

El 79% de los tarreros chilenos utiliza videojuegos pirateados

Por Oscar Jaramillo C.  
Periodista, doctor en Ciencias de la Información.

El 79% de los videojugadores chilenos posee videojuegos pirateados. Ésa es una de las principales conclusiones de un estudio realizado por la Escuela de Periodismo de la Universidad Mayor.

La "Encuesta Uso de Videojuegos en Chile" fue aplicada de manera on-line, entre el 4 y el 18 enero de este año a un universo compuesto por "tarreros" nacionales.

El 47% de los encuestados señaló que ha comprado videojuegos piratas en la calle o en puestos de la feria. Asimismo el 88% manifestó que ha bajado desde Internet videojuegos pirateados.

El 64% desbloqueó su consola para poder utilizar videojuegos pirateados. Cabe señalar, que sólo el 5% de los encuestados afirmó que **no** era algo malo tener o utilizar videojuegos pirateados.

Con respecto a los hábitos de consumo, el 63% utiliza videojuegos todos los días. Asimismo el 45% le dedica entre 3 a 4 horas diarias, el 23% entre 1 a 2 horas y el 22% entre 5 a 6 horas. Cabe destacar que el 10% le dedica a los videojuegos más de 7 horas diarias.

Un resultado interesante se refiere a la pregunta de cuántas horas seguidas es lo que más has jugado. El 38% ha jugado seguido entre 7 a 12 horas, el 29% entre 13 y 24 horas y el 23% entre 0 y 6 horas. Es necesario recalcar que el 10% de los encuestados ha jugado más de 25 horas seguidas.

La encuesta también incluyó preguntas sobre el mercado de los videojuegos. Es así como la plataforma preferida por los "tarreros" para jugar es el PC (94%), seguido por las consolas (58%). En esta pregunta, los encuestados podían marcar más de una alternativa.

Por otra parte, el 51% dijo que habitualmente utiliza la consola PlayStation de Sony, el 34% Xbox de Microsoft y el 15%, WII de Nintendo.

Otra pregunta que se realizó fue el tipo de videojuego preferido por los "tarreros". Las principales preferencias fueron los shooters en primera persona, como Halo 3 y Half Life 2, con el 34%, RPG o juegos de rol como Final Fantasy o SpellForce 2, con el 27% y de estrategia, como Age of Empires, con el 16%.

Por último, el 92% de los encuestados afirmó que **no** utiliza habitualmente, videojuegos educativos.

La Encuesta forma parte de un estudio más amplio desarrollado por el Instituto de Comunicación y Nuevas Tecnologías de la Universidad Mayor, cuyo objetivo es realizar un estado del arte del videojuego en Chile.

Por lo mismo, la implementación de esta encuesta estuvo acompañada por la utilización de técnicas cualitativas, como observación no participante y entrevistas en profundidad, para comprender de una manera más amplia la realidad de los videojuegos en Chile. Dentro de la observación no participante, se concurrió a distintos "tarreos". Asimismo se entrevistó a videojugadores profesionales, aficionados administradores de comunidades de videojuegos.

Al realizar un cruce entre los resultados de la encuesta y las entrevistas en profundidad, se puede explicar más en profundidad la mayor parte de los hallazgos.

Es así como llama la atención que no existan mayores cuestionamientos éticos a la hora de reconocer que se utilizan videojuegos pirateados. Es algo casi como habitual, que de alguna manera estaría justificado por la "costumbre" de utilizar software pirata, en especial sistemas operativos como Windows o aplicaciones como Microsoft Office.

Entre los argumentos utilizados para justificar esta práctica, el preponderante es el alto precio que tienen los programas computacionales. Sin embargo, lo que se observa es una total negación del posible daño económico que el software pirata puede provocar, debido a que asumen una posición tipo "Robin Hood".

Es decir, el usuario se convierte en un pobre que se enfrenta en este caso a un poderoso, encarnado por la empresa que realiza los videojuegos. Esta ausencia de un juicio axiológico se ve reflejada en el hecho de una las razones que surge para explicar por qué un videojugador no desbloqueó su consola, es el temor a los virus, en vez de pensar de que el pirateo de software es una violación a los derechos de autor.

