

2.4.2. De los hijos mayores de 16 años que conviven en el hogar

La batería de preguntas corresponde a la **U8**, al igual que hicimos en la sección anterior, del protocolo para usuarios la reproducimos aquí para un mejor seguimiento del análisis. De la misma manera resulta conveniente acudir a la formulación de cada cuestión ya que en las tablas y cuadros tendemos a resumir o simplificar los contenidos por falta de espacio. Se trata,

U8. ¿Cómo o cuáles son las condiciones en las que usas los videojuegos?
[LEER DE CADA UNA]

	Sí	No
a) Normalmente, le gusta jugar solo	1	2
b) Si es posible, prefiere jugar con alguien	1	2
c) Le gusta que, a veces, su padre/madre también juegue	1	2
d) Parece que los mayores no entienden nada de todo este mundo de los videojuegos	1	2
e) Sus padres también usan VJ en casa	1	2
f) Ya usan VJ por internet	1	2
g) A los padres no les gusta que estén mucho tiempo conectados a la internet	1	2
h) Suele salir a casas de amigos para usar los V.J.	1	2
i) A veces, suele acudir a salas de juegos recreativos	1	2
j) Suele disponer de dinero para comprar sus propios VJ	1	2
k) Consigue VJ mucho más baratos que los originales	1	2
l) Los mayores no se preocupan mucho de dónde sacan los Videojuegos que ellos consiguen	1	2

igualmente, de una lista de preguntas que admiten dos respuestas únicamente: un **sí** o un **no**. Claro que se deja la libertad para no contestar cualquiera de ellas. Aunque en general el índice de no contestación ha sido bajo (o alto el de colaboración). La muestra o el número de entrevistados que accedimos se redujo una vez más. Estas cuestiones eran específicas para los entrevistados que vivan en un domicilio en calidad de hijos y hayan cumplido los 16 años. Es decir, que convivan con sus padres u otros familiares sin ser independientes. Nos referimos a personas dependientes de la familia. Es decir, que no hayan formado familia propia o que no convivan con ella. La muestra se reduce a 384 casos válidos. Esto significa que no podremos realizar cuadros estadísticos con tantas divisiones ya que no tendremos suficientes elementos para ello. Veamos el **cuadro 2.4.2.1.** con los totales de cada una de las preguntas **U8**. cruzados por el sexo de cada entrevistado.

Cuadro 2.4.2.1.		% contestan Sí a cada una de las preguntas U8		
% Verticales múltiples				
base: hogares usuarios e hijos > 16 años que viven en el hogar				
		Varones	Mujeres	Total
1	Suele disponer de dinero para comprar sus propios VJ	F 82	56	74
2	Si es posible, prefiere jugar con alguien	F 74	64	71
3	Consigue VJ mucho más baratos que los originales	F 55	41	51
4	No los utiliza normalmente, pero sí hay en casa	40	F 68	49
5	Normalmente, le gusta jugar solo	F 55	30	47
6	Parece que los mayores no entienden nada de todo este mundo de los videojuegos	F 48	39	45
7	Suele salir a casas de amigos para usar los V.J.	F 39	16	32
8	Los mayores no se preocupan mucho de dónde sacan los VJ que ellos consiguen	30	31	30
9	A veces, suele acudir a salas de juegos recreativos	F 29	19	26
10	Le gusta que, a veces, su padre/madre también juegue	20	F 35	25
11	Sus padres también usan VJ en casa	15	F 26	19
12	A los padres no les gusta que estén mucho tiempo conectados a la internet	16	F 22	18
13	Ya usan VJ por la internet	F 17	7	14

