

3.3. Actitud familiar con respecto al mundo de los videojuegos

Al igual que hicimos en el capítulo anterior hemos diseñado una batería de preguntas específica para tres tipos de personas que conviven en una familia. Primero analizamos las respuestas de los padres que tienen hijos en casa menores de 18 años. También preguntamos a los hijos mayores de 16 años que viven en el hogar de los padres. Por último, hemos realizado otras preguntas a otros miembros que conviven en el hogar. Cada una de estas tres baterías de preguntas se dirige a una parte de la muestra de hogares no usuarios de videojuegos. De manera que la base sobre la que realizamos los cálculos en cada caso siempre será menor de los 500 entrevistados. Lo que significa que será prácticamente imposible realizar un análisis con el mismo grado de detalle que lo hicimos en el capítulo anterior.

3.3.1. De los padres que conviven con hijos menores de 18 años

Las preguntas iban dirigidas a padres que tienen hijos en casa pero no hay ningún miembro de la familia que tenga acceso o bien utilice cualquier tipo de videojuegos. Sobre

esta premisa se formulan las cuestiones que figuran recogidas en el recuadro adjunto. Se trata de la pregunta NU5 del cuestionario para hogares no usuarios de videojuegos. La base con la que contamos para realizar los cálculos asciende a 79 casos que cumplen las condiciones precisas para responder a

NU5. Pueden existir muchas razones por las que no haya videojuegos en casa. ¿Podría respondernos sí o no según las siguientes afirmaciones? [LEER DE CADA UNA]		
	Sí	No
a) Tiene hijos muy pequeños, no es el momento	1	2
b) Ha tenido malas experiencias con los videojuegos	1	2
c) No le gustan este tipo de juegos	1	2
d) Los videojuegos no son cosa para los niños	1	2
e) Prefiere los juguets de toda la vida	1	2
f) Sus hijos se lo han pedido pero no es oportuno	1	2
g) Nunca ha tenido interés por los videojuegos	1	2
h) No tiene información sobre estos entretenimientos	1	2
i) Ya ha tenido o comprado algún V.J. y no quiere más	1	2

esta batería de preguntas. Como ya se ha dicho, será imposible realizar ningún ejercicio estadístico comparativo debido a la escasez de datos en la base. No obstante, recogeremos, de mayor a menor, las respuestas a cada unas de las cuestiones formuladas. La idea consiste en construir, al menos, una especie de escala de valores por donde se rigen las personas que han contestado afirmativamente a las diferentes razones que planteamos por las que justifican que no haya videojuegos en casa. El cuadro 3.3.1 recoge estos datos.

Cuadro 3.3.1.1.		% contestan afirmativamente a cada pregunta de la NU5
% totales		
base: hogares no usuarios y padres que conviven con hijos mayores de 18 años		Total
1	Prefiere los juguets de toda la vida	80
2	Tiene hijos muy pequeños, no es el momento	67
3	No le gustan este tipo de juegos	50
4	Nunca ha tenido interés por los videojuegos	49
5	Los videojuegos no son cosa para los niños	40
6	No tiene información sobre estos entretenimientos	37
7	Sus hijos se lo han pedido pero no es oportuno	25
8	Ya ha tenido o comprado algún videojuego y ya no quiere más	17
9	Ha tenido malas experiencias con los videojuegos	5

Antes de realizar un análisis pormenorizado de cada una de las razones propuestas, veamos una primera impresión. En general, los entrevistados en hogares no

usuarios de videojuegos muestran su postura más bien por razones de preferencias. Ya en menor medida aducen motivos de falta de interés o desconocimiento del sector. Por último, muestran algunas opiniones más firmes o severas, incluso hablan de malas experiencias. Aunque ya, en estos últimos asuntos, las proporciones son muy reducidas.

El motivo fundamental por el que los padres rechazan los videojuegos en casa es que **prefieren los juguetes de toda la vida** (80%). Se trata de la opinión más contundente. Probablemente sea muy difícil que alguno de estos juegos entre en casa a no ser por la insistencia de sus hijos. Pero, desde luego, la opinión es muy clara y ampliamente aceptada.

Otra de las razones que aducen los padres es que **sus hijos son todavía muy pequeños para usar videojuegos, no es el momento oportuno** (67%). Este argumento es irrefutable, si unos padres consideran que no ha llegado la hora para que sus hijos utilicen los videojuegos no hay mucho más que hacer. Tan solo cabe destacar que son personas que no descartan de antemano que, algún día, estos entretenimientos electrónicos también formen parte del tiempo de ocio en el hogar.

Hay quien no le gusta el fútbol o montar a caballo. Otros, el 50% de los entrevistados, afirman que **no le gustan este tipo de juegos**. De momento no sabemos si es que los han probado poco o sencillamente este entretenimiento no pasa por sus preferencias para disfrutar del tiempo de ocio.

Ahora nos acercamos al público que asegura que **nunca ha tenido interés por los videojuegos** (49%). Es decir, casi la mitad de los padres consultados en hogares donde no existen los videojuegos sostienen una clara falta de interés sobre ellos. Lo que también significa que hay una buena parte de esta población que alguna vez tuvo algún interés por el sector de los videojuegos.

Quizá la afirmación más contundente, emitida por padres con hijos menores a su cargo, es que **los videojuegos no son cosa para los niños** (40%). Lo que viene a decir que su autoridad les servirá para mostrarse tajante contra los niños que jueguen con estos entretenimientos. Tendrán otras muchas razones para decidir que los videojuegos no son cosa para niños, pero esta es la conclusión determinante.

El 37% de los padres consultados confiesa que **no tiene información suficiente sobre estos entretenimientos**. Lo que indica que, aun en estos hogares sin videojuegos, existe una posibilidad de adquirirlos si se tuvieran más datos relativos a la oferta del sector. Dicho de otra manera, no todos los domicilios en los que no se usen los videojuegos son infranqueables. Como sucede en este caso, bien podría ser por falta de información.

Ahora ya no se trata del 67% que consideraban que sus hijos eran todavía muy pequeños para usar los videojuegos. El 29% de los padres consultados admite que **sus hijos se lo han pedido pero no lo han considerado oportuno**. Ya no es solo cuestión de los padres, también los hijos los han solicitado aunque con poco éxito. Habría que profundizar en las razones por las que no lo consideran oportuno.

Solo restan las opiniones de las personas que han tenido malas experiencias con los videojuegos. El 17% de los padres entrevistados recuerda que **ya ha tenido o comprado algún videojuego y ahora ya no quiere más**. Este sería un tipo de público muy poco permeable a reconsiderar su postura. Si bien tiene la ventaja de que conoce alguno de estos videojuegos y puede ser que las cosas hayan cambiado desde que tomó la decisión de cortar con estos entretenimientos.

Por último, recogemos un tímido porcentaje del 5% que representa a los que aseguran **que han tenido malas experiencias con los videojuegos**. Naturalmente, no sabemos la casuística de estas malas experiencias. Aunque sí se puede evaluar que se trata de una proporción minoritaria en la población entrevistada.

Como hemos visto el rechazo a los videojuegos no es tan visceral como aparenta. Más bien existen razones de peso para tomar actitudes de precaución o de cautela. Las respuestas en contra de estos juegos electrónicos son muy moderadas y forman parte de lo que debe ser la pluralidad de opiniones y actitudes de un mercado libre.