

## 2.9. Motivaciones para adquirir reproducciones paralelas de los videojuegos

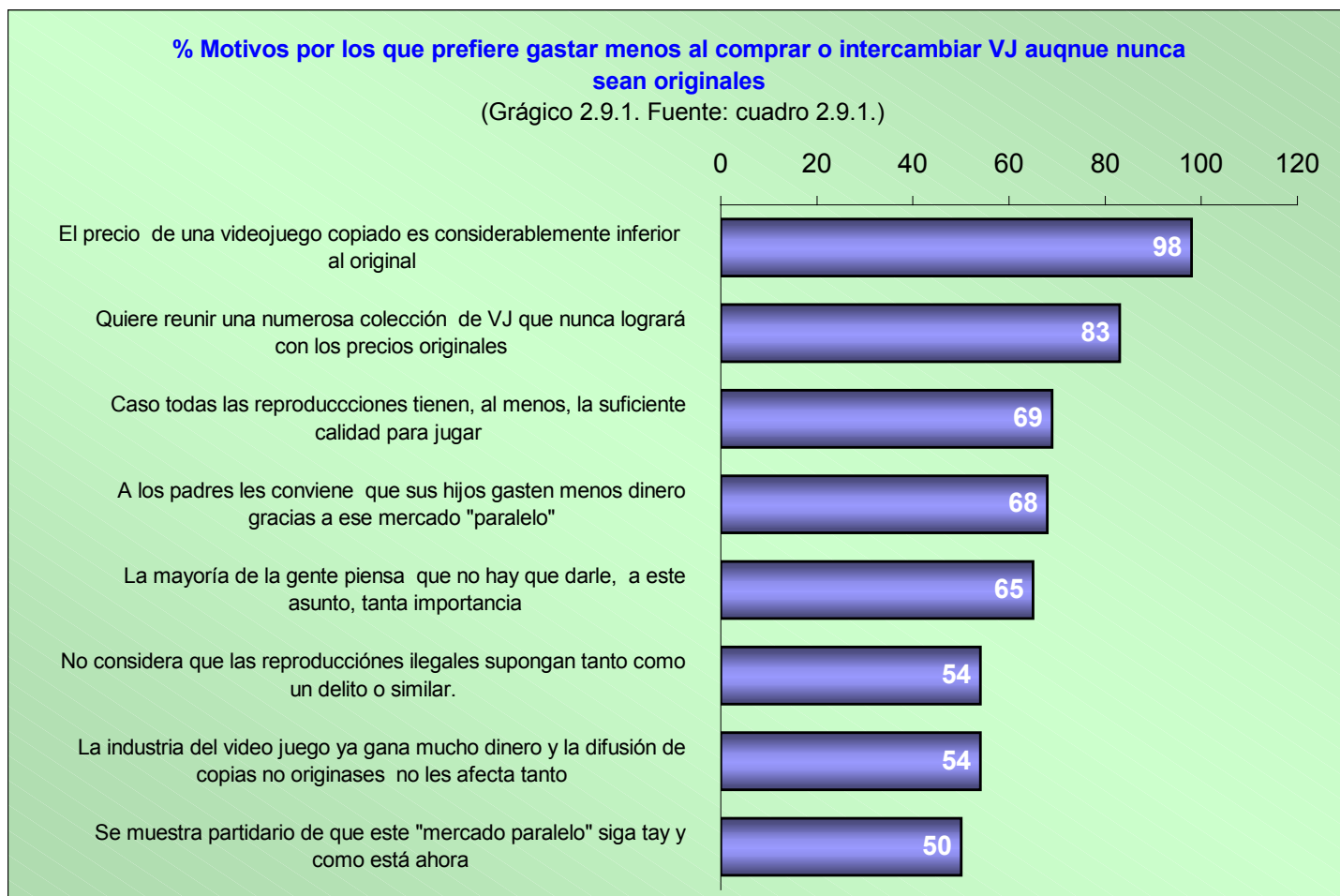
Resulta apasionante conocer los motivos por los que los que se compran los videojuegos cuando son originales. Es algo más difícil recoger las impresiones que tienen las personas que acceden al mercado “pirata”, de reproducciones ilegales. En la sección

anterior, se formuló una batería de preguntas en las que se suponían diversos casos o motivos que llevarían a adquirir videojuegos legalmente. En esta ocasión se preguntará por algunos motivos que conduzcan a conseguirlos de manera fraudulenta. El texto original de la pregunta **U14** del cuestionario la reproducimos a continuación. Se trata de una lista que puede parecer

