadores cuando no hay videoconsolas en casa. El dato más significativo es el 78% e los que no tienen ningún ordenador cuentan con una sola videoconsola. La proporción baja hasta el 45% para los domicilios que cuentan con un aparato de cada clase. Y es muy similar (44%) para los que con esa única videoconsola ya tienen más de un ordenador. En los hogares con dos o más videoconsolas los porcentajes son muy similares según el número de PC's que también han comprado. El 22% de los que no han adquirido ninguno, el 21% de los que ya tienen uno o el 19% de los que poseen dos o más PC's.

videoconsolas tampoco puede darse el caso de que haya ordenadores porque sino no hablaríamos de hogares usuarios de videojuegos. Los domicilios

<b>Cuadro 2.2.1.3.</b>	<b>% con un ordenador personal en el hogar</b> (según sexo y edad)		
% de cada combinación suari			
	<b>Sexo</b>		
<b>Edad</b>	Varones	Mujeres	<b>Total</b>
Adolescentes	F 68	57	<b>64</b>
Jóvenes	58	57	<b>58</b>
Maduros	56	55	<b>58</b>
Talludos	C 72	71	<b>C 71</b>
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>61</b>	<b>62</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

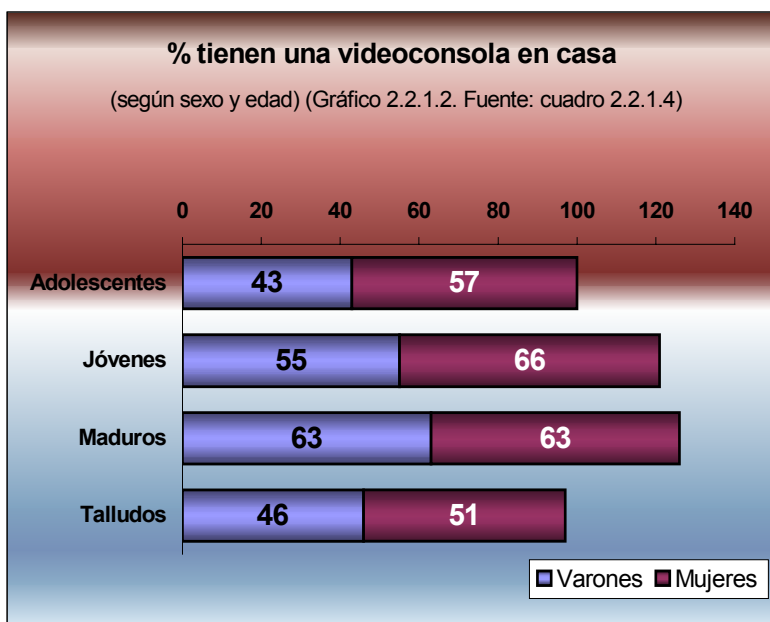
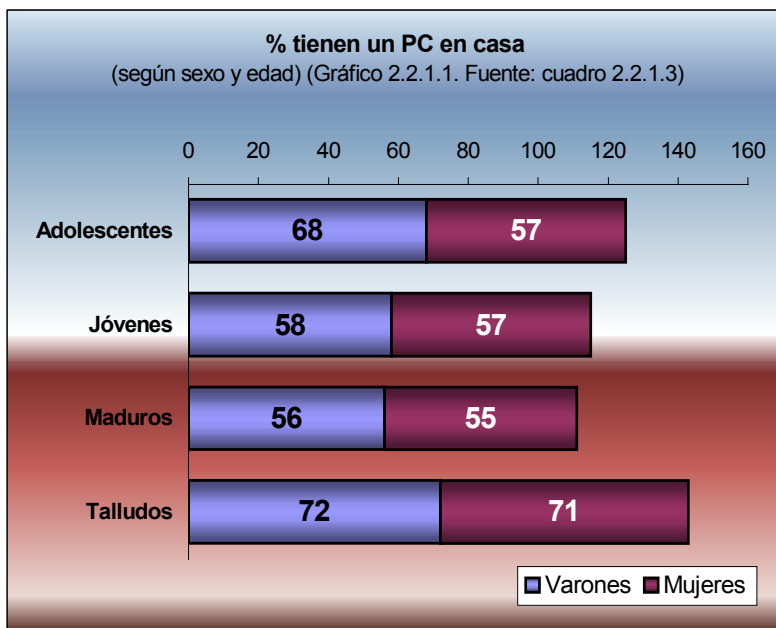
Veamos ahora la relación que se observa al combinar el sexo y la edad de los entrevistados. En este caso para conocer y comparar el consumo de ordenadores y videoconsolas. Usaremos cuadros con porcentajes de cada combinación y escogeremos la respuesta, en cada caso, cuando disponen de uno de estos aparatos. Además, de manera inconexa, sin

