

2.8. Motivaciones para la compra de videojuegos originales

Hemos recogido algunos asuntos por los que los entrevistados (hogares osarios de videojuegos) se inclinarían a adquirir videojuegos originales. Ya sabemos que una gran parte de todos estos entretenimientos se intercambian en el denominado mercado “pirata”. En la siguiente sección estudiaremos el fenómeno. De momento, nos interesa saber algunos aspectos por los que los hogares usuarios de videojuegos se inclinan a la hora de optar por una reproducción original. Más adelante veremos por qué no lo hacen. Reproducimos la batería de preguntas con la que consultamos a nuestros entrevistados.

U13. Imagine una persona que prefiera **gastarse más dinero en comprar un videojuego original antes** que otro “igual” pero **copiado en la calle**. Tendrá **razones** para ello, ¿**cuáles cree que le influirían** para tomar esta postura? **[LEER DE CADA UNA]**

	Sí	No
a) Por qué tiene suficiente dinero para comprarlos	1	2
b) El fabricante así se ocupa de resolver cualquier problema técnico	1	2
c) Cuando compra videojuegos originales se asegura , personalmente, de que nadie más haga otra copia	1	2
d) Prefiere comprar originales para saber bien qué tipo de videojuego ha entrado en casa	1	2
e) Solo se fía y permite que los productos sean siempre originales y de marca	1	2
f) Es radicalmente contrario a que se hagan reproducciones ilegales de videojuegos	1	2
g) Considera como un delito que haya un mercado paralelo a los videojuegos originales	1	2

Como ya hemos anteriormente, reproducimos los datos de cada una de las cuestiones ordenadas según la proporción de respuestas afirmativas en el **cuadro 2.8.1**.

Cuadro 2.8.1.		% razones por las que compraría VJ originales antes que otras reproducciones		
% verticales múltiples				
base: hogares usuarios de videojuegos				
		Varoens	Mujeres	Total
1	Por que tiene suficiente dinero para comprarlos	72	74	73
2	Prefiere comprar originales para saber qué tipo de VJ ha entrado en casa	59	F 72	66
3	El fabricante se ocupa así de resolvercualquier problema técnico	57	F 67	63
4	Considera como un delito que haya un mercado paralelo a los VJ originales	58	F 64	61
5	Solo se fía y permite que los los productos sean originales y de marca	53	F 61	58
6	Es radicalmente contrario a a que se hagan reproducciones ilegales de VJ	38	F 47	43
7	Cuando compra VJ originales se asegura, personalmente, de que nadie más haga otra copia	28	F 35	32

F: Dato máximo más significativo de cada fila

El problema de la piratería, de las reproducciones ilegales es muy grave para el sector de los videojuegos. Se hacen todo tipo de esfuerzos para proteger contra las copias ilegales. Desgraciadamente, también se hace tiene voluntad, por parte del “mercado paralelo”, para saltarse cualquier protección del software e incluso del hardware.

Como sucede con los accidentes de tráfico las causas y los responsables son muy variados. Pero ante una situación tan compleja hay que estudiar cada punto de vista, medir el grado de importancia que da cada persona.