F: Dato máximo más significativo de cada fila

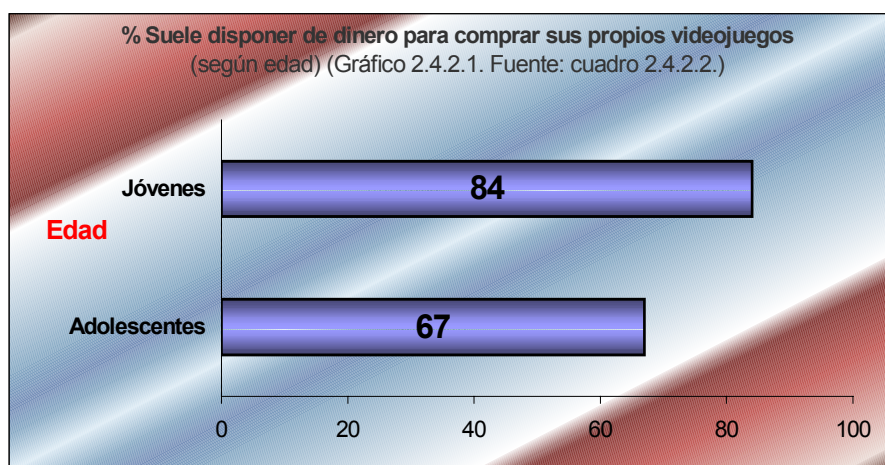
Cuadro 2.4.2.2.		% han contestado Sí a cada pregunta U8 (según diversas variables de clasificación)												
% Horizontales múltiples		(cada columna corresponde a la fila numerada en el cuadro 2.4.2.1.)												
Base: hogares usuarios e hijos > 16 años		1.-	2.-	3.-	4.-	5.-	6.-	7.-	8.-	9.	10.-	11.-	12.-	13.-
Total edad														
Adolescentes		67	C 76	C 54	48	42	47	C 36	C 35	C 33	C 30	C 22	C 22	15
Jóvenes		C 84	63	48	50	C 53	44	26	23	15	16	13	10	12
Maduros														
Talludos														
Total sexo														
Varones		C 82	C 74	C 55	40	C 55	C 48	C 39	30	C 29	20	15	16	17
Mujeres		56	64	41	C 68	30	39	16	31	19	C 35	C 26	C 22	7
Total Usuarios														
Usuarios actuales		C 81	C 73	C 57	42	C 52	46	C 37	31	C 30	25	19	19	16
No usuarios		49	63	29	C 78	29	47	10	28	10	24	16	14	8
Total contacto VJ														
Los recomienda		81	C 79	60	37	49	47	C 51	33	C32	27	20	23	16
Los compra		81	77	60	35	C 50	46	43	29	30	24	21	19	14
Los regala		76	72	53	C 43	45	44	31	32	21	27	21	21	17
Los intercambia		C 82	77	C 68	34	C 50	47	42	32	30	27	19	22	14
Total Partidarios de VJ														
Más bien partidario		C 76	C 74	C 54	41	47	47	C 39	29	C 29	C 27	C 20	18	15
Más bien no partidario		64	58	38	C 73	43	44	8	32	15	19	14	16	14
Total Sensación Tiempo														
Le falta tiempo		74	72	49	C 52	44	46	30	30	25	C 27	C 21	19	15
Le sobra tiempo		72	71	C 58	37	C 54	45	C 39	29	30	19	12	18	12
Total Se fían de la gente														
Más bien se fían		C 77	C 78	49	C 54	43	46	C 36	31	27	22	15	16	17
Más bien no se fían		71	65	53	44	C 50	44	28	30	25	C 28	C 22	20	12
Total Informados														
Informados		75	69	C 52	46	48	46	32	29	24	23	17	17	14
No informados		71	C 78	46	C57	43	44	32	C 36	C 33	C 31	22	21	16
TOTAL		74	71	51	49	47	45	32	30	26	25	19	18	14

C: Dato máximo más significativo de cada columna

Las consideraciones iniciales para analizar la batería de preguntas de este apartado es similar a las que detallamos en la sección anterior. Ahora encontramos ciertas diferencias relevantes. La muestra seleccionada corresponde a hijos mayores de 16 años. Con lo que encontramos un número muy reducido de casos para los grupos etáneos de maduros y talludos. De manera que no los tendremos en cuenta para el análisis en esta sección. Comenzamos con el estudio de cada una de las proposiciones de la pregunta **U8**.