<b>Cuadro 2.2.1.4.</b>	<b>% con una videoconsola en el hogar</b> (según sexo y edad)		
% de cada combinación suari			
	<b>Sexo</b>		
<b>Edad</b>	Varones	Mujeres	<b>Total</b>
Adolescentes	43	F 57	<b>48</b>
Jóvenes	55	CF 66	<b>59</b>
Maduros	C 63	63	<b>C 63</b>
Talludos	46	F 51	<b>50</b>
<b>Total</b>	<b>51</b>	<b>F 59</b>	<b>55</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

F: Dato máximo más significativo de cada fila

saber si por tener un tipo de plataforma tienen o no de la otra. Los cuadros 2.2.1.3 y 2.2.1.4. reflejan las proporciones de esta combinación.



Los cuadros anteriores reflejan la composición de variables según el sexo y la edad cuando se calculan las proporciones de los que tienen un ordenador personal o una videoconsola. Hay un cuadro para cada caso. Hay que tener en cuenta que los ordenadores personales no tienen un uso exclusivo para videojuegos. Esta es la razón que en el cuadro 2.2.1.3. el grupo más numeroso esté formado por los mayores de 41 años. Lógicamente, tienen mayor poder adquisitivo junto a posibles responsabilidades laborales u otras inquietudes que les induzcan a la compra de un PC. También el uso de la internet ha potenciado el mercado de la microinformática. Pero una de las primeras

conclusiones sorprendentes es que no hay grandes diferencias según el sexo de los entrevistados a la hora de poseer un ordenador personal. Solo destacan los adolescentes varones (68%) respecto a las mujeres (57%) que figuran como el grupo de mayor potencial en el uso de videojuegos. Pero las diferencias no son tan abultadas como se esperaban.

Resulta más apasionante la lectura del **cuadro 2.2.1.4.** donde **se recoge una mayor proporción de mujeres que poseen una videoconsola que de varones.** Las razones pueden ser muy diversas. La más simple es que, sencillamente, sea así: que las mujeres hayan adquirido mayor cuota de mercado como cada vez más llenan las gradas de los estadios de fútbol. Aunque hay explicaciones más coherentes con el resto del análisis del informe. Ya hemos visto que las madres, mujeres, adquieren un elevado conocimiento del producto. Lo que probablemente les hará sentirse dueñas de “sus” videojuegos, más bien en este caso de “sus” videoconsolas. **Las diferencias por sexo son elevadas en casi todos los grupos etáneos, a excepción del grupo de los maduros. Aquí puede influir el factor “conocimiento”.** Ya hemos visto que las mujeres, especialmente las madres, suelen estar mucho más al tanto que sus parejas sobre estos entretenimientos de sus hijos. Parece fácil imaginar a un padre con alguna noción de los videojuegos que hay en su casa. Pero es más fácil creer que una madre acertaría cuántos y cuáles videojuegos son de sus hijos. En cualquiera de los casos explicados, sigue la sorpresa de las adolescentes y las chicas jóvenes que superan a los varones de su misma edad. Este fenómeno sucede igual cuando el número de consolas que tienen en casa es mayor. Lo que inevitablemente nos lleva a un cambio de paradigma, a una evolución en el sector del videojuego. Además, con características típicamente españolas ya que hemos recogido datos de otros países que no se parecen a estos resultados.