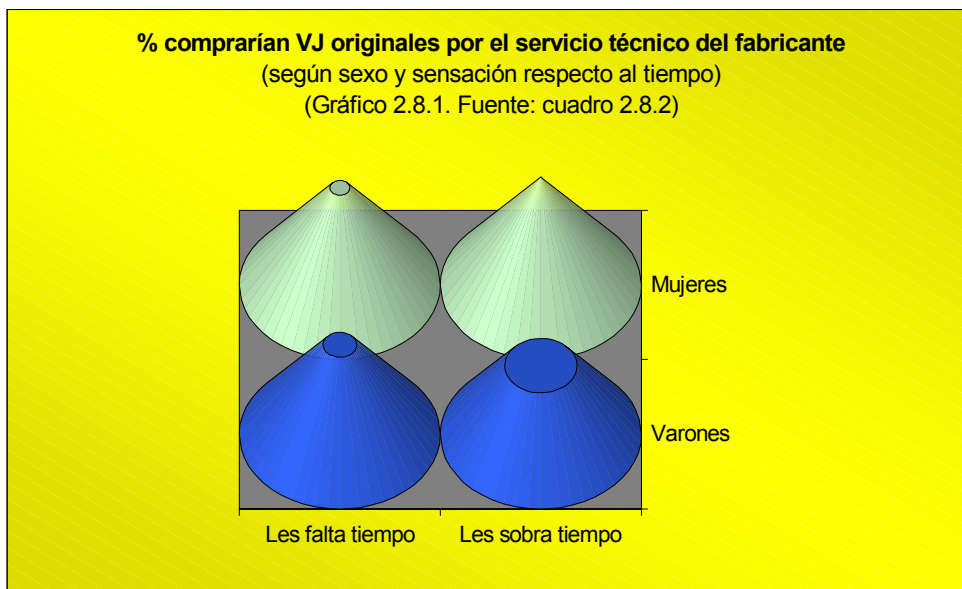
Los dos motivos fundamentales por los que los entrevistados compran videojuegos originales son porque **disponen de suficiente dinero (73%)** y **desean controlar lo que entra en casa (66%)**. Claro que esto supone que cuando no se dispone del dinero suficiente y se quieren comprar videojuegos todo el mundo conoce alguna alternativa. Más relevante es que los entrevistados deseen saber qué tipos de juegos entran en casa. Para ello la mejor manera es que los productos sean originales. Todos los aspectos preguntados tienen más partidarios en el grupo de las mujeres que en el de hombres. En este caso de querer saber lo que ha entrado en casa, contestan así el 72% de las mujeres respecto al 59% de los varones. Podríamos recordar que en el primer capítulo del informa ya aparecían las mujeres más preocupadas e informadas por cuestiones de los videojuegos. Ellas no necesariamente usan este tipo de ocio pero suelen estar mucho más informadas que los varones. Revisamos los datos del [cuadro 2.8.2](#).

Cuadro 2.8.2.		% razones por las que compraría VJ originales						
Horizontales múltiples		(cada columna corresponde a la fila numerada en el cuadro 2.8.1.)						
Base: hogares usuarios		1.-	2.-	3.-	4.-	5.-	6.-	7.-
Varones		<i>(según la edad del entrevistado)</i>						
Adolescentes	72	55	57	58	47	38	21	
Jóvenes	70	59	56	52	54	28	25	
Maduros	C 76	62	60	61	C 62	47	C 43	
Talludos	74	C 67	60	C 67	58	C 50	35	
Mujeres		<i>(según la edad del entrevistado)</i>						
Adolescentes	C 82	71	56	50	61	38	33	
Jóvenes	67	69	C 74	62	52	41	33	
Maduras	75	67	66	C 68	60	49	38	
Talludas	72	C 79	69	67	C 66	C 53	35	
Varones		<i>(según la relación con los videojuegos)</i>						
Los recomienda	70	57	57	59	55	33	28	
Los compra	71	56	56	57	55	36	29	
Los regala	72	56	56	56	C 56	C 39	C 31	
Los intercambia	69	57	60	60	47	32	19	
Mujeres		<i>(según la relación con los videojuegos)</i>						
Los recomienda	72	C 74	60	57	C 65	46	34	
Los compra	73	C 74	C 67	C 66	64	C 47	35	
Los regala	71	70	C 67	63	59	C 47	35	
Los intercambia	C 82	66	61	64	54	40	32	
Varones		<i>(según la sensación respecto al tiempo)</i>						
Les falta tiempo	C 75	59	C 60	C 60	51	38	29	
Les sobra tiempo	68	58	46	49	C 63	34	24	
Mujeres		<i>(según la sensación respecto al tiempo)</i>						
Les falta tiempo	C 74	70	65	64	62	C 49	C 32	
Les sobra tiempo	67	75	C 72	62	59	39	19	
Varones		<i>(según el tipo de usuarios de VJ actualmente)</i>						
Usuarios actuales	72	58	57	57	51	36	26	
No usuarios	71	C 65	58	59	60	C 44	C 34	
Mujeres		<i>(según el tipo de usuarios de VJ actualmente)</i>						
Usuarios actuales	69	66	65	63	56	40	31	
No usuarios	C 76	C 76	68	64	C 64	C 52	C 37	
Varones		<i>(según si se fían o no de la gente)</i>						
Más bien se fía de la gente	69	58	C 60	C 61	53	34	27	
Más bienn no se fía de la gente	C 74	60	54	56	55	C 41	30	
Mujeres		<i>(según si se fían o no de la gente)</i>						
Más bien se fía de la gente	75	C 69	64	60	62	40	30	
Más bienn no se fían de la gente	73	74	C 69	C 67	61	C 52	C 39	
Total edad								
Adolescentes	C 76	61	56	55	52	38	25	
Jóvenes	69	63	63	56	53	33	28	
Maduros	75	66	64	66	61	48	C 39	
Talludos	73	C 76	C 67	C 67	C 64	C 53	35	
Total sexo								
Varones	72	59	57	58	53	38	28	
Mujeres	74	C 72	C 67	C 64	C 61	C 47	C 35	
Total relación con los VJ								
Los recomienda	71	62	58	59	58	36	30	
Los compra	72	66	62	62	C 59	42	32	
Los regala	71	65	C 64	61	58	C 44	C 33	
Los intercambia	74	60	57	62	49	35	24	
Total sensación del tiempo								
Les falta tiempo	C 74	65	63	C 62	57	C 44	C 33	
Les sobra tiempo	68	66	59	55	61	36	28	
Total Usuarios de VJ								
Usuarios actuales	71	61	60	60	53	37	28	
No usuarios	75	C 74	C 66	63	C 64	C 50	C 37	
Total se fían de la gente								
Más bien se fía de la gente	72	64	62	60	57	37	28	
Más bien no se fían de la gente	73	69	63	62	59	C 48	C 35	
TOTAL	73	66	63	61	58	43	32	