1.- Suele disponer de dinero para comprar sus propios videojuegos

El 74% de los hijos mayores de 16 años que viven en el hogar declara que suele disponer de dinero para comprar sus videojuegos. Este resultado contrasta con el mismo 74% de los padres que aseguraban que preferían gastarse ellos el dinero para saber y controlar qué videojuegos adquirirían sus hijos. Lo que parece claro es que los padres, en la sección anterior se refieren, más bien, a sus hijos menores. Se puede entender que los chicos a partir de los catorce años tengan cierta independencia con el gasto de su dinero. La frontera la hemos puesto desde los 16 años, con lo que la autonomía es mayor.



En el gráfico 2.4.2.1. se observa de manera clara que el 67% de los adolescentes (16 a 24 años) disponen de su dinero respecto al 84% los jóvenes (25 a 30 años). Cuando se habla

de que los chicos dispongan de su dinero y no haya control en los productos que se adquieren más bien se trata de menores de 14 años. A partir de los 16 años, se supone cierta responsabilidad para adquirir sus videojuegos, al igual que otros productos. El perfil de los que disponen de su propio dinero se representa fielmente por el usuario actual y con gran contacto con el sector. Así nos lo muestran los resultados.

Los varones (84%) respecto a las mujeres (56%) muestran una gran diferencia en esta postura. También Los usuarios actuales (81%) lo hacen respecto a los no usuarios (49%). El 82% de los que intercambian videojuegos disponen de su propio dinero. Aquí está la clave del origen y difusión del mercado paralelo. Hay una multitud de adolescentes y jóvenes que pueden acceder a la piratería de estos videojuegos con su dinero y sin rendir cuentas a nadie. Probablemente no tengan conciencia de delito y de que perjudiquen a nadie. Más bien es la idea de beneficiarse, de salir ganando. Naturalmente, el 76% de los partidarios cuentan con su dinero. No encontramos diferencias apreciables entre las personas que más bien les falta o les sobra el tiempo. Aunque sí las hay al observar el 77% de los que se fían de la gente frente al 71% de los que más bien no se fían. En todos los casos las cifras, las proporciones son muy elevadas.

2.- Si es posible, prefiere jugar con alguien

Con esta pregunta se pretende medir la dimensión social de los videojuegos. Claro que hay productos de todas clases pero el 71% de los adolescentes y jóvenes consultados prefiere jugar con alguien. Se confirma este carácter social, de comunicación, de encuentro entre los individuos que facilita el uso de los videojuegos. Esta situación se potencia para los que cuentan con menos edad. El 76% de los adolescentes prefiere compañía para usar estos entretenimientos respecto al 63% de los jóvenes que han respondido la encuesta. También lo prefieren los varones (74%) en mayor medida que las mujeres (64%). Aunque se puede proyectar al futuro que esta tendencia irá en crecimiento. Los actuales usuario (73%) así lo prefieren respecto a los no usuarios (63%). En realidad hay todo tipo de videojuegos pero con ellos se produce la comunicación, el encuentro o al menos eso se busca. Finalmente, **se confirma el carácter social que producen los videojuegos en el entorno donde se utilizan.**

3,. Consigue videojuegos mucho más baratos que los originales.