## **Características del PC**

Más de la mitad de la población entrevistada en un hogar usuario de videojuegos tiene al menos un ordenador personal en casa. En concreto, el 76% de los consultados afirma disponer de uno o más PC's en su domicilio donde reside algún miembro de la familia que usa los videojuegos. Vamos a preguntar a estas personas (760) por las características de su ordenador. En el caso de que tuviera varios, nos referimos al más

reciente o al más potente. Se trata de recoger información sobre qué periféricos y prestaciones tiene la máquina. Los resultados los tenemos en el **cuadro 2.2.1.5.**<sup>ψ</sup>

<b>Cuadro 2.2.1.5.</b>	<b>% de PC que integran las siguientes prestaciones</b>				
<b>% verticales múltiples</b>	<b>(según edad)</b>				
Base: hogares usuarios y propietarios de PC	Adolescentes	Jóvenes	Maduros	Talludos	Total
CD-ROM	F 96	92	87	87	<b>91</b>
Cam. Videoconf	F 91	F 91	89	74	<b>87</b>
T. Sonido normal	F 80	77	63	57	<b>69</b>
Modem 56kb o +	47	F 50	42	45	<b>46</b>
Cuenta email	45	F 50	35	39	<b>43</b>
RAM 128 Mb o +	45	F 54	33	36	<b>42</b>
T. Gráfica especial	F 39	38	24	20	<b>30</b>
Grabadora CD	F 31	29	22	35	<b>30</b>
T. Aceleradora juegos	F 35	31	17	15	<b>25</b>
T. Sonido gama alta	F 28	17	14	11	<b>17</b>
DVD	15	13	12	F 20	<b>15</b>

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Los datos de este cuadro reflejan un alto nivel en el equipamiento informático de los hogares que se declaran usuarios de videojuegos. Es probable que algunos de los entrevistados no utilicen sus ordenadores para entretenerse con videojuegos. Aunque está claro que la mayoría de las personas que aceptan estar involucradas en este mundo del videojuego tiene unas características comunes. Una de ellas es el apego por la tecnología de vanguardia. No hace falta más que observar el cuadro anterior donde la mayoría de las prestaciones y periféricos de ordenadores están en propiedad de la mayoría de los consultados. Además, el conjunto de adolescentes aparece como el más provisto de estos materiales al compararlo con el resto de los grupos etáneos. Por cierto, algunos de estos accesorios son de gama realmente alta. Lo que, naturalmente, supone una fuerte inversión económica normalmente desproporcionada para chicos de 16 ó 18 años, por poner un ejemplo. La verdad es que hay dos razones fundamentales para desear equipar un ordenador con materiales como por los que hemos preguntado. La más lógica es que responda a las necesidades de un profesional y cualquier mejora esté justificada por el rendimiento que obtenga en su trabajo cotidiano. Pero hay otra razón también probable y se relaciona con el ocio. Para poder acceder a ciertos videojuegos por ordenador es preciso contar con un equipamiento mínimo. Y para disfrutar como sueña el

<sup>ψ</sup> Esta vez se trata de un nuevo tipo de cuadro. Ahora los porcentajes son verticales. De manera que las comparaciones las haremos de forma horizontal para que cobren sentido. La lectura de los datos es similar que los cuadros con % horizontales solo que a la inversa.

usuario de estos videojuegos precisa de elementos “especiales”. De hecho, comprobamos como los adolescentes son los que aseguran que su PC cuenta con tarjetas aceleradoras de juegos, de sonido (gama alta), grabadoras de CD, tarjeta gráfica especial, etc. Todo esto forma parte de una especie de “rito” para lograr las mejores sensaciones con los videojuegos. Además, así nos lo confiesan abiertamente.

