JÓVENES Y VIDEOJUEGOS

LUGARES, EXPERIENCIAS Y TENSIONES

CUESTIONARIO

Centro Reina Sofía | fad Juventud

ÍNDICE

BLOQUE A. CARACTERIZACIÓN 2
BLOQUE B. JUGAR A VIDEOJUEGOS 4
BLOQUE C. CONTENIDO SOBRE VIDEOJUEGOS 8
BLOQUE D. ADQUISICIÓN Y GASTO 9
BLOQUE E. EXPERIENCIAS DE JUEGO 11
BLOQUE F. VIDEOJUEGOS Y SOCIEDAD 13

BLOQUE A. CARACTERIZACIÓN

1. Tu edad es… *(DESPLEGABLE: 15-29 AÑOS)*

2. Eres…

Mujer	1
Hombre	2
Otro	3

3. ¿Cuál es el nivel de estudios más alto que has finalizado, es decir, del que tienes título oficial?

Primarios o menos que primarios	1
Secundarios obligatorios 1ª etapa (1º, 2º y 3º ESO)	2
Secundarios obligatorios 2ª etapa (4º ESO, PCPI, FP básica)	3
Secundarios posobligatorios (Bachillerato)	4
FP grado medio	5
FP grado superior	6
Universitarios (Grado)	7
Postgrado, Máster, Doctorado	8
Otro título oficial	9

4. ¿Cuál es tu actividad actual? *DEFINICIÓN DE TRABAJO: Actividad realizada por cuenta propia o ajena, con o sin contrato, permanente, esporádica u ocasional, a cambio de un sueldo, salario u otra forma de retribución conexa, en metálico o en especie. Las actividades realizadas por BECARIOS (personal en formación en empresas o instituciones) y por PERSONAL INVESTIGADOR EN FORMACIÓN tienen la consideración de trabajo. No se considera trabajo actividades no remuneradas (voluntariado, ayuda en casa, colaboración en empresa familiar no remunerada, etc.))*

Sólo trabajo	1
Principalmente trabajo y además estudio	2
Principalmente estudio y hago algún trabajo	3
Sólo estudio	4
Estudio y además estoy buscando trabajo	5
Estoy en paro buscando trabajo exclusivamente	6
Estoy en paro sin buscar trabajo en este momento	7
Otra situación	8

5. ¿Con quién convives en la actualidad?

Vivo solo/a	1
Vivo con mi padre y/o madre	2
Vivo con mi pareja (sin hijo/a/s)	3
Vivo con mi pareja e hijo/a/s	4
Otra forma de convivencia (otro/s familiar/es, amigo/a/s, otra/s persona/s, etc.)	5

6. Dirías que tu orientación sexual es…

Heterosexual	1
Homosexual	2
Bisexual	3
Otra	4
Ns/Nc	99

7. Muchas personas se definen por su clase social, es decir, por su profesión, sus ingresos económicos, por su nivel de estudios, etc. En tu caso y si piensas en tu profesión y estudios o en los de tus progenitores, ¿en qué clase social te incluirías?

Clase alta	1
Clase media alta	2
Clase media	3
Clase media baja	4
Clase baja	5
Ns/Nc	99

8. Teniendo en cuenta los ingresos de tu unidad familiar o aquellas personas con las que planificas tus gastos, ¿puedes indicar si hay alguna de las siguientes acciones que no puedas o hayas podido realizar en el último año? *(ROTAR)*

	Sí	No	Ns/Nc
Puedo permitirme ir de vacaciones al menos una semana al año	1	2	99
Puedo permitirme mantener la casa a una temperatura adecuada	1	2	99
Puedo afrontar gastos imprevistos en un mes	1	2	99
Puedo evitar retrasar el pago de recibos, préstamos, hipotecas, alquiler, etc.	1	2	99
Puedo ahorrar parte de mis ingresos mensuales (si tienes ingresos propios), o que en mi hogar se pueda ahorrar parte de los ingresos mensuales.	1	2	99
Puedo darme algún capricho al menos una vez al mes (ir de compras, renovar tecnología, cenar en un sitio caro, etc.)	1	2	99
Puedo disponer de ordenador (de cualquier tipo) en el hogar	1	2	99
Puedo participar regularmente en actividades de ocio tales como cenar fuera de casa, ir al cine, conciertos, teatro, salir de copas, etc.	1	2	99

