

### 3.3.2. De los hijos mayores de 16 años que conviven en el hogar de origen

Esta segunda batería de preguntas se dirige a los hijos mayores de 16 años que viven en el hogar de sus padres. Las

<b>NU6.</b> ¿Qué relación tiene o ha tenido con el mundo de los videojuegos? [LEER DE CADA UNA]		
	<b>Sí</b>	<b>No</b>
a) <b>No le gustan</b> los videojuegos	1	2
b) En casa, <b>no están bien vistos</b> los videojuegos	1	2
c) Le gustaría <b>probar</b> a tener un videojuego para él	1	2
d) <b>Nunca se ha planteado</b> tener videojuegos	1	2
e) <b>Le gustan</b> los videojuegos, aunque no tenga	1	2

cuestiones pretenden estudiar la relación que han tenido (o tienen) con el mundo de los videojuegos. Se trata de la pregunta **NU6** del cuestionario de

hogares no usuarios y que se reproduce literalmente en este párrafo. El total de entrevistados según el filtro que hemos puesto para que nos respondan asciende a 257 personas. Lo que también nos impide buscar otras asociaciones que expliquen el perfil de las personas que nos responden.

<b>Cuadro 3.3.2.1.</b>		<b>% contestan afirmativamente a cada pregunta de la NU6</b>
% totales		
base: hogares no usuarios e hijos mayores de 16 años		<b>Total</b>
1	<b>No le gustan los videojuegos</b>	<b>47</b>
2	<b>Le gustan los videojuegos, aunque no tenga ninguno</b>	<b>42</b>
3	<b>Nunca se ha planteado tener videojuegos</b>	<b>41</b>
4	Le gustaría <b>probar</b> a tener un videojuego para él	<b>23</b>
5	En casa, <b>no están bien vistos los videojuegos</b>	<b>22</b>

En esta sección comprobamos que la causa de que haya hogares sin usuarios de videojuegos, como es lógico, no solo depende de los padres. Hay personas que simplemente no se acercan a estos entretenimientos. Aunque también existen otras personas que se sienten limitados en sus familias. Veamos en qué proporción suceden estos fenómenos.

La respuesta con mayor representación (47%) se refiere a las personas que afirman que **no le gustan los videojuegos**. Es decir, casi la mitad de la población

consultada en los hogares donde no hay usuarios de videojuegos sostiene que, sencillamente, no le gustan este tipo de entretenimientos. De momento, tampoco sabemos las razones por las que rechazan esta forma de ocio. Pero parece muy firme la postura de los que piensan así.

En esta segunda batería de preguntas los porcentajes no son tan altos como en la anterior ya que las preguntas son, en ocasiones, excluyentes. Ahora, por ejemplo, el 42% de los hijos mayores de 16 años piensa de manera completamente diferente a los que respondieron según el párrafo anterior. Este conjunto de entrevistados confiesa que **le gustan los videojuegos, aunque actualmente no tenga ninguno**. Lo que bien podría ser que tenga conocimiento de estos productos gracias a otros amigos u otras formas de jugar con estos entretenimientos. Pero lo más relevante es que estos individuos declaran que, actualmente, no disponen de ninguno de ellos. También hay multitud de razones que lo podrían explicar. Aunque hay dos que parecen que toman cierto peso sobre otras hipótesis. O bien no se lo permiten en su familia o bien carecen de recursos para adquirir videojuegos. Son solo ideas que puedan alumbrar en una futura cala para profundizar algo más en estas cuestiones.

El 41% de los entrevistados declara que **nunca se ha planteado tener videojuegos**. Es un caso extraño ya que por afiliación o por enfrentamiento resulta muy difícil no haber tenido contacto con los videojuegos. Hay que tener en cuenta que entrevistamos a mayores de 16 años que significa que más cerca o más lejos habrán visto alguno de estos productos. Es más que posible que incluso les hayan invitado a participar. Pero lo raro es que no se lo hayan planteado. La base de cálculo es pequeña y no permite hacer distinciones según el sexo o la edad de los entrevistados ya que nos aportaría alguna pista para el análisis.

El 23% de los consultados confiesa que **le gustaría probar a tener un videojuego para él**. De lo que se deduce que en su familia los videojuegos no son bien recibidos o hay otras prioridades de gasto que pospongan la adquisición de estos entretenimientos.

Por último, resta aludir al 22% de la población que expresa claramente que **en casa los videojuegos no están bien vistos**. Dicho de otra manera, será difícil disfrutar de los videojuegos mientras que se conviva en el hogar con los padres que marcan las

pautas de educación de sus hijos. De forma que si no están bien vistos será difícil cambiar la cultura familiar.