Dentro de esta batería de preguntas, se incluía la “grabadora de CD”. Este periférico es el que se utiliza habitualmente para realizar las reproducciones “piratas” del software de ordenador incluido los videojuegos. Aunque también sirve para otros fines menos punibles. Prácticamente, un tercio de la población consultada ya tiene esta grabadora que, además de copiar música y otros programas informáticos, ayuda a distribuir reproducciones no originales de estos videojuegos. Sencillamente, se trata de un riesgo conocido pero que se hace necesario cuantificarlo, especialmente si son los adolescentes los que mejor están provistos de estos materiales. Precisamente, son ellos los que más usan estos entretenimientos.

### Nº de reproducciones originales, prestadas y copiadas de videojuegos en el hogar

Esta es una de las zonas más polémicas del análisis. Hasta ahora casi todo entrevistado no ha puesto casi objeciones para responder a nuestras preguntas. En realidad eran cuestiones sencillas y que no comprometían al entrevistado. Volvemos, de nuevo, a la base de cálculo de los que se declaran **hogares usuarios de videojuegos**. Cualquiera nos podía responder el teléfono y contestar algunas preguntas., Pero las tres siguientes ponían en un compromiso a algunas personas según ciertas prácticas que, aunque no parece que estén muy perseguidas, tampoco están bien vistas. Se trata de tres cuestiones (más adelante las repetimos referidas a los juegos de videoconsolas) en las que debían responder lo siguiente:

- ✂ ¿Cuántos videojuegos **originales** tienes en tu domicilio?
- ✂ ¿Cuántos videojuegos **prestados** tienes en tu domicilio?
- ✂ ¿Cuántos videojuegos **copiados** tienes en tu domicilio?

Lo que nos sorprende es que hallamos recogido un número mayor de no contestaciones en la segunda de las preguntas que en la tercera. Lo que hace todavía más sólida otra hipótesis que barajamos que apunta a que no existe conciencia de delito o de falta. Y, mucho menos, de posibles consecuencias como condenas o responsabilidades civiles o penales.

Los cuadros 2.2.1.6 a 2.2.1.8 recogen estas respuestas cruzadas por la edad del entrevistado. La base de cálculo son los hogares usuarios que tienen, al menos, un PC en su domicilio. Los resultados son inquietantes.

<b>Cuadro 2.2.1.6.</b>		<b>% número de videojuegos para PC's originales en el hogar</b>				
% horizontales		(según edad)				
Base: hogares usuarios prop de PC						
<b>Edad</b>		Ninguno	De 1 a 5	De 6 a 10	Más de diez	Ns/Nc
Adolescentes		25	C 37	12	13	13
Jóvenes		30	21	14	11	23
Maduros		C 31	22	11	11	25
Talludos		15	24	15	15	C 30
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>26</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>23</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

<b>Cuadro 2.2.1.7.</b>		<b>% número de videojuegos para PC's prestados en el hogar</b>				
% horizontales		(según edad)				
Base: hogares usuarios prop de PC						
<b>Edad</b>		Ninguno	De 1 a 5	De 6 a 10	Más de diez	Ns/Nc
Adolescentes		C 52	C 19	4	1	24
Jóvenes		46	10	3	0	41
Maduros		48	9	1	1	42
Talludos		43	6	0	0	C 51
<b>Total</b>		<b>47</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>39</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

<b>Cuadro 2.2.1.8.</b>		<b>% número de videojuegos para PC's copias de otros originales en el hogar</b>				
% horizontales		(según edad)				
Base: hogares usuarios prop de PC						
<b>Edad</b>		Ninguno	De 1 a 5	De 6 a 10	Más de diez	Ns/Nc
Adolescentes		44	C 18	C 9	11	18
Jóvenes		35	12	C 9	C 14	30
Maduros		C 45	8	4	3	39
Talludos		38	10	6	1	C 45
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>12</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>33</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