<b>U14. En el caso contrario, ¿Por qué motivos una persona prefiere gastar menos al comprar o al intercambiar videojuegos aunque nunca sean originales? [LEER DE CADA UNA]</b>		
	<b>Sí</b>	<b>No</b>
a) Casi todos las reproducciones tienen, al menos, la <b>suficiente calidad para jugar</b> .	1	2
b) <b>El precio</b> de un videojuego copiado <b>es considerablemente inferior</b> al original.	1	2
c) Quiere <b>reunir una numerosa colección</b> de videojuegos que nunca logrará con los precios de los originales	1	2
d) <b>No considera</b> que <b>las reproducciones ilegales</b> supongan tanto <b>como un delito o algo similar</b>	1	2
e) Se muestra <b>partidario</b> de que este <b>mercado “paralelo” siga</b> tal y como está ahora	1	2
f) <b>A los padres les conviene</b> que sus <b>hijos gasten menos dinero</b> gracias a este “mercado paralelo”	1	2
g) <b>La mayoría de la gente piensa</b> que <b>no hay que darle</b> , a este asunto, <b>tanta importancia</b>	1	2
h) La <b>industria</b> del videojuego <b>ya gana mucho dinero</b> y la difusión de copias no originales <b>no les afecta tanto</b>	1	2

una justificación o una excusa para realizar con una supuesta legitimidad algo que ya se sabe que es delito. Aunque siempre será inquietante conocer los mecanismos que conducen a adoptar este tipo de posturas. Vamos el [cuadro 2.9.1.](#) y el [grafico 2.9.1.](#)

<b>Cuadro 2.9.1.</b>		<b>% motivos por los que gastan menos dinero al comprar VJ aunque no sean orig</b>		
% verticales múltiples				
base: hogares usuarios de videojuegos				
		Varoens	Mujeres	Total
1	<b>El precio</b> de una videojuego copiado <b>es considerablemente inferior</b> al original	98	98	98
2	Quiere <b>reunir una numerosa colección</b> de VJ que nunca logrará con los precios originales	83	83	83
3	Caso todas las reproducciones tienen, al menos, <b>la suficiente calidad para jugar</b>	F 75	65	69
4	<b>A los padres les conviene</b> que sus <b>hijos gasten menos dinero</b> gracias a ese mercado "paralelo"	68	68	68
5	<b>La mayoría de la gente piensa</b> que <b>no hay que darle</b> , a este asunto, <b>tanta importancia</b>	68	62	65
	No considera que las reproducciones ilegales supongan tanto como un delito o similar.	52	54	54
6	<b>La industria</b> del video juego <b>ya gana mucho dinero</b> y la difusión de copias no originases <b>no les a</b>	54	49	54
7	Se muestra <b>partidario</b> de que este " <b>mercado paralelo</b> " <b> siga</b> tay y como está ahora	F 55	46	50



Casi nos hubiera sobrado incluir la primera de las cuestiones. Como es lógico, el precio de un juego copiado siempre es inferior al original. Por esta razón nos responde casi la totalidad de la población consultada. Lo que no quiere decir que sea el único de los factores determinantes para adquirir copias "piratas", sin duda alguna es el argumento más popular.

Seguimos inspeccionando los datos con el apoyo del [Cuadro 2.9.2.](#)

