

La clasificación de los videojuegos: conocimiento y valoración

Según datos de la patronal de videojuegos española (aDeSe), el llamado software de entretenimiento supone ya más de la mitad del total del mercado de ocio audiovisual, superando al cine y a la música.

España se sitúa en los lugares de cabeza de la venta de videojuegos, con 700 millones de euros de facturación en 2007. Esta cifra sólo es superada en Europa por Reino Unido (2.300 millones), Francia (1.600 millones) y Alemania (1.400 millones), aunque como puede apreciarse a una gran distancia de nuestro país.

Los estudios realizados por aDeSe indican que el porcentaje de los que se consideran "jugadores activos" entre los 16 y los 49 años no es todavía muy alto (un 28%) si se compara con el de los países arriba mencionados, pero la penetración va incrementando año a año. Aumenta también la edad media de los jugadores, que se sitúa ya en torno a los 25 años, lo que indica que los adolescentes mantienen los hábitos de uso de videojuegos con la edad, lo que anticipa un fuerte mercado en este sector para los futuros adultos. Del mismo modo, aunque el perfil del jugador de videojuego sigue siendo mayoritariamente masculino, su penetración entre las mujeres aumenta significativamente.

Como es sabido, el sector de videojuegos cuenta con un sistema internacional de calificación de contenidos por edades y temático denominado PEGI. Los estudios internacionales promovidos por las empresas del sector indican que los iconos e indicadores de dicho sistema son percibidos casi universalmente por compradores y usuarios (esa percepción supera el 90%), pero ello no significa que exista una conciencia clara sobre su significado y utilidad. De hecho, mientras que un 62% de jugadores europeos dice conocer la calificación por edades, este porcentaje baja para los descriptores temáticos (violencia, lenguaje soez, miedo). Un 50% de dichos jugadores muestra comprensión y familiaridad ante esos descriptores y sólo un 24% cree que su significado es claro.

Lo cierto es que entre los videojuegos más vendidos suelen primar los dirigidos al público de menor edad. En España, entre los 10 juegos de mayor éxito sólo uno registra la clasificación 16+. En Francia aparece un juego con esta clasificación entre los 20 más vendidos. En Alemania figuran en el top ten dos juegos de 12+ y ninguno de 16+. En el caso de Italia aparecen dos juegos de 18+ entre los 10 de más éxito y en Gran Bretaña aparece uno entre los 10 más vendidos.

De todos modos para valorar estos datos hay que tener en cuenta el factor piratería: en España un 20% de los usuarios admite adquirir este tipo de producto, lo que quizá explica porqué el dato sobre consolas vendidas ha superado al de videojuegos por primera vez en 2007.

Los interesados en acceder a los datos sobre España y Europa pueden hacerlo:

http://www.adese.es/pdf/Market_Research_ES.pdf

http://www.adese.es/pdf/Executive_Summary_Spanish.pdf