

Informe de resultados

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

Cliente: ADESE



Número estudio: 9127

Personas de contacto: Iñigo Palao y Soraya Elche

soraya.elche@gfk-emer.com; Telf: 915919940



1. Objetivos del Estudio

Objetivo GENERAL

4

Entender cómo el consumidor **proyecta el videojuego del futuro**, en todas sus dimensiones.

Atendiendo a:



Qué se dice en la red

Buzz Research



Qué piensa el público

Expertos, jugadores y padres

2. Metodología

Metodología

7

3 públicos/ puntos de vista



3 RG CON JUGADORES

Elevada frecuencia de juego

Conocimiento de la oferta

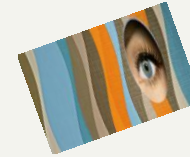
Tramos de edad: 16-18;19-23; 25-35



1 RG CON PADRES

Con hijos jugadores

Y jugadores ellos mismos



3 EP CON EXPERTOS

Personas con un elevado conocimiento del mercado (prensa, crítica, blogs)



Buzz Research

GfK

3. Conclusiones

¿Qué perfiles de jugadores existen?

Conviven dos grandes universos mayoritarios



JUGADOR HARDCORE o 'De toda la vida'

- ✓ **Intensivo**: juega muchas horas.
- ✓ **Experto**: lleva años jugando.
- ✓ **Exigente** con juegos y marcas.
- ✓ **Informado**: conoce el mercado y comparte información en la red.
- ✓ Apología del **mando clásico**.
- ✓ Doble pauta de consumo: **compra** más juegos y son más caros; pero **piratea** (y mucho).

JUGADOR CASUAL

- ✓ **Esporádico**: Juega pocas horas.
- ✓ **Neófito**: se ha incorporado con Wii y/o Nintendo DS
- ✓ **Maleable**: se basa en información superficial (generalista, packaging...)
- ✓ Prefiere **detección de movimiento** (el mando como fuerte barrera).
- ✓ Compra **menos juegos** y más **baratos**, pero **no piratea** y han comprado muchas **consolas**.

Punto de mira de la industria

CANI – CASUAL / GRAMERS

Juegos de complejidad media, mayor práctica/habilidad que los casual, frecuencia de juego media...

Y un incipiente perfil intermedio



¿Qué perfiles de jugadores existen?

10

Con distintas motivaciones de juego, aunque comparten la principal:

Diversión-Entretenimiento

Desconexión, disfrute, evasión

Motivación intrínseca muy potente, satisfecha a través de través de diferentes elementos:

Hardcore

Psicoemocional:

- ✓ Autosuperación, reto personal.
- ✓ Sensación de control.

Psicosocial: superar al resto,
competitividad.

Vivir en otros mundos de fantasía: *'puedes hacer cosas que en la realidad no'*

Casual

Social: relación con amigos y familia, vía de socialización.

Funcional: aprender, ejercitar, hacer deporte...

Competición y autosuperación en segundo plano.

Padres

Compartir momentos con la familia, modo de **comunicación** con los hijos.

El resto de motivaciones también están presentes.



¿Cómo juegan y con qué dispositivos?

La tendencia es...

11

Participan del mundo casual en situaciones sociales, o con cierta compañía, y también pueden disfrutar.

Hardcore

Casual

En casa

Disfruta del juego **en soledad**
'Que nadie me moleste'
Autosuperación.

Y, en ocasiones, **con amigos** jugadores como él (presencial u online, según tiempo, cercanía ...)

Competitividad.

Videoconsola (PS y XBOX), complementada con PC para algunos.
Menos juego en móvil y PSP.

En casa

Con **amigos y/o familia**
'Cuanto más, mejor'
Juegos sociales: Wii.

Secundariamente, **solos o con otra persona:** móvil, NDS, PC.
Cuando no hay posibilidad de reunión.

En movilidad

(más frecuente y/o relevante que en HC)

Solos, en *'ratos muertos'*.
Complementa.

Aunque también depende del juego en sí ('con historia, solo; de competición, con otros'), el lugar en que están, las posibilidades ...

¿Qué tipos de juegos prefieren ?

12

La fórmula del juego de éxito es casi mágica: los distintos elementos no permiten prever el funcionamiento del juego en el mercado.



Es la **combinación** de estos elementos y la **experiencia de juego** que generan, lo que va a determinar la valoración de los jugadores y la **crítica** del juego (con importante repercusión en los hardcore).

Y, además, hay gran **variabilidad entre jugadores.**

Los elementos a tener en cuenta...