<b>Cuadro 2.9.2.</b>	<b>% motivos por los que gasta menos para comprar VJ no originales</b>							
Horizontales múltiples	<b>(cada columna corresponde a la fila numerada en el cuadro 2.9.1.)</b>							
Base: hogares usuarios	1.-	2.-	3.-	4.-	5.-	6.-	7.	-8
<b>Varones</b>	<i>(según la edad del entrevistado)</i>							
Adolescentes	98	C 88	76	68	C 73	53	53	59
Jóvenes	100	83	C 79	C 73	69	55	55	54
Maduros	99	78	66	70	71	54	54	C 64
Talludos	97	74	73	55	52	51	51	35
<b>Mujeres</b>	<i>(según la edad del entrevistado)</i>							
Adolescentes	96	82	C 81	C 74	C 70	55	55	C 58
Jóvenes	100	80	56	68	64	C 57	C 57	50
Maduras	99	85	62	69	62	50	50	41
Talludas	98	83	62	64	57	42	42	43
<b>Varones</b>	<i>(según la relación con los videojuegos)</i>							
Los recomienda	99	C 87	78	74	68	46	C 58	28
Los compra	98	81	74	67	C 70	49	56	29
Los regala	99	83	74	68	57	C 56	52	C 31
Los intercambia	98	C 87	C 83	C 75	C 70	47	54	19
<b>Mujeres</b>	<i>(según la relación con los videojuegos)</i>							
Los recomienda	99	84	64	C 75	64	60	46	34
Los compra	99	85	64	66	63	53	46	35
Los regala	99	82	66	67	60	57	45	35
Los intercambia	98	85	C 70	67	65	C 61	C 54	32
<b>Varones</b>	<i>(según la sensación respecto al tiempo)</i>							
Les falta tiempo	92	82	75	68	66	C 54	53	53
Les sobra tiempo	100	89	71	73	C 78	47	C 55	C 65
<b>Mujeres</b>	<i>(según la sensación)</i>							
Les falta tiempo	98	83	65	67	63	53	49	45
Les sobra tiempo	99	77	62	70	59	62	49	51
<b>Varones</b>	<i>(según el tipo de usuarios de VJ actualmente)</i>							
Usuarios actuales	98	84	77	70	70	51	54	57
No usuarios	97	81	68	61	62	59	54	46
<b>Mujeres</b>	<i>(según el tipo de usuarios de VJ actualmente)</i>							
Usuarios actuales	99	81	66	71	C 69	55	C 58	49
No usuarios	98	83	63	66	57	54	45	45
<b>Varones</b>	<i>(según si se fían o no de la gente)</i>							
Más bien se fía de la gente	98	79	C 81	65	65	53	C 56	54
Más bien no se fía de la gente	98	C 86	68	C 71	C 74	52	50	54
<b>Mujeres</b>	<i>(según si se fían o no de la gente)</i>							
Más bien se fía de la gente	99	79	C 71	68	65	56	46	46
Más bien no se fían de la gente	98	85	61	68	60	52	C 52	47
<b>Total edad</b>								
Adolescentes	96	C 86	C 78	70	C 72	56	54	C 59
Jóvenes	100	82	71	C 71	67	55	C 56	52
Maduros	99	83	63	69	65	51	51	48
Talludos	97	81	65	62	56	52	44	41
<b>Total sexo</b>								
Varones	98	83	C 75	68	C 68	52	54	C 55
Mujeres	98	83	65	68	62	54	49	46
<b>Total relación con los VJ</b>								
Los recomienda	99	86	74	C 74	67	50	C 59	C 55
Los compra	99	83	69	67	66	51	52	51
Los regala	99	83	69	67	62	56	52	47
Los intercambia	98	86	C 78	72	C 68	52	56	54
<b>Total sensación del tiempo</b>								
Les falta tiempo	98	83	69	67	64	53	51	48
Les sobra tiempo	99	84	67	72	69	54	52	58
<b>Total Usuarios de VJ</b>								
Usuarios actuales	99	83	73	70	70	52	55	C 54
No usuarios	98	83	73	70	70	52	47	45
<b>Total se fían de la gente</b>								
Más bien se fía de la gente	98	79	C 76	66	65	55	51	50
Más bien no se fían de la gente	98	C 86	64	70	64	52	51	50
<b>TOTAL</b>	<b>98</b>	<b>83</b>	<b>69</b>	<b>68</b>	<b>65</b>	<b>54</b>	<b>51</b>	<b>50</b>

C: Dato máximo más significativo de cada columna

El motivo más compartido, después del precio, consiste en **reunir una numerosa colección de videojuegos que nunca logrará con los precios originales**. Así lo declara nada menos que el 83% de los entrevistados. Esto quiere decir que el producto de los videojuegos tiene un fin de coleccionista, de acaparar el mayor número posible de títulos. Claro que no será solo por poseerlos, se supone que habrán jugado alguna vez con ellos. Al parecer se trata de un objeto de culto, donde la persona construye una parte de su historia. Se trata de una actitud mayoritaria y muy homogénea. Tan solo cabe destacar tres grupos: el de los adolescentes (86%), en especial los varones (88%) y los que más bien no se fían de la gente (86%).

Una justificación que comparte el 68% de los entrevistados es que **casi todas las reproducciones tienen la suficiente calidad para jugar**. El alto nivel tecnológico permite generar copias de los videojuegos sin que aparentemente se note ninguna merma por ello. Claro que no siempre es así. Cada vez más existen más protecciones tanto para el software como para el hardware. Incluso algunas tarjetas electrónicas que permiten saltarse los mecanismos de seguridad acaban por deteriorar las videoconsolas. Naturalmente, en este caso, el fabricante no se hace cargo de reparar una manipulación fraudulenta de sus equipos. Pero cuando aseguran que consiguen una calidad suficiente tiene que ver con el carácter volátil de estos videojuegos. Es posible que un gran juego se desee comprarlo como original. Lo que, evidentemente, no ocurre siempre así. Las personas que muestran esta opinión están representadas fundamentalmente por los varones (75%), adolescentes en general (78%), ahora las mujeres adolescentes (81%), las personas que los intercambian (78%) y también los que se fían más de la gente (76%).

Hay una creencia generalizada de que **los padres prefieren que sus hijos no se gasten tanto dinero en videojuegos y acudan al mercado "pirata"**. Lo preguntamos en la encuesta y nada menos que el 68% lo considera de esta manera. De nuevo, es otra justificación para acceder a reproducciones más baratas y, probablemente, se encuentren las que vayan buscando. En cualquier caso, se trata de una opinión bastante generalizada de que los padres no están atentos al riesgo que puede suponer adquirir o intercambiar reproducciones ilegales. Los menores de 30 años lo piensan en mayor proporción que el resto de la muestra. En realidad, es un asunto preocupante ya que cualquier campaña de

concienciación social debería ir dirigida tanto a padres como a hijos; o tanto a usuarios como no usuarios.

Por otra parte, el 65% de la población consultada declara que **no hay que darle, a este asunto, tanta importancia**. Claro que se trata de una opinión respaldada, fundamentalmente, por el 72% de los adolescentes, los varones a los que les sobra el tiempo (78%), a los usuarios actuales de videojuegos (69%), los varones en general (68%) frente a las mujeres (62%), los que intercambian estos productos (68%). En definitiva, las personas que con más intensidad defienden la tesis que no hay que darle tanta importancia son los más proclives consumidores de videojuegos. Esto sucede, en especial, cuando provienen del mercado “pirata”.

Entramos en una de las cuestiones más delicadas. Más de la mitad de los entrevistados (54%) **no consideran que las reproducciones ilegales puedan suponer como un delito o algo similar**. Lo que demuestra cierta ingenuidad o cierto grupo de interesados que prefieren que las cosas sigan como están. Hoy les parece impensable que un inspector detecte una copia pirata en casa o la manipulación de una videoconsola. Las consecuencias para el usuario o sus padres podrían ser escandalosas. Sin embargo, ni por parte de los padres ni de los hijos se espera una actitud más cívica. La verdad es que si un individuo no tiene conciencia de que este “mercado paralelo” puede conducir a desagradables consecuencias, es que no siente ningún peligro. Lo más probable es que exista un *fenómeno de contagio*. De manera que si una persona no sabe que se trata de un delito así se lo transmitirá tanto a amigos, familiares y compañeros.

Otra gran justificación para “piratear” videojuegos la comparten los que piensan que:

**La industria del videojuego ya gana mucho dinero y la difusión de reproducciones ilegales no les afectará tanto.**

Se trata de un argumento muy pueril. Esta actitud la comparten el 51% de los entrevistados. No por que El Corte Inglés sea grande se ha de sentir uno con el derecho a juzgar que un pequeño robo no les afectará. Pero parece que estos argumentos son

sólidos para cierto tipo de personas. Los más destacados son los adolescentes (59%), los varones (55%) y en especial a los que le sobra el tiempo (65%)

Probablemente, la solución a algunos de estos problemas que derivan en el crecimiento de un “mercado paralelo” no solo está en manos de los fabricantes. Hay otros factores como la educación escolar, la familiar y la aplicación de ciertas políticas de apoyo que eviten más prácticas fraudulentas.