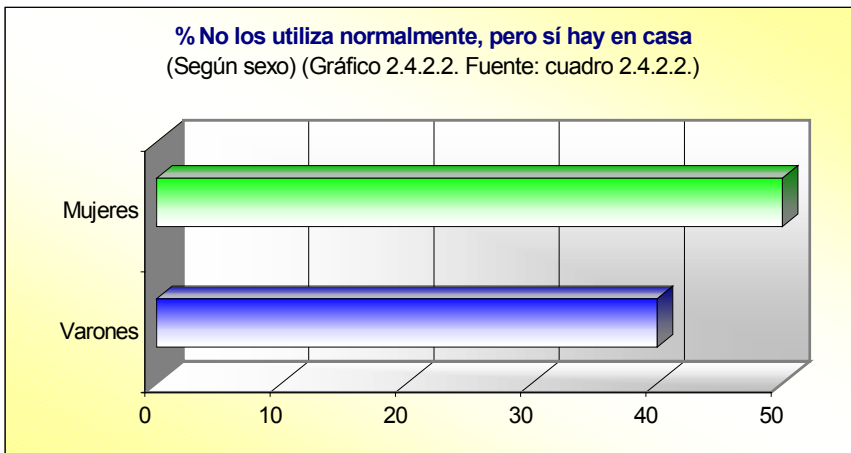
La pregunta era delicada, no era fácil de responder si se tiene la mínima conciencia de delito o de falta asociada a la piratería de los videojuegos. No obstante, la mitad de la población entrevistada asegura que consigue estos juegos mucho más baratos que los originales. Lo que significa que, al menos, el 51% de los entrevistados confiesan participar de un mercado paralelo donde se intercambian reproducciones no permitidas de estos productos. Naturalmente, se trata de una infracción de leyes que protegen la propiedad intelectual y los derechos de los fabricantes y distribuidores de estos entretenimientos. El resultado nos da a entender que la conciencia sobre esta problemática es muy reducida. Fundamentalmente, cuando en una encuesta reflejan su postura sin ningún tipo de apuros.

Es cierto que la proporción de los que así lo afirman disminuye con la edad: adolescentes (54%) y jóvenes (48%). Lo que no deja de ser alarmante. Estas proporciones se elevan al 55% para los varones, el 57% para los usuarios habituales y, naturalmente, hasta el 68% para los que declaran que los intercambian. También están más representados los que les sobra tiempo (58%) respecto a los que les falta (49%).

En definitiva, estos resultados justifican la preocupación del sector y cuantifican el problema según los hijos que viven en su hogar original que ya han cumplido los 16 años.

4.- No los utiliza normalmente, pero sí hay en casa.

Ya sabíamos que no todos los entrevistados serían usuarios habituales. Pero queremos saber cómo son estas personas menores de treinta años que no los usan personalmente aunque sí que lo hagan otros en casa. Casi la mitad de los consultados (49%) responden a este perfil. No hay diferencias acusadas entre los dos grupos de edad. Aunque son muchas más las mujeres (68%) que los varones (40%). Los contrastes más significativos los encontramos en los que sienten que les falta tiempo (52%) y los que más



bien les sobra el tiempo (37%). También se fían más de la gente (54%) respecto a los que no lo hacen (44%). El 57% de los que no se informan regularmente por la prensa en general tienen esta postura frente al 46%

de los informados.

5.- Normalmente, le gusta jugar solo

Casi la mitad de la población entrevistada (47%) asegura que, normalmente, le gusta jugar solo. Recordemos que el 71% sostiene que, cuando se puede, prefiere jugar con alguien. Aparentemente, parecen resultados incompatibles o contradictorios. Más bien muestran la variedad de tipos de juegos y de situaciones para utilizarlos. Nos centramos ahora en las personas que prefieren jugar sin compañía. El carácter social parece que se pierde con la edad. El 53% de los entrevistados jóvenes prefiere este tipo de soledad respecto al 42% de los adolescentes. Los varones (50%) también destacan frente a las mujeres (30%).

Recogemos una diferencia de diez puntos entre los que dicen que les sobra el tiempo (54%) y los que les falta (44%). Si concluyéramos que los primeros tienen un carácter más cercano al usuario de videojuegos, parece que se puede dibujar una tendencia. Podría ser que se estén fabricando videojuegos o que se deseen usar en soledad más de lo que ocurría antes. Aunque es solo una hipótesis que habría que confirmar.

