

2.4.3. Del resto de las personas que forman el hogar

La última batería de preguntas de este apartado corresponde a la **U9**. Al igual que hicimos en las secciones anteriores, del protocolo para usuarios la reproducimos aquí

U9. ¿Qué relación tiene con los videojuegos que se usan en su domicilio?	Sí	No
a) Le gusta jugar de vez en cuando si están los chicos	1	2
b) Se siente con la libertad para jugar cuando quiera	1	2
c) No entiende nada de estos aparatos	1	2
d) Son una ayuda para tener controlados a los chicos	1	2
e) No quiere saber nada , es cosa de los padres	1	2

para un mejor seguimiento del análisis. Como en las ocasiones anteriores, se trata, 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 de nuevo según otras características. Primero acudimos a los padres, después a los hijos y, para terminar, queremos saber sobre el resto de las personas que viven en el domicilio entrevistado. Forman el resto de personas que no son padres ni hijos que pudieran corresponder con los criterios anteriores. La muestra ahora se reduce a 183 casos válidos. Lo que ya nos impide siguiera utilizar los dos cuadros que nos fueron útiles en las secciones anteriores. Básicamente, vamos a trabajar con los totales de las preguntas y sin acceder al análisis multivariable debido al escaso número de casos en las bases de cada casilla. El resultado será menos detallado pero, al menos, recogeremos alguna información puntual sobre este colectivo. Veamos el **cuadro 2.4.2.1**. con los totales de cada una de las preguntas **U9**. cruzados por el sexo de cada entrevistado.

Cuadro 2.4.3.1.		% contestan SÍ a cada una de las preguntas U9		
% Verticales múltiples				
base: hogares usuarios y el resto del hogar				
		Varones	Mujeres	Total
	Se siente con la libertad para jugar cuando quiera	F 90	78	83
	Le gusta jugar de vez en cuando si están los chicos	F 65	47	55
	Son una ayuda para tener controlados a los chicos	F 45	34	39
	No entiende nada de estos aparatos	F 37	24	30
	No quiere saber nada , es cosa de los padres	14	18	16

F: Dato máximo más significativo de cada fila

Las consideraciones iniciales para analizar la batería de preguntas de este apartado ahora contienen ciertas peculiaridades que la hacen algo especial. La parcela de la muestra a la que entrevistamos es mucho más difusa que los dos casos anteriores. Ya no son los padres y ya no son los hijos. Ahora entrevistaremos a cualquier otro miembro del hogar que resida habitualmente. Los casos posibles son numerosos (abuelos, tíos, primos, otros familiares, amigos, personal de servicio, etc). La idea es recoger alguna información sobre estos miembros del hogar que no participan directamente en la relación entre padres e hijos. Por lo que no se debe inducir de manera gratuita cualquier conclusión que se desprenda de la lectura de los datos. Más bien habrá que tratarlos con cautela. Miremos los totales de cada cuestión y, cuando sea posible observaremos las diferencias que presentan ambos sexos. Pero, en ningún caso, conoceremos con exactitud de qué miembro del hogar estamos hablando. El resultado nos aporta una visión general sobre la postura de las personas que hemos denominado “resto del hogar”. Aunque recordemos que continuamos entrevistando a representantes de domicilios que se declaran usuarios de videojuegos.

1.- Se siente con la libertad para jugar cuando quiera

Parece ser que los videojuegos que están en casa no son dominio de alguien en particular, más bien están al alcance de cualquier miembro de la familia. El 83% de los entrevistados opina que se siente con la libertad para jugar cuando quiera. En este caso

la opinión es tan mayoritaria que, ni siquiera, es preciso buscar las diferencias por edad u otras variables. Sí que es cierto que los varones (90%) se sienten más cómodos para usar los videojuegos cuando les apetezca y halla lugar. La proporción disminuye hasta el 78% de las mujeres que respondieron afirmativamente a esta cuestión. Aunque también hemos comprobado varias veces que la tendencia a uso de estos entretenimientos está todavía polarizada hacia los varones. **Digamos que los videojuegos figuran como un tipo de producto para toda la familia. Se asemeja a lo que fueron, en su momento, los tradicionales juegos de mesa (cartas, parchís, oca, etc). Es posible que algunos chicos quieran usarlos solos o con gente de su edad. Sin embargo, se detecta la posibilidad de que cualquiera de casa tenga acceso a estos videojuegos. Verdaderamente, la proporción es muy alta y denota este carácter, ya no social, sino también familiar que se apropia el videojuego.**

2.- Le gusta jugar, de vez en cuando, si están los chicos

Se supone que esta cuestión la responden, más bien, personas adultas que no son ni hermanos directos, ni los padres de los que tienen los videojuegos en el domicilio. Nada menos que el 55% de los consultados muestran su preferencia para jugar con los chicos de la casa. Al menos, muestran su intención de vez en cuando. De nuevo el 65% de los varones consultados está de acuerdo con esta afirmación. Esta proporción es menor para las mujeres que así respondieron (47%). La diferencia es notable y nos hace recordar la actitud masculina de participar y usar los videojuegos en mayor medida que las mujeres. Aunque también hay que reconocer la tendencia de las mujeres que, aun sin participar tanto en el juego, si son madres suelen tener un alto conocimiento sobre el producto. De lo que se deduce que el resto de miembros del hogar, cuando existen, desempeñan un papel relevante con relación al uso y el conocimiento de los videojuegos.

3.- Son una ayuda para tener controlados a los chicos.

Parece ya un estereotipo que dejar a los chicos usando los videojuegos es una garantía para que los adultos se sientan más tranquilos y liberados para “hacer sus cosas”. Pero menos de la mitad de la población piensa así (39%). La idea de “encasquetar” a los chicos con algún videojuego para que se tranquilicen o estén controlados se está diluyendo. Una de las razones fundamentales es que ahora los chicos saben lo que quieren, cuándo se divierten y en qué momento comienza el aburrimiento. Los videojuegos no son la panacea para “amansar a las fieras, o a los locos bajitos”.

Con todos estos resultados se hace cada vez más imprescindible un libro blando o un punto de referencia de lo que son los videojuegos. Hay que conocer a quién se dirigen, que oferta existe, advertir del mercado paralelo o la piratería. Pero la piratería no solo como perjudicial para el sector sino también para el propio usuario. Hay muchos ejemplos paralelos en otros sectores como la informática de consumo, los medicamentos genéricos, vehículos importados sin licencias, etc. La regularización es imprescindible y ha de ser una iniciativa de todos, por unanimidad, lo que siempre es complicado.

4.- No entiende nada de estos aparatos

En el 30% de los hogares hay algún miembro de la familia que se siente completamente alejado del mundo del videojuego: confiesa no entender nada de lo que hacer estos aparatos. Lo curioso es que ahora son los varones los que entienden menos todavía que las mujeres. La relación es del 37% para ellos y 24% para las mujeres que dicen no entender nada de estos artilugios electrónicos. Aparentemente, es una contradicción. Los varones solían representar la habilidad y disposición para jugar con videoconsolas y ordenadores personales. Pero claro, hablamos de las personas que forman parte del hogar, del resto del hogar. Aquí ya el varón destaca por su profundo

desinterés. Vimos lo contrario, como en estas situaciones, la mujer adquiere mucho más conocimiento sobre los productos e incluso participa del círculo de comprar, regalar, hasta recomendar e incluso intercambiar. La hipótesis se confirma

5.- No quieren saber nada (de los videojuegos), es cosa de los padres.

Ciertamente, esta actitud displicente o que evita responsabilidades y opiniones en la familia no representa el sentir de los hogares españoles. Este no querer saber nada está respaldado por un escaso 16% de la población que corresponde al resto de los miembros del hogar. Ya las diferencias entre ambos sexos son inapreciables. **Con lo que se demuestra, una vez más, que un videojuego en casa es algo de todos, con independencia de quien lo compró, lo regaló o cómo apareció. El videojuego es percibido en España como un bien común, un bien de toda la familia con independencia de quien lo use más o quien lo haya proporcionado. Aunque parezca insólito el mundo de los videojuegos es parte de lo cotidiano en los hogares como pudo ser, todavía con alguna distancia, ver y zapear la televisión.**

Las conclusiones, en general, son muy atractivas porque permiten observar los puntos flacos pero también los lugares donde el sector del videojuego tiene un gran trabajo por realizar.