BLOQUE B. JUGAR A VIDEOJUEGOS

9. ¿Juegas a videojuegos? *No importa la frecuencia de juego ni la plataforma ni el tipo de videojuego.*

Sí *(Pasar a P10)*	1
He jugado alguna vez, pero hace más de 12 meses que no juego *(Pasar a P10A)*	2
No he jugado nunca *(Pasar a P10B)*	3

P9A. *(FILTRO: Si P9 = 2)* ¿Por qué no has jugado en los últimos 12 meses? *(RESPUESTA MÚLTIPLE: MÁX. 5) (ROTAR)*

No me interesan los videojuegos	1
No tengo tiempo	2
No tengo dinero	3
No me dejan mis padres	4
No tengo habilidad (son complicados)	5
Prefiero realizar otras actividades de ocio	6
Transmiten valores que no me gustan	7
Son cosa de niños/as	8
Jugaba con otras personas (amigos, conocidos, familiares) que ya no juegan	9
Otros motivos (especificar):	10

P9B. *(FILTRO: Si P9 = 3)* ¿Por qué no juegas a videojuegos? *(RESPUESTA MÚLTIPLE: MÁX. 5) (ROTAR)*

No me interesan los videojuegos	1
No tengo tiempo	2
No tengo dinero	3
No me dejan mis padres	4
No tengo habilidad (son complicados)	5
Prefiero realizar otras actividades de ocio	6
Transmiten valores que no me gustan	7
Son cosa de niños/as	8
Otros motivos (especificar):	9

(A TODAS LAS PERSONAS QUE JUEGAN A VIDEOJUEGOS; FILTRO: Si P9 = 1)

10. ¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos?

Varias veces al día *(Pasar a P11)*	1
Todos los días *(Pasar a P11)*	2
Al menos una vez a la semana *(Pasar a P12)*	3
Al menos una vez cada 15 días *(Pasar a P12)*	4
Con menor frecuencia *(Pasar a P12)*	5
Ns/Nc *(Pasar a P12)*	6

11. *(FILTRO: SI P10 = 1, 2)* Aproximadamente, ¿cuántas horas dedicas al día a jugar a videojuegos? *(DESPLEGABLE: MENOS DE 1 HORA-1-16 HORAS)*

	Ns/Nc: 99

(A TODAS LAS PERSONAS QUE JUEGAN A VIDEOJUEGOS; FILTRO: Si P9 = 1)

12. ¿En qué plataformas o dispositivos juegas a videojuegos? *Selecciona todas las opciones que correspondan*. *(RESPUESTA MÚLTIPLE) (ROTAR)*

Videoconsola de sobremesa	1
Videoconsola portátil	2
PC de sobremesa	3
PC portátil	4
Smartphone	5
Tablet	6

P13_P19. ¿Podrías indicar con qué frecuencia realizas cada una de las siguientes acciones? *(ROTAR)*

	Todos los días	Al menos 1 vez por semana	Al menos 1 vez cada 15 días	Con menor frecuencia	Nunca	Ns/Nc
P13. Juego a videojuegos de 1 jugador/a	1	2	3	4	5	99
P14. Juego a videojuegos multijugador de forma presencial	1	2	3	4	5	99
P15. Juego a videojuegos multijugador online	1	2	3	4	5	99
P16. Juego a videojuegos gratuitos online (Free to Play)	1	2	3	4	5	99
P17. Juego a videojuegos móviles (en móvil/smartphone o tablet)	1	2	3	4	5	99
P18. Juego en PC (ordenador de sobremesa o portátil)	1	2	3	4	5	99
P19. Juego en videoconsola	1	2	3	4	5	99