La verdad es que para analizar con precisión estos datos sería necesario conocer todas las cifras del sector. Aunque consideramos que no hace falta. La herida está abierta

y es conocida. Se sabe el daño de la piratería al sector y, nuestra labor llega, a lo sumo, a cuantificar de qué manera se produce. Nos podríamos aventurar a dar un pronóstico e incluso algunas propuestas para las soluciones de este asunto que destroza cualquier estrategia comercial. Pero hace falta mucha información y un cambio en la cultura española. Como se puede apreciar en los cuadros anteriores se trata de un problema de adolescentes y jóvenes consentido por sus mayores, Es muy difícil actuar contra esta situación

## 2.2.2. Videojuegos para videoconsolas

Ya hemos adelantado en la sección anterior el número de videoconsolas que se han recogido en nuestra encuesta y las hemos comparado con los otros soportes para

<b>Cuadro 2.2.2.1.</b>	<b>% número de videojuegos para consolas <u>originales</u> en el hogar</b>				
% horizontales	<b>(según edad)</b>				
Base: h. usuarios	Ninguno	De 1 a 5	De 6 a 10	Más de diez	Ns/Nc
Adolescentes	C 17	31	23	16	13
Jóvenes	15	28	18	13	C 26
Maduros	9	C 33	C 25	19	14
Talludos	5	22	24	C 27	22
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>29</b>	<b>23</b>	<b>19</b>	<b>19</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

<b>Cuadro 2.2.2.2.</b>	<b>% número de videojuegos para consolas <u>prestados</u> en el hogar</b>				
% horizontales	<b>(según edad)</b>				
Base: h. usuarios	Ninguno	De 1 a 5	De 6 a 10	Más de diez	Ns/Nc
Adolescentes	C 50	C 20	4	1	26
Jóvenes	40	17	1	1	41
Maduros	46	14	2	0	38
Talludos	39	14	0	0	C 46
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>38</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

<b>Cuadro 2.2.2.3.</b>	<b>% número de videojuegos para consolas <u>copias de otros originales</u> en el hogar</b>				
% horizontales	<b>(según edad)</b>				
Base: h. usuarios	Ninguno	De 1 a 5	De 6 a 10	Más de diez	Ns/Nc
Adolescentes	C 51	C 10	8	7	24
Jóvenes	35	7	7	C 11	40
Maduros	47	8	3	3	38
Talludos	44	5	3	2	C 46
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>37</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

videojuegos; los PC's. Acabamos de inspeccionar tres cuadros que nos indicaban el número de videojuegos para PC's. Haremos lo mismo con los juegos para videoconsolas mediante los cuadros 2.2.2.1 a 2.2.2.3.

Como en el caso anterior estos cuadros son complejos de analizar. Más bien se trata de ofrecer un punto de partida en donde están cuantificados algunos datos relevantes sobre la adquisición de los videojuegos. Como se puede comprobar, a medida que la pregunta se hace más comprometida aumenta, lógicamente, la proporción de los entrevistados que no quieren contestar. Pero se puede apreciar cómo, de nuevo, las prácticas más ilegales van de la mano de las personas más jóvenes. Este dato ya se conocía, ahora le hemos puesto cifras que ayudan a dimensionar el problema. Un problema que se agrava al consultar otras secciones de este informe donde se recoge el consentimiento y, en ocasiones, la colaboración de los padres. Hablamos de adolescentes y jóvenes como el núcleo del conflicto por representar los porcentajes más elevados de los resultados que hemos obtenido. Aunque, por desgracia, se aprecia que se trata de algo generalizado, inmerso casi en nuestra cultura, en la forma de ser y de actuar de los españoles. Es posible que las respuestas no reflejen la realidad con extrema precisión. Pero, precisamente, lo que más llama la atención es la poca o nula conciencia de delito. O aunque sea de falta al reproducir originales sin abonar derechos de autor como se intenta en otros sectores. O como ya se ha conseguido en otros, los plagios en los libros ya no están tan bien vistos. El problema es tan grave que requiere de conciencia social y para ello se precisa movilizarse, dar a conocer la realidad y solicitar el apoyo necesario.