HARDCORE

- ✓ Realismo y calidad gráfica y de sonido.
 - ✓ Jugabilidad.
 - ✓ Buena trama, historia.
 - ✓ Larga duración.
- ✓ Grado de dificultad creciente y alto.
- ✓ Innovaciones que supongan mejoras, originalidad.
 - ✓ Algunos: modo online.
- ✓ Algunos, exclusividad; otros compatibilidad.
 - ✓ Secundario:
 - Autores/programadores.
 - Accesorios (cámara...)

CASUAL → Fórmula de éxito más sencilla:

- ✓ Accesibilidad (control inmediato, diversión desde el primer momento).
 - ✓ Sencillez del juego.
 - ✓ Compartir con amigos.
- ✓ Campaña de comunicación masiva atractiva.

¿Dónde está actualmente el videojuego online ?

Sólo los **hardcore** 'puros' son jugadores online habituales

Pero de manera **complementaria al off**. **Ventajas:**

- ✓ Alarga la vida del juego
- ✓ Se gana en **dificultad**, se hace imprevisible
- ✓ Sensación de mayor **realismo**.
- ✓ Permite **jugar con amigos** que no están
- ✓ Incluye opciones de **comunicación**
- ✓ Todo ello redunda en **mayor diversión**.

Aunque consideran que está en una fase inicial y falta desarrollo.

Demandan opciones como juegos MMORPG en consolas.



13

La tendencia es a jugar **con amigos**:

- ✓ Mayor '**control**' sobre el contrincante
- ✓ Alimenta más el deseo de **competitividad**.
- ✓ Y permite el **juego cooperativo**.
- ✓ Es una forma de **compartir un momento** con ellos

Los MMORPG gustan porque permiten una experiencia de juego nueva cada día.

Generan patrones 'adictivos' y sus usuarios están dispuestos a pagar una cuota.

Se demanda un desarrollo de esta modalidad en el futuro.

¿Dónde está actualmente el **videojuego online** ?

Los games lo han probado, pero ven barreras importantes al uso actualmente

- ✓ **Conexión de Internet** lenta y con fallos de las plataformas y sobrecarga en fin de semana.
- ✓ Dificultades con el **idioma** en la comunicación.
- ✓ Suspicias respecto al **juego limpio** de los contrincantes.
- ✓ La **sensación de lejanía** y el desconocimiento del contrincante va en detrimento del reto.
- ✓ **Dificultad de elegir el tipo de contrincante**: nivel de juego, idioma ...
- ✓ Incluso de **encontrar alguien conectado** con quien jugar.
- ✓ **No hay hábito en el entorno**: muchos amigos no juegan online (opción preferida).
- ✓ A algunos le resulta **compleja la comunicación** mientras se juega.
- ✓ **El pago** por conexión, DLC, cuotas..., que no es un modelo asentado en nuestro país.



Aunque reconocen un gran potencial de esta modalidad (también para ellos) en el futuro, en función de la superación de estas barreras.

¿Dónde está actualmente el videojuego online ?

15

Los casual son los que
menos juegan online:

Lo beneficios del juego online no conectan
con sus necesidades

Además...

Sin embargo...

- ✓ **No se identifican** actualmente con este modalidad, hay lejanía psicológica, *'no es para mí'*.
- ✓ **Sin referentes en su entorno**, que no juega online.
- ✓ **Desconocen si existe la posibilidad** en sus juegos.
- ✓ Tienen a jugar en compañía, **pierde sentido**.
- ✓ **A los padres**, si juegan sus hijos, les genera inseguridad la identidad de los contrincantes.
- ✓ Sin embargo, **algunos padres** 'casual' que juegan a juegos de **PC** (cartas, ajedrez) **sí juegan online** por una cuestión emocional: prefieren la sensación de 'compañía'.

- ✓ Muchos juegan a los **juegos online de FB**: fácil acceso y jugabilidad.

Farm Ville; Causes; Mafia Wars; Happy Aquarium son los más mencionados.

- ✓ Lo que puede ser una puerta de inicio a esta modalidad.



¿Cómo imaginan el videojuego del futuro ?

16

*La **actitud compartida** a la hora de imaginarlo es una **mezcla de proyección y deseo...***



Creencia en las posibilidades
'ilimitadas' de la tecnología ...

Dado su desarrollo en los últimos años en dispositivos de diversos sectores (comunicación, ocio, medicina...).

... y expectativas de
grandes cambios...

Cierto hábito de vivir pequeñas revoluciones tecnológicas periódicas.

... pero reducida
capacidad de previsión.

¿Quién sabe lo que puede pasar?
La tecnología nos sorprende.

¿Cómo imaginan el videojuego del futuro ?

*Las mayores diferencias se esperan en la **forma y dispositivos de juego**, con matices:*

17

Los actuales hardcore...

...**son más conservadores** y demandan una optimización de los dispositivos y experiencia de juego actual más que un gran cambio.