6.- Parece que los mayores no entienden nada de todo este mundo de los videojuegos.

Ya vimos, en la sección anterior, como existe cierta predisposición por los padres para jugar de vez en cuando con sus hijos y viceversa. Ahora los hijos son los que opinan y el 45% considera que los adultos o los mayores no entienden nada de videojuegos. Estas serían las personas más independientes, las que no precisan ni cuentan tanto con su familia para adquirir o utilizar estos entretenimientos. Aproximadamente se trata de casi la mitad de la población que cuenta entre los 16 y 30 años. No hay grandes diferencias en los grupos de las variables que clasifican o explican cómo son estas personas. Tan solo cabe resaltar que el 48% de los varones tiene esta opinión respecto al 39% de las mujeres.

7.- Suele salir a casas de amigos para usar los videojuegos

Esta conducta social es seguida por el 32% de la población consultada. El 36% de los adolescentes consultados así lo hacen frente al 26% de los jóvenes. Lo que implica que se parece más a una actitud más bien de grupos de amigos que de familias. La diferencia entre ambos sexos es abultada: el 39% de los varones respecto al 16% de las mujeres. Los que acuden a otras casas están más bien representados por los que les sobra el tiempo (39%) más que por los que le falta (30%). Suelen ser conocedores de los productos o al menos el 51% de los que recomiendan videojuegos suelen acudir a otros domicilios para utilizarlos.

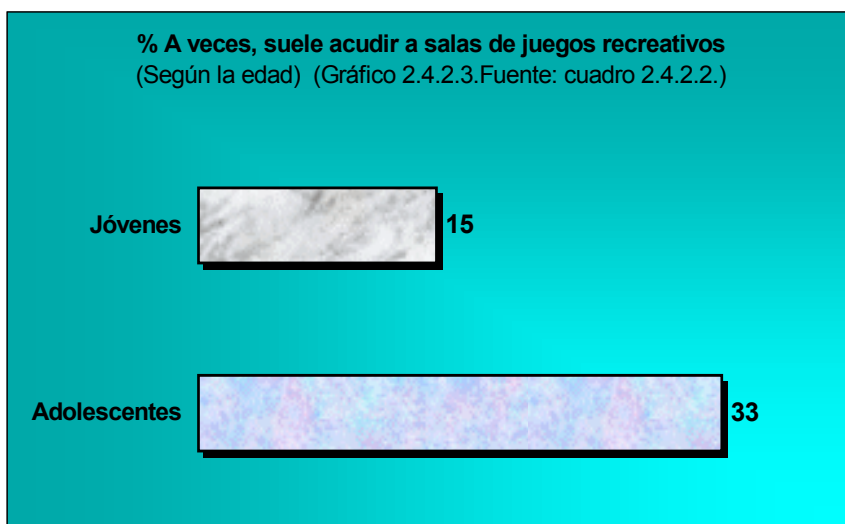
8.- Los mayores no se preocupan mucho de dónde sacan los videojuegos que ellos consiguen

El 30% de los consultados coinciden en que los mayores no se preocupan mucho sobre cómo adquieren o consiguen sus videojuegos. Recordemos que, al consultar a los padres, la proporción era muy similar (31%) de los que opinaban en el mismo sentido.

Con lo que se confirma que el problema de esta despreocupación está bien delimitado. Los padres y los hijos tienen una percepción muy similar.