20. Aproximadamente, ¿a qué edad empezaste a jugar a videojuegos? *(DESPLEGABLE: 3-29 AÑOS)*

años	Ns/Nc: 99

21. Pensando en las primeras veces que jugaste a videojuegos y las personas con quienes lo hiciste, ¿cómo te iniciaste en esta práctica? *Elige un máximo de 2 respuestas, la persona o personas que creas que más contribuyeron a que empezaras a jugar*. *(RESPUESTA MÚLTIPLE; MÁX. 2) (ROTAR)*

Por mi padre	1
Por mi madre	2
Por mi hermano	3
Por mi hermana	4
Por un amigo	5
Por una amiga	6
Otros familiares (tíos/as, primos/as...) *(FIJAR)*	7
Otras personas conocidas (vecinos/as, amistades de la familia...) *(FIJAR)*	8
Me inicié solo/a, por mí mismo/a *(RESPUESTA ÚNICA) (FIJAR)*	9
Ns/Nc *(RESPUESTA ÚNICA) (FIJAR)*	99

22. ¿Cuáles son tus géneros de videojuegos preferidos? *Seleccionar un máximo de CINCO géneros.* *(RESPUESTA MÚLTIPLE: MÁX. 5) (ROTAR)*

Acción	1
Aventura	2
Carreras	3
Deportes	4
Estrategia bélica (ej: Age of Empires, Warcraft, Total War, Crusader Kings…)	5
Estrategia y gestión (ej: Cities: Skylines, Stardew Valley, Factorio, Prison Architect…)	6
Rol (RPG)	7
Simulación realista (ej: Flight Simulator, Euro Truck Simulator…)	8
Disparos (Shooter)	9
Puzle y agilidad mental	10
Lucha (peleas y beat 'em up)	11
Música (ritmo, baile y karaoke)	12
Plataformas (ej: Super Mario Bros., Sonic, Crash Bandicoot…)	13
Terror	14
Mundo abierto (Sandbox) (ej: Grand Theft Auto, Assassin's Creed, Minecraft…)	15
Multijugador online (MMO, MOBA y battle royale) (ej: Fornite, LoL, Counter Strike, Fall Guys…)	16
Party games	17
Educativos	18
Juegos sociales (simuladores sociales y juegos en redes sociales) (ej: Los Sims, Animal Crossing…)	19
Aventura gráfica (visual novel, point and click, etc.)	20
Otros *(FIJAR)*	21
Ns/Nc *(RESPUESTA ÚNICA) (FIJAR)*	99

23. De los siguientes aspectos, ¿cuáles son los CUATRO que más te influyen en que te guste o te interese un videojuego? *(RESPUESTA MÚLTIPLE; MÁX. 4) (ROTAR)*

Gráficos	1
Banda sonora (música)	2
Realismo	3
Que sea fácil	4
Que sea difícil	5
Que tenga multijugador online	6
Que sea competitivo	7
Que sea gratis (Free to Play)	8
Historia/narrativa	9
Personajes	10
Que sea largo	11
Que sea corto	12
Mécanicas (jugabilidad)	13
Diseño artístico	14
Que pueda jugar en solitario (modo 1 jugador/a)	15
Que pueda jugar con amigos/as	16
Ns/Nc *(RESPUESTA ÚNICA) (FIJAR)*	99

24. Actualmente, se habla mucho de *gamers*, *gaming* y cultura *gamer*. Tú, personalmente, ¿te consideras *gamer*?

Sí	1
No	2
Ns/Nc	99

(FILTRO: A TODAS LAS PERSONAS ENCUESTADAS)

25. ¿Cuáles crees que son los rasgos principales que describen a una persona *gamer*? *(RESPUESTA MÚLTIPLE; MÁX. 4) (ROTAR)*