C: Dato máximo más significativo de cada columna

Esta actitud de querer saber con **qué juegos se manejan en casa** corresponde a un perfil, además de femenino, más representado por los grupos de más edad. Que es lo más lógico, son los más preocupados por la educación de sus hijos. Aunque hallamos consultado a los hogares usuarios de videojuegos nos han respondido también algunas personas que actualmente no los manejan. Precisamente, los no usuarios (74%) sostienen esta opinión por encima de los usuarios actuales (61%). Parece ser que la actitud de compra de productos originales la toman, sobre todo, no tanto los que juegan como los que compran y regalan para otras personas.

El 63% compraría estos videojuegos originales para confiar en que el fabricante se haga cargo de cualquier anomalía. El mercado de las imitaciones solo sobrevive si vende productos que no requieren ni de autenticación ni de mantenimiento. La verdad es que el sector de los videojuegos integra los dos aspectos. A pesar de ello, se ha generado un gran volumen de ventas piratas. Así que el 63% de los entrevistados opte por los juegos originales mirando a un posible servicio técnico es una proporción baja o alta según considere el fabricante. Desde luego el mercado de la electrónica y la informática, en general, solicita con mayor intensidad la garantía de sus productos. El sector de los videojuegos no debería ser una excepción.



Resulta curioso que esta postura la toman, en mayor medida, los varones que les falta el tiempo (60%) y las mujeres que les sobra el tiempo (72%). Son dos estilos de persona que adoptan