Lo más alarmante es que los adolescentes (36%) lo afirman con mayor rotundidad que los jóvenes (23%). Lo que quiere decir que hay un sector de la población que claramente tiene acceso al mercado paralelo y no hay ni control ni conocimiento por parte de las familias. En realidad, se trata de una cuestión de educación. De manera que los adolescentes de hoy serán padres mañana y, es posible, que esta problemática persista. De momento, se sabe cuántos y cómo son los que así lo consideran y, al menos, hay algún punto de referencia para adoptar medidas que amortigüen esta situación. Si exceptuamos las diferencias por edad, no encontramos otras significativas. Tan solo los que se consideran no informados (36%) forman un grupo más numeroso que los que sí se saben informados (29%).

9.- A veces, suele acudir a salas de juegos recreativos.



Nuestra encuesta está dedicada a los videojuegos y los hogares. No obstante, hemos incluido una pregunta para saber si, en el caso de hogares usuarios, los menores de 30 años acuden a este tipo de salas con máquinas recreativas.

El resultado es que solo el 26% de los consultados lo hacen ocasionalmente. Especialmente los adolescentes (33%) en comparación con los jóvenes (15%). Aunque la diferencia es menor también el 29% de los varones consultados acuden a estas salas respecto al 19% de las mujeres entrevistadas. No hay muchas más diferencias que definan esta conducta. **Digamos que no existe una asociación directa o mayoritaria entre el uso de estos videojuegos en casa y las visitas a las conocidas “salas de máquinas”.**

Parece ser que el precio y la comodidad que presentan los videojuegos para ordenadores personales o para videoconsolas sea más atractivo para este tipo de público.

10.- Le gusta que, a veces, su padre o madre también juegue

La preferencia de que los padres jueguen, de vez en cuando, con ellos es minoritaria. Tan solo el 25% de los entrevistados piensa así. Aunque los adolescentes consultados forman un grupo del 30% que se reduce considerablemente hasta el 15% para el caso de los jóvenes. Lo que parece natural ya que con la edad aumenta la autonomía con relación a los padres. Aunque ahora son las mujeres (35%) las que muestran en mayor medida esta preferencia respecto los varones (20%). Los grupos más representados son los que aseguran que les falta tiempo (27%) y los que más bien no se fían de la gente (28%). En especial los no informados (31%) son más reacios a compartir los videojuegos con sus padres.

11.- Sus padres también usan videojuegos en casa

Solo el 19% de los consultados declara que sus padres también utilizan los videojuegos en casa. Se entiende que sin la participación de sus hijos, como actividad propia. El 22% de los adolescentes entrevistados así lo afirma frente a solo el 13% de los jóvenes. Lo que indica que los padres de las personas de menos edad todavía están con una mayor disposición para el uso de estos juegos electrónicos.

12.- A los padres no les gusta que estén mucho tiempo conectados a la internet.

Para empezar el uso de la internet todavía no está tan extendido como parece. Podría ser que en estos hogares usuarios se recogiera un mayor número de usuarios. Por otro lado las tarifas planas se están implantando recientemente. También el acceso a la internet no supone exclusivamente el uso de videojuegos. Con lo que las respuestas suponen un 18% de todos los entrevistados. Las razones son variadas y difíciles de

acertar. Se supone que un ordenador en casa no se dedica exclusivamente para los juegos. Con lo que este 18% puede significar tanto que hay cierta tolerancia como que no hay opinión al respecto. Se trata de la típica pregunta necesaria para futuras calas en años sucesivos.

13.- Ya usan juegos por la internet

La proporción de las respuestas de los entrevistados entre 16 y 30 años (14%) es el doble que cuando preguntamos a los padres (7%). Lo que significa que los más jóvenes están más al tanto de lo que la red proporciona. No hay grandes diferencias salvo por los varones (17%) respecto a las mujeres (7%). Se trata de un sector (el de los videojuegos) que está en alza como sucede en el caso de la internet. Hay que estar informado y dedicado para usar los juegos que la red pone a disposición de sus usuarios. Pero lo que está claro es que los hijos mayores de 16 años están más al tanto de lo que la red proporciona que sus padres, aunque sean ellos los que gestionen los ordenadores.