Tiene accesorios y periféricos gamer (monitor, silla, teclado, ratón, auriculares, etc.)	1
Su principal forma de ocio son los videojuegos	2
Dedica mucho tiempo a jugar a videojuegos	3
Tiene mucha habilidad para jugar a videojuegos	4
Le gusta jugar a juegos difíciles o en la máxima dificultad	5
Tiene equipos potentes (PC de alta gama, videoconsola de última generación…)	6
Descuida otros aspectos de su vida por jugar (alimentación, vida social, etc.)	7
Suele ser una persona poco sociable	8
Su forma de juego es poco saludable (impulsiva, adicción, etc.)	9
Está al día de la actualidad del mundo de los videojuegos	10
Participa en foros, webs y comunidades online dedicadas a videojuegos	11
Sigue a creadores de contenido dedicados a videojuegos	12
Ve deportes electrónicos (eSports) (partidas, campeonatos, etc.)	13
Juega de manera competitiva	14
Es un/a friki	15
Acude a ferias y eventos de videojuegos	16
Cualquier persona que juega a videojuegos es *gamer* *(FIJAR) (RESPUESTA ÚNICA)*	17
Ns/Nc *(FIJAR) (RESPUESTA ÚNICA)*	99

BLOQUE C. CONTENIDO SOBRE VIDEOJUEGOS

(FILTRO: A TODAS LAS PERSONAS ENCUESTADAS)

P26_P32. A continuación, se incluye una serie de actividades relacionadas con el mundo de los videojuegos. ¿Con qué frecuencia realizas cada una de ellas? *(ROTAR)*

	Todos los días	Al menos 1 vez por semana	Al menos 1 vez cada 15 días	Con menor frecuencia	Nunca	Ns/Nc
P26. Veo *streaming* (directo) de videojuegos (charlas, *gameplays*, *reviews*, etc.)	1	2	3	4	5	99
P27. Veo vídeos (no *streaming*) de videojuegos (noticias, *reviews*, reportajes, etc.)	1	2	3	4	5	99
P28. Leo prensa de videojuegos, *online* o física (noticias, análisis, reportajes, etc.)	1	2	3	4	5	99
P29. Sigo contenido de videojuegos en redes sociales	1	2	3	4	5	99
P30. Voy a eventos presenciales (ferias, congresos, conferencias, etc.)	1	2	3	4	5	99
P31. Veo deportes electrónicos (eSports) (partidas, campeonatos, etc.)	1	2	3	4	5	99
P32. Creo contenido de videojuegos que comparto online (YouTube, Twitch, Instagram, TikTok, etc.)	1	2	3	4	5	99

(A TODAS LAS PERSONAS QUE JUEGAN A VIDEOJUEGOS; FILTRO: Si P9 = 1)

P33_P37. A continuación, se incluye una serie de afirmaciones relacionadas con el consumo de contenido sobre videojuegos. ¿Puedes indicar tu grado de acuerdo con cada una de las afirmaciones? Escala de 0 a 10, donde 0 es "nada de acuerdo" y 10 "totalmente de acuerdo". *(ROTAR)*

	Valoración	Ns/Nc
P33. Sigo a muchos creadores de contenido (hombres)	0-10	99
P34. Sigo a muchas creadoras de contenido (mujeres)	0-10	99
P35. Me gusta jugar a los videojuegos que están de moda	0-10	99
P36. Participo en los chats y redes de creadores/as e influencers	0-10	99
P37. La opinión de los/as creadores/as de contenido me influye a la hora de elegir los videojuegos a los que jugar	0-10	99

BLOQUE D. ADQUISICIÓN Y GASTO

38. ¿A través de cuál de los siguientes medios o canales sueles adquirir o acceder a videojuegos? *(RESPUESTA MÚLTIPLE)*

Compro videojuegos en formato físico	1
Compro videojuegos en formato digital	2
Tengo suscripción a plataforma *online* de videojuegos (Xbox Game Pass, PlaySation Plus, Twitch Prime, Apple Arcade…)	3
Juego a videojuegos gratuitos (Free to Play) (ej: Fortnite, Warzone, Genshin Impact, LoL, Hearthstone…)	4
Descargo videojuegos piratas	5
Juego en locales con máquinas arcade o videoconsolas (tiendas, bares, etc.)	6
Otro medio	7

P39_P44. ¿Podrías indicar con qué frecuencia realizas cada una de las siguientes acciones?

	Varias veces al mes	Al menos una vez al mes	Una vez cada tres meses	Con menor frecuencia	Nunca	Ns/Nc
P39. Comprar videojuegos	1	2	3	4	5	99
P40. Micropagos en personajes, armas, accesorios, skins, etc.	1	2	3	4	5	99
P41. Comprar expansiones o DLCs de pago de los juegos	1	2	3	4	5	99
P42. Comprar sobres, cofres, *lootboxes* o cajas de botín, etc.	1	2	3	4	5	99
P43. Suscripción o donaciones a streamers, influencers o creadores/as de contenido de videojuegos	1	2	3	4	5	99
P44. Actualizar o mejorar los accesorios, dispositivos, gadgets… para jugar (monitor, silla, ratón, teclado, tarjeta gráfica…)	1	2	3	4	5	99

(A QUIEN REALICE ALGÚN GASTO EN VIDEOJUEGOS; P39_44 = 1, 2, 3 o 4)

45. Aproximadamente, ¿cuánto dinero gastas al mes en productos, suscripciones, compras y descargas relacionadas con los videojuegos? *(CAMPO NUMÉRICO: 1-777)*

€	Ns/Nc: 999

46. Y, del total de gasto que realizas en actividades de ocio y tiempo libre, aproximadamente, ¿cuánto porcentaje dirías que representa tu gasto en videojuegos? *Responde aproximadamente con un número del 1 al 100 que indique el porcentaje de gasto respecto del total de gasto en ocio y tiempo libre.* *(CAMPO NUMÉRICO: 1-100)*

%	Ns/Nc: 999

(A TODAS LAS PERSONAS QUE JUEGAN A VIDEOJUEGOS)

47. ¿Cuáles son los factores u opiniones que más te influyen a la hora de elegir los videojuegos a los que jugar o comprar? *(RESPUESTA MÚLTIPLE) (ROTAR)*

La opinión de mi entorno cercano (amistades o familiares)	1
La crítica especializada (prensa, medios…)	2
Publicidad	3
Opinión de influencers (streamers, youtubers, creadores/as de contenido…)	4
Tiendas especializadas	5
Información y opiniones en redes sociales e Internet	6
Otros *(FIJAR)*	7
Ns/Nc *(FIJAR) (RESPUESTA ÚNICA)*	8

P48_P51. En los videojuegos son cada vez más habituales los modelos de negocio basados en micropagos u otros métodos de pago alternativos (expansiones, DLCs, pases de temporada…). ¿En qué medida estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el tema? *Utiliza una escala de 0 a 10, siendo 0 «nada de acuerdo» y 10 «totalmente de acuerdo». (ROTAR)*

	Valoración	NS/NC
P48. Los micropagos empeoran la experiencia de juego	0-10	99
P49. Hay que regular los mecanismos aleatorios de recompensas (*loot boxes*, cajas de botín, sobres, cofres…)	0-10	99
P50. Los micropagos u otros métodos de pago alternativos están bien mientras el juego sea gratis (Free to Play)	0-10	99
P51. Los mecanismos aleatorios de recompensas (loot boxes, cajas de botín, sobres, cofres…) fomentan la ludopatía	0-10	99

BLOQUE E. EXPERIENCIAS DE JUEGO

52. ¿Participas o perteneces a alguna comunidad, foro, club o asociación relacionado con videojuegos? *(RESPUESTA MÚLTIPLE) (ROTAR)*