Si pasamos al ámbito de los hábitos de consumo de los videojuegos, nos encontraremos con aspectos interesantes. En primer lugar, a partir de los datos de extraídos por la encuesta, podemos concluir que los videojuegos forman una parte importante de la vida de los "tarreros".

De hecho, le dedican la mayor parte de su tiempo libre. No obstante, este dato hay que complementarlo con la observación y las entrevistas en profundidad para no dar una imagen incompleta del hecho.

Para los "tarreros" los videojuegos son un ciberdeporte, cuya práctica es similar al fútbol o cualquier deporte de alta convocatoria. Para ellos, jugadores profesionales como Felipe "Killer" Zúñiga (campeón de la Copa América de

Starcarft II) es un verdadero ídolo, al cual le piden autógrafos, como si se tratara de un futbolista famoso.

Muchos de los "tarreros" aficionados aclaran que a ellos les entretiene más ver (como espectador) un "tarreo" o juego, que un partido de fútbol profesional.

Otro aspecto importante que destacan los mismos "tarreros", es el estereotipo del videojugador como una persona "nerd" y aislada del contacto humano. Por el contrario, ellos señalan que el videojuego los hace socializar mucho con otras personas, tanto de manera on-line como presencial.

Si relacionamos esto, con los resultados obtenidos con la pregunta sobre el tipo de videojuegos obtenidos, veremos que las tres principales preferencias se refieren juegos de corte grupal.

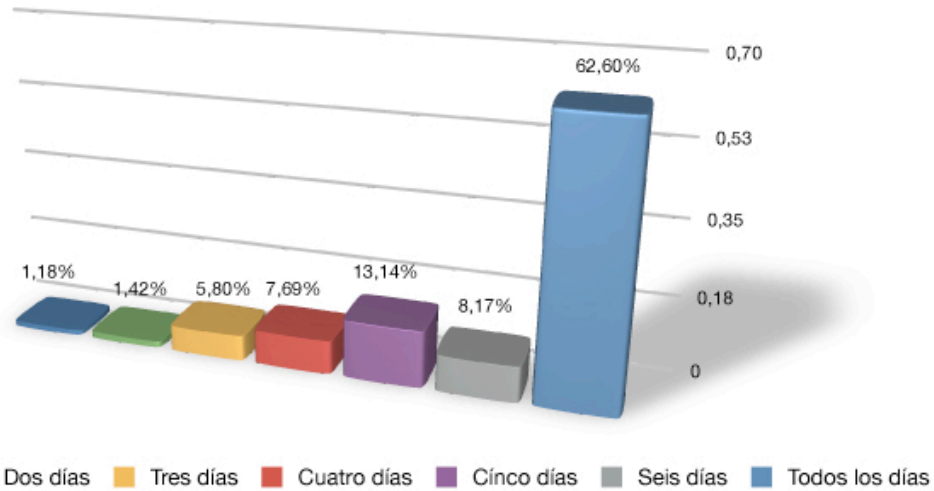
Los videojugadores no sólo forman parte de un equipo, sino que también se enfrentan a personas reales y no, en contra de una máquina. Es por eso que para jugar deben interactuar con otras personas, con las que constantemente están chateando (online) o conversando de manera presencial.

Además, en el tarreo "presencial" (por llamarlo de alguna manera), hay un contacto directo entre los miembros del equipo, los adversarios y el público que presencia la ronda.

Incluso podríamos afirmar que el contacto que tienen con el público es mucho más directo y cercano, que en cualquier otro tipo de deporte. De hecho, no hay barreras físicas entre el jugador y el público, como sucede en el fútbol o el tenis.

Resultados:

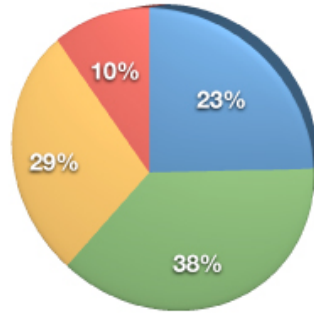
**¿Cuántos días a la semana utilizas videojuegos?**



**¿Normalmente, cuántas horas diarias le dedicas a los videojuegos?**

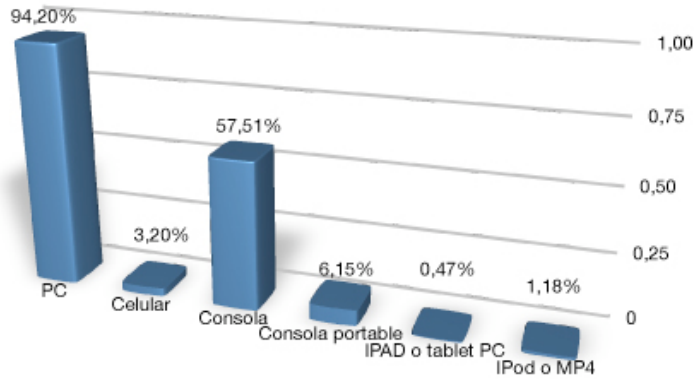


¿Cuántas horas seguidas es lo que más has jugado?

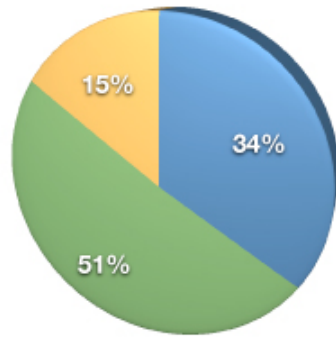


- 0 a 6 horas
- 7 a 12 horas
- 13 a 24 horas
- Más de 25 horas

¿Para jugar con videojuegos qué plataforma prefieres?

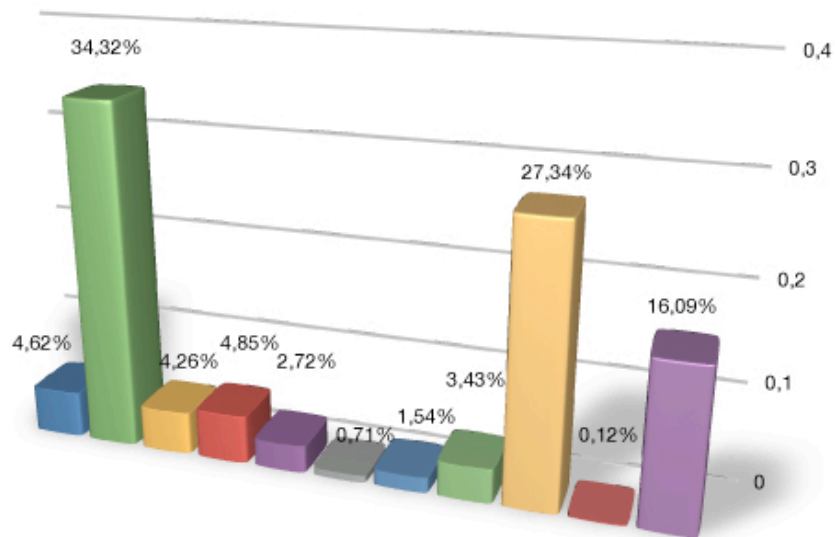


¿Cuál de las siguientes consolas ocupas habitualmente?



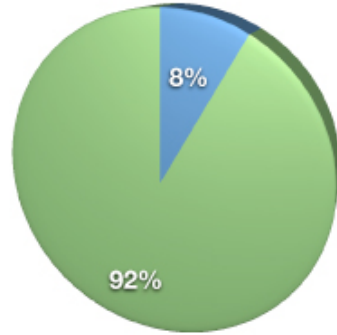
● Xbox ● PlayStation ● Wii de Nintendo

¿Qué tipo de videojuegos prefieres?



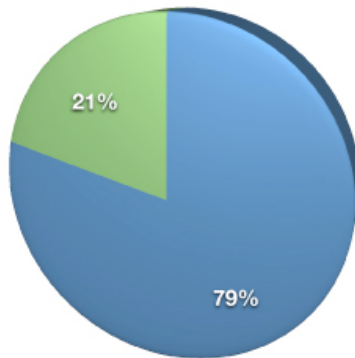
■ Horror  
 ■ Shooters en primera persona  
 ■ Shooters en tercera persona  
 ■ Acción  
 ■ Free run  
 ■ Simulación  
 ■ Carreras  
 ■ Deportes  
 ■ RPG  
 ■ Educativos  
 ■ Estrategia

¿Habitualmente utilizas videojuegos educativos?



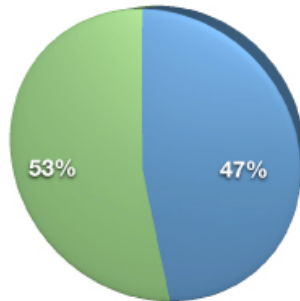
● Sí ● No

¿Tienes videojuegos pirateados?



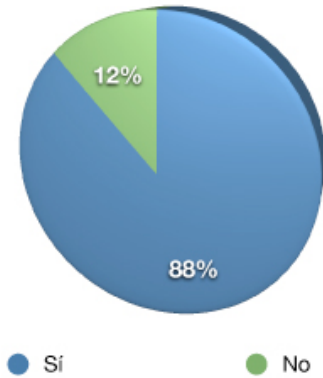
● Sí ● No

¿Has comprado video juegos pirateados en la calle o puestos de la feria?

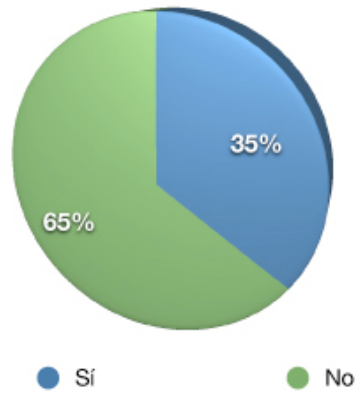


● Sí ● No

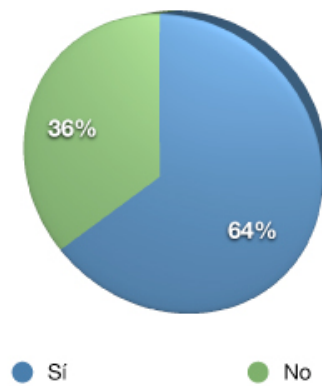
¿Has bajado juegos pirateados desde Internet?



¿Consideras que es malo tener o utilizar videojuegos pirateados?



¿Desbloqueaste tu consola para poder utilizar videojuegos pirateados?

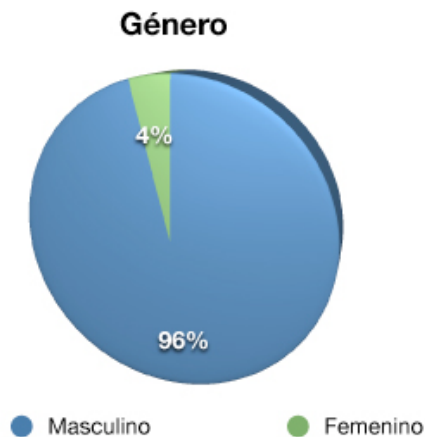


### Resumen metodológico:

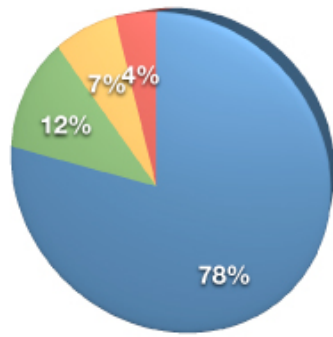
El estudio es de carácter no probalístico. Consistió en la aplicación de un cuestionario on-line. El enlace a la encuesta fue colocado en el sitio <http://www.tarreo.cl>, debido a que está orientado a adolescentes y jóvenes que les gusta utilizar videojuegos. Cabe señalar que nuestro universo de estudio son los “tarreros” chilenos.

Se obtuvo un total de 894 respuestas completas. La encuesta estuvo abierta entre el martes 4 de enero de 2011 y el martes 18 del mismo mes. El promedio de edad de las personas que respondieron fue de 20,4 años, la moda de 17 años y la desviación estándar fue de 4,28. La edad mínima fue de 11 años y la máxima, 38 años.

Los datos fueron recogidos y procesados por un servidor propio, gracias a la utilización del software Lime Survey. Cabe señalar, que como mecanismo de validación se colocaron cookies que bloquean la IP, una vez que una persona contestó una encuesta. De esa manera se impidió que un mismo usuario respondiera en más de una oportunidad.



Ocupación



● Estudiante ● Profesional ● Técnico ● Otro