Las experiencias de detección de movimiento, realidad virtual... generan curiosidad, pero no confían en que responda a sus necesidades como jugadores.

Los actuales casual...

... son el target al que se ven orientados los desarrollos tecnológicos rompedores, dada la situación actual y la intención de expansión que se adivina a la industria.

No se prevé la sustitución total...

... de unas posibilidades por otras: la tendencia es la convivencia, de la misma forma que ahora el PC se usa menos, pero se mantiene y tiene su público, sus juegos...

Zoom en el medio plazo... 2015

La era 3D

'El jugador se sentirá casi dentro del juego'

Referente: Minority Report

Paradigma global del videojuego



18

Imagen **3D sin gafas**
(realismo + comodidad)

Cloud gaming: Integración en la TV y en cualquier dispositivo con acceso a Internet, distribución digital, *'un servidor virtual'* (junto con el resto de posibilidades de Internet). Desaparición de consola y juego físico

Modalidad descarga y streaming.

Cambio de **pantalla:** de la TV al **holograma interactivo, táctil.**

Aumento y evolución del **juego online.**

Nuestro avatar tendrá **nuestras características físicas.**

Compatibilidad 100% de todos los juegos para todas las consolas.

Coexistencia de **dispositivos fijos** y multitud de **portátiles** (iPad, eBook, teléfono...) que tendrán juegos **más sofisticados.**

Zoom en el medio plazo... 2015

La era 3 D

Mainstream

- ✓ **Detección de movimiento sin mandos y optimizada, con sensores corporales:** para juego, control de menú...
- ✓ Con **mayor precisión, sofisticación** y complejidad que los sistemas actuales. *'Será realmente interesante'*
- ✓ **Jugabilidad:** ampliación de las acciones y movimientos posibles (como la vida real).

Aspectos diferenciales según perfil de jugador

Hardcore

- ✓ Sí **habrá mando** para los juegos-tipo de estos jugadores: shooter, acción, aventura, deporte, etc.
'Necesitas cogerlo, es más contundente'
- La evolución estará en:*
- ✓ **Realismo** absoluto de imágenes y sonido.
- ✓ **Jugabilidad:** posibilidades infinitas de acción
'Serán películas interactivas'
- ✓ **Inteligencia artificial** avanzada:
 - El juego estudia al jugador y se adapta a él en dificultad, tipo de pruebas, etc.
 - Mayor interacción de los contrincantes: conversaciones naturales, múltiples posibilidades...

Zoom en el largo plazo... 2020-25

20

La era de la realidad virtual

'El jugador estará dentro del juego'

Referente: Matrix



Paradigma global del videojuego



Visión integral virtual→

Percepción de un entorno virtual de 360°, incluidos compañeros y contrincantes.

→ Generado por: un holograma global (no sólo frontal), unas gafas, un casco...

'Te lo pones y estás dentro'

Experiencia multisensorial:

Vista+oído+tacto (impactos, roces...) + olfato + ¿gusto? → Con un traje (tacto) y otros dispositivos (¿en el salón?, ¿saldrán del holograma?)

Control por voz del menú y de juegos 'no dinámicos' (Buzz, Singstar...)

Aumento y desarrollo del **juego online** (según los expertos, será el 100%).

Zoom en el largo plazo... 2020-25

21

La era de la realidad virtual



Mainstrea

✓ Detección de movimiento **sin mandos ni sensores.**

✓ **Máxima precisión:** *'el jugador hace exactamente lo que tú.'*

✓ **Jugabilidad:** posibilidad de hacer cualquier movimiento, acción...

Hardcor

✓ Sí **habrá mando, pero evolucionado:** personalizable por el jugador, transformable según tipo de juego ...

Dudas acerca de si los sistemas de detección de movimiento sin mando se adecuarán a sus necesidades y motivaciones.

✓ Se seguirá avanzando en **inteligencia artificial y jugabilidad** (posibilidades)

✓ Modo **online perfeccionado**, que añadirá posibilidades a la experiencia.

✓ Con **precios más competitivos** (menos mercado)

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

Otras posibilidades que parecen menos plausibles, más lejanas...



Control puramente **mental**

¿Sería realmente posible?
¿Sería divertido o estático?

Personas holográficas que aparecen en el salón como contrincantes, compañeros, entrenadores...

Personificación de la máquina

Posibilidad de **'transportar' el mundo virtual y fusionarlo con el real** (realidad aumentada + detección de movimiento): por casa, espacios abiertos...

¿Realmente queremos movernos tanto? *'Para eso, hago deporte'*

Chip insertado como generador del mundo virtual

Máquina desde la que entraríamos en el mundo virtual, tipo Avatar.