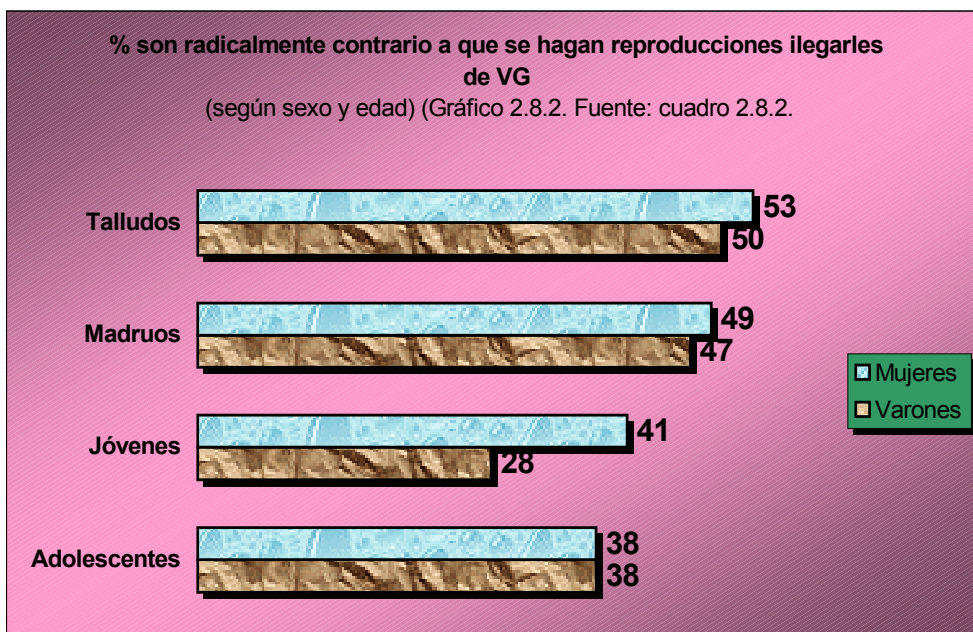
actitudes similares (Gráfico 2.8.1.). Sucede algo parecido cuando nos fijamos en los datos sobre si los entrevistados se fían o no de la gente. El 60% de los varones que se fían de la gente se inclinan a comprar por esta razón. La proporción de varones que no se fían

desciende hasta el 54%. En el grupo de las mujeres ocurre lo contrario. Las que menos se fían están representadas por el 69% y las que más confianza muestran por el 64%.

Teóricamente, la mayoría de las personas debería saber que copiar un videojuego como plagiar un libro o reproducir sin permiso un disco constituye un delito. Nuestros entrevistados consideran (61%) que comprarían videojuegos originales ya que sino sería un delito entrar en el famoso “mercado paralelo”. La cifra vuelve a ser escasa si lo que se pretende es una concienciación social del problema. Nuevamente, las mujeres (64%) se muestran más sensibles que los varones (58%). Otros grupos que se sienten más solidarios con el conflicto son el de las mujeres que los compran y los regalan (ambas con el 67%). Las proporciones son menores para los varones que tienen un contacto parecido con los videojuegos.

Hay ciertas personas que presentan un perfil muy especial. Son los que aseguran que **solo se fían y permiten que los productos sean originales y de marca**. Así lo declaran el 58% de los consultados. Las mujeres (65%) superan a los varones (58%) como ya ha ocurrido en el resto de los asuntos comentados en esta sección. Si bien a esta cuestión suelen responder, en mayor medida, los que menos contacto directo tiene con el mundo del videojuego. De hecho son el 60% de los varones que les falta el tiempo o el 64% de los que actualmente no son usuarios. En consecuencia están más representados por las personas que los compran (59%) aunque más de la mitad de ellos disponen de un ordenador con CD grabable. No hay que suponer el delito pero se hace curiosa la asociación, además esto no serviría para las videoconsolas.

El 43% de la población consultada asegura que **se muestra radicalmente contraria a que se realicen reproducciones ilegales de los videojuegos**. Lo que no quiere decir, tampoco, que el resto de la población piense lo contrario. Esta es una cuestión más bien relacionada con una conciencia cívica, social. Por eso esta opinión se refuerza, en ambos sexos, a medida que los entrevistados cuentan con más edad. Desde el 38% de los varones adolescentes hasta el 50% de los talludos del mismo sexo. Las mujeres presentan una tendencia similar desde el 61% de las adolescentes hasta el 66% de las que han pasado la barrera de los cuarenta. Aunque, curiosamente, esta opinión la sostienen, fundamentalmente, los que actualmente no son usuarios de los videojuegos.



Finalmente, queríamos **saber si el entrevistado se asegura personalmente de que no se realicen reproducciones ilegales de los videojuegos originales**. Para adoptar esta actitud hay estar muy en contacto con los juegos que entran en casa y saber si pueden o no piratearse (al menos cierta facilidad). Esta sería la actitud ideal para el sector. Cuando los usuarios sean los responsables únicos del mercado fraudulento. Entonces de habrá logrado una conciencia social que repercutirá en el saneamiento del mercado informático y de los videojuegos. De momento, el 32% de la población consultada asegura que se encarga de que no se realicen copias ilegales. No es un dato esperanzador pero ponemos el punto de partida para saber cómo evolucionará en años sucesivos.