## Número de consolas

Para terminar con esta sección queríamos conocer el número de consolas que tienen los entrevistados que manifestaron disponer de una, por lo menos. Con lo cual, la base de cálculo se reduce de nuevo a este colectivo de hogares usuarios que poseen al menos una videoconsola en casa. Casualmente, la base de cálculo es la misma que para los propietarios de PC's. Es decir, 760 casos. Recuerden que la diferencia es que había menos propietarios de una sola consola pero un grupo más numeroso que había adquirido varias en comparación con los que tenían ordenadores. De manera que se les

preguntaba por cuántas videoconsolas tenían diferenciándolas por diversas marcas conocidas. Lo vemos en los cuadros del 2.2.2.4. al 2.2.2.8

<b>Cuadro 2.2.2.4.</b>	<b>% número de consolas <u>Playstation</u> en el hogar</b>			
% horizontales	<b>(según edad)</b>			
Base: h. usuarios + Prop. Consolas	Ninguna	Una	Dos o más	Ns/Nc
Adolescentes	C 18	61	0	21
Jóvenes	9	C 69	0	23
Maduros	16	61	0	23
Talludos	13	54	3	C 30
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>61</b>	<b>1</b>	<b>24</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

<b>Cuadro 2.2.2.5.</b>	<b>% número de consolas <u>Nintendo64</u> en el hogar</b>			
% horizontales	<b>(según edad)</b>			
Base: h. usuarios + Prop. Consolas	Ninguna	Una	Dos o más	Ns/Nc
Adolescentes	32	27	4	37
Jóvenes	C 34	13	2	C 52
Maduros	29	25	0	46
Talludos	22	C 30	3	46
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>24</b>	<b>2</b>	<b>45</b>

<b>Cuadro 2.2.2.6.</b>	<b>% número de consolas <u>Dreamcast</u> en el hogar</b>			
% horizontales	<b>(según edad)</b>			
Base: h. usuarios + Prop. Consolas	Ninguna	Una	Dos o más	Ns/Nc
Adolescentes	C 49	5	0	46
Jóvenes	42	0	0	58
Maduros	37	0	0	C 62
Talludos	35	4	0	61
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>57</b>

<b>Cuadro 2.2.2.7.</b>	<b>% número de consolas <u>Gameboy</u> en el hogar</b>			
% horizontales	<b>(según edad)</b>			
Base: h. usuarios + Prop. Consolas	Ninguna	Una	Dos o más	Ns/Nc
Adolescentes	C 44	15	1	40
Jóvenes	37	11	0	53
Maduros	26	C 17	2	C 55
Talludos	29	C 17	3	51
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>50</b>

<b>Cuadro 2.2.2.8.</b>	<b>% número de consolas <u>Otras</u> en el hogar</b>			
% horizontales	<b>(según edad)</b>			
Base: h. usuarios + Prop. Consolas	Ninguna	Una	Dos o más	Ns/Nc
Adolescentes	C 37	C 28	4	30
Jóvenes	35	17	2	46
Maduros	32	17	1	C 49
Talludos	29	21	7	44
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>21</b>	<b>4</b>	<b>42</b>

Estos últimos cuadros son puramente informativos para contrastar con los resultados de cada una de las marcas o empresas que las respaldan. Tan solo se puede apreciar el punto en común por el que los más jóvenes, especialmente, los adolescentes declaran en mayor medida que no poseen ninguna de estas videoconsolas. Sería interesante conocer quién se hace o se sabe dueño de estos aparatos. Lo cual tiene cierta lógica debido al precio (en algunas ocasiones) y al cuidado que precisa su mantenimiento.