Asociación, club o grupo físico de videojugadores/as	1
Foro (o subforo) online de videojuegos (ej: Reddit, GameFAQs, ForoCoches...)	2
Comunidad de videojuegos online (ej: Minecraft, Fortnite, Counter Strike...)	3
Comunidad de web o podcast de videojuegos (IGN, 3DJuegos, Vandal, Todas Gamers, Eurogamer...)	4
Comunidad online de creador/a de contenido o influencer (red social, Twitch, Discord...)	5
Red profesional de videojuegos (desarrollo, investigación, periodismo...)	6
No participo ni pertenezco a ninguna comunidad o grupo *(FIJAR) (RESPUESTA ÚNICA)*	7
Ns/Nc *(FIJAR) (RESPUESTA ÚNICA)*	99

P53_P63. Pensando en tu experiencia personal con los videojuegos, ¿en qué medida estás de acuerdo con estas afirmaciones? *Utilizar una escala de 0 a 10, donde 0 es "nada de acuerdo" y 10 "totalmente de acuerdo"*. *(ROTAR)*

	Valoración	NS/NC
P53. He llegado a pensar que paso demasiado tiempo jugando a videojuegos	0-10	99
P54. He hecho amigos/as a través de videojuegos online	0-10	99
P55. Los videojuegos son mi principal fuente de diversión	0-10	99
P56. En ocasiones jugar me ha producido frustración, ansiedad o enfado	0-10	99
P57. Con los videojuegos online me siento parte de una comunidad	0-10	99
P58. Suelo ocultar mi identidad (nombre, voz, género, etc.) cuando juego a videojuegos online	0-10	99
P59. He recibido insultos jugando a videojuegos online	0-10	99
P60. He aprendido mucho jugando a videojuegos	0-10	99
P61. He sufrido acoso sexual jugando a videojuegos online	0-10	99
P62. Los videojuegos me han ayudado a superar situaciones personales difíciles	0-10	99
P63. Jugar a videojuegos me ayuda a desconectar o relajarme	0-10	99

64. Independientemente de la edad que tengas, ¿juegas actualmente o has jugado en el pasado a videojuegos no recomendados para tu edad?

Sí	1
No	2
Ns/Nc	99

P65_P73. Durante los últimos 6 meses, con qué frecuencia... *(ROTAR)*

	Nunca	Casi nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo	Ns/Nc
P65. ...piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5	99
P66. ...has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5	99
P67. ...juegas para olvidarte de la vida real?	1	2	3	4	5	99
P68. ...otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas a jugar?	1	2	3	4	5	99
P69. ...te has sentido mal cuando no has podido jugar?	1	2	3	4	5	99
P70. ...te has peleado con alguien (amigos, padres...) por el tiempo que dedicas a jugar?	1	2	3	4	5	99
P71. ...has desatendido actividades importantes por jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5	99
P72. ...has gastado demasiado dinero en videojuegos (compras, suscripciones, micropagos...)?	1	2	3	4	5	99
P73. ...has descuidado tu salud (horas de sueño, alimentación...) por jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5	99

BLOQUE F. VIDEOJUEGOS Y SOCIEDAD

(FILTRO: A TODAS LAS PERSONAS ENCUESTADAS)

P74_P81. ¿Hasta qué punto estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el contenido y tipos de videojuegos? *Utiliza una escala de 0 a 10, siendo 0 «nada de acuerdo» y 10 «totalmente de acuerdo»*. *(ROTAR)*

	Valoración	NS/NC
P74. Los videojuegos deberían tener más diversidad (sexual, étnica...) en sus personajes	0-10	99
P75. Los personajes femeninos suelen estar demasiado sexualizados	0-10	99
P76. En la actualidad hay videojuegos para todos los gustos	0-10	99
P77. Los videojuegos están hechos para gente como yo	0-10	99
P78. Los videojuegos son violentos	0-10	99
P79. Los videojuegos son útiles para concienciar sobre diversos temas	0-10	99
P80. Los videojuegos tienen muchos contenidos machistas (pocas mujeres, muchos personajes femeninos subordinados...)	0-10	99
P81. Los videojuegos transmiten mensajes políticos e ideológicos	0-10	99