Actualmente generan fobias relacionadas con el control mental de la situación: *¿y si no puedo salir o controlarlo?, ¿y si no puedo diferenciar realidad y ficción?*

¿Cómo se proyecta el videojuego ONLINE del futuro?

23

Jugadores: consenso en una clara
tendencia al alza



Los expertos son más radicales:

'En unos años, el videojuego será 100% online'

✓ Por la **tendencia** actual social y del videojuego.

✓ Por las **ventajas asociadas a la forma de juego** (una vez superadas las barreras actuales).

+

✓ Por **intereses de la industria** del videojuego:

- Detección de **piratería**.
- Modelo de negocio **rentable**: pago por ampliaciones.
- **Distribución digital** que evita las consolas, que actualmente no son muy rentables para los fabricantes, según algunos expertos.



¿Cómo se proyecta el videojuego ONLINE del futuro?

Además, se esperan mejoras en las actuales barreras al uso y otros avances:

24



Seguridad

Favorecerá el juego con desconocidos: se controlará la **identidad** y se garantizará el **'juego limpio'**.

'Ahora pasan cosas raras, parece que te están haciendo trampas'



Conexión

El ancho de banda permitirá movimientos en **tiempo real** y mejorará la experiencia de juego. Se resolverán los fallos de conectividad de las consolas

'Cuando juegas con otros países, tienes desventaja'



Usabilidad

Sencillez en el acceso y uso del juego online

'Ahora es complicado conectarte, encontrar una partida, hacerlo en el momento justo, quedar con un amigo...'



Número de jugadores

Sin límite. Juegos **MMORPG en consolas**, posibilidades más potentes.

'Una realidad paralela, una ciudad de 100.000 habitantes en la que todos sean jugadores'

¿Cómo se proyecta el videojuego ONLINE del futuro?

25



Opciones avanzadas

Elección de contrincantes según criterio de edad, idioma, nivel, si son tus amigos...

Mayor información del perfil disponible.

'Es clave saber con quién juegas y poder elegirlo. Si no, prefiero con mis amigos'



Cercanía

Sensación que mejorará por:

- **Videochat**, al menos para los conocidos
- **Realidad aumentada**: el holograma del contrincante en tu salón

'Te sentirás como si estuvieras a su lado'

'Es lo que falta ahora, sensación de que lo estáis viviendo juntos'
'También para la Wii, el Buzz...'



Interacción

- Mayores **posibilidades** de interacción con compañeros y contrincantes
- **Vivencia** más real de esa interacción.

'Poder hacerles y decirles lo que quieras, darles una colleja...'
'Si te dan en el juego esa colleja, que la notes'



Multidispositivo

El juego **online en consola** (o servidor TV), móvil, ebook, iPad...
Juegos **MMORPG en consolas**, posibilidades más potentes.

'Depende de cómo le guste jugar a cada uno, del momento...'

¿Cómo se proyecta el videojuego ONLINE del futuro?

? Y cómo se comprará todo esto...

*La compra será online, sin juego físico:
tiendas o servidores virtuales.*

26

Se vaticinan varios posibles modelos de negocio, que podrían convivir:

Ampliaciones periódicas

El deseo: gratuito.

La previsión: de pago, pero con precios muy asequibles (sobre 3 euros) .
Intención de compra en función de las mejoras percibidas en el modo online en general y el beneficio percibido por la ampliación en particular (no son suficientes nuevos complementos -como armas- sino nuevos contenidos, historia...).

Tarifa plana

Modelo adaptado a las nuevas formas de distribución. La TV de pago como referente
Pago fijo mensual para acceso por uno o varios dispositivos (¿una tarifa plana para móvil y otra para casa?, ¿una para cualquiera?) con el que poder acceder a:

- ¿La prueba de todos los nuevos juegos, entre los que elegir X?
- ¿Canales de juegos según género?

Otros modelos:

Sobre todo orientado a **móvil**.

- Item selling: pagar por ítems, microtransacciones
- Ad funded: subvencionado a cambio de ver publicidad

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

27

Sin embargo, se proyecta estable o sin grandes cambios:

Los géneros

- ✓ Ninguno de los actuales se percibe en **decadencia**. Y **cuesta imaginar** otros.
- ✓ Si acaso, la **fusión** entre ellos, en la búsqueda del videojuego perfecto, con 'lo mejor de cada uno' (tendencia ya incipiente).
 - ✓ Aisladamente, surgen propuestas: **contenidos para adultos, simuladores de viajes** ('Un Pekín Express')

Los settings de juego

- ✓ El hogar como lugar principal, seguido del juego en movilidad en 'ratos muertos'.
- ✓ Sí se plantea la posibilidad de **grandes ludotecas o centros de juