

3.3.3. Del resto de las personas que forman el hogar

La última batería de preguntas está dedicada al resto de las personas que puedan vivir en el hogar pero que no pertenezcan a la relación de padres a hijos. Por esta razón es más probable que sean personas con más independencia aun viviendo bajo el

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

mismo techo. La pregunta que reproducimos corresponde con la **UN7** del cuestionario de hogares no usuarios de videojuegos. La base para el cálculo se reduce, en esta ocasión, a 162 personas que cumplen estas condiciones. Los datos quedan recogidos en el **cuadro 3.3.3.1.**

Cuadro 3.3.2.1.		% contestan afirmativamente a cada pregunta de la NU7
% totales		
base: hogares no usuarios y al resto del hogar de la familia nuclear		Total
1	Se siente con la libertad para jugar cuando quiera	80
2	No entiende nada de estos aparatos	38
3	No quiere saber nada sobre los videojuegos	36
4	Son una ayuda para quien tiene niños en casa	35
5	Ya ha jugado antes pero ya no le atrae	30
6	Le gusta jugar de vez en cuando fuera de casa	20

La primera prueba de que los hogares no sean usuarios de videojuegos es debido a que esta restricción es causa de la relación entre padres e hijos. Se trata de darles una educación y con ella se acompañan ciertas reglas o límites que se han de respetar. De nuevo aparece el concepto de *cultura* familiar. Pero a este régimen no están sometidos el resto de las personas del hogar (que pueden ser de muy diferentes tipos). De hecho, el 80% de los consultados asegura que **se siente con la libertad para jugar cuando quiera**. Probablemente, estas personas no jueguen ya que conviven en un domicilio

donde no hay usuarios actuales. Pero si quisieran lo harían y, casi con toda seguridad, si le gustan los videojuegos los utilizarán en otros entornos.

La siguiente afirmación representa a una proporción mucho menor de entrevistados. Se trata del 38% que **no entiende nada de estos aparatos**. En estos casos se pueden encontrar las personas con más edad o las que realmente no se han acercado jamás a ver el funcionamiento de un videojuego.

El 36% de los entrevistados afirman que **no quieren saber nada sobre los videojuegos**. Se trata de un caso muy parecido al anterior. Quizá exista el matiz de que estas personas hayan tenido experiencias que les alejen de estos entretenimientos o que, simplemente, de muestren en contra de ellos. El porcentaje no es muy elevado aunque la postura parece muy sólida.

Aquí encontramos, por primera vez, a un tipo de personas desencantadas o saturadas por los videojuegos. Se trata del 30% que **ya ha jugado antes pero ya no le atrae**. Estos son los verdaderos antiguos usuarios. Sería interesante para futuros estudios conocer las motivaciones que les llevaron a dejar de usar los videojuegos. Seguramente, son muy variadas pero darían un glorioso aporte al conocimiento sobre la rotación de usuarios de estos entretenimientos.

Por último, encontramos al 20% que reconoce que **le gusta jugar de vez en cuando fuera de casa**. No se trata de un grupo muy nutrido pero sí representa a las personas que viven en un domicilio donde no será fácil usar los videojuegos. En realidad son los únicos usuarios actuales de videojuegos que se han “colado” en esta submuestra de hogares no usuarios de videojuegos. Claro que la condición era que no se jugara en casa. Y así lo hacen, cuando quieren divertirse con estos entretenimientos salen fuera de casa, en algún lugar donde esté tolerado.