P82_P90. ¿En qué medida estás de acuerdo con las siguientes cuestiones sobre los videojuegos? *Utiliza una escala de 0 a 10, siendo 0 «nada de acuerdo» y 10 «totalmente de acuerdo»*. *(ROTAR)*

	Valoración	NS/NC
P82. Los videojuegos deberían usarse en las aulas, como herramienta de aprendizaje	0-10	99
P83. Los eSports (deportes electrónicos) son como cualquier otro deporte	0-10	99
P84. Los videojuegos crean adicción	0-10	99
P85. Jugar a videojuegos perjudica tu vida social y fomenta el aislamiento	0-10	99
P86. Los videojuegos son una profesión de futuro	0-10	99
P87. Los videojuegos fomentan la violencia y la agresividad	0-10	99
P88. Jugar a videojuegos tiene efectos positivos para la salud mental	0-10	99
P89. Los videojuegos son más divertidos que otras actividades de ocio	0-10	99
P90. Los videojuegos son un bien cultural que debe ser fomentado por las administraciones (ayudas al sector, conservación...)	0-10	99

91. ¿Te gustaría dedicarte profesionalmente a la creación de contenido en plataformas online o redes sociales con especialización en el mundo de los videojuegos?

Sí, ya lo hago	1
Sí, me gustaría	2
Lo empecé a hacer, pero lo dejé	3
Quizás	4
Seguro que no	5
Ns/Nc	99

92. ¿Te gustaría llegar a ser *gamer* profesional (competir en *eSports* o deportes electrónicos)?

Sí, ya lo hago	1
Sí, me gustaría	2
Lo empecé a hacer, pero lo dejé	3
Quizás	4
Seguro que no	5
Ns/Nc	99

93. ¿Te gustaría dedicarte profesionalmente a la industria del videojuego? *Se consideran todas las profesiones enfocadas al desarrollo y publicación de videojuegos: programación, guion, diseño gráfico, diseño artístico, marketing, periodismo, etc.*

Sí, ya lo hago	1
Sí, me gustaría	2
Lo empecé a hacer, pero lo dejé	3
Quizás	4
Seguro que no	5
Ns/Nc	99

94. Si escuchas la palabra "metaverso", ¿cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones tienen más sentido para ti? *El metaverso…* *(RESPUESTA MÚLTIPLE; MÁX. 3) (ROTAR)*

…revolucionará el modo en el que nos relacionamos	1
…es una moda pasajera	2
…no tiene sentido hasta que no mejoren las tecnologías	3
…es una estrategia de márquetin, no tiene uso real	4
…mejorará la vida de las personas en general	5
…facilitará todavía más el trabajo en remoto (teletrabajo)	6
…mejorará el acceso a educación	7
…es una potente herramienta educativa	8
…revolucionará el ocio digital (redes sociales, videojuegos…)	9
…permitirá generalizar el acceso a tratamientos sanitarios	10
…hará que empeore la calidad de las relaciones personales	11
…es peligroso para la privacidad y la protección de datos	12
…generará más problemas de salud mental y adicciones	13
…mejorará la comunicación y el acceso a la información	14
No sé lo que es el metaverso *(FIJAR) (RESPUESTA ÚNICA) (FIN)*	15
No me interesa en absoluto *(FIJAR) (RESPUESTA ÚNICA) (FIN)*	16
Ns/Nc *(FIJAR) (RESPUESTA ÚNICA) (FIN)*	99

(FILTRO: A QUIENES SABEN LO QUE ES EL METAVERSO; P93=1-14)

95. ¿En cuál de los siguientes ámbitos consideras que es más útil el metaverso? *(RESPUESTA MÚLTIPLE; MÁX. 3) (ROTAR)*

Educación	1
Sanidad	2
Redes sociales y comunicación	3
Videojuegos	4
Trabajo y entorno laboral	5
Comercio y negocio (compras, publicidad, finanzas…)	6
Ciencia	7
Arte y cultura	8
Otro	9
Ns/Nc *(FIJAR) (RESPUESTA ÚNICA)*	99

(FIN DE LA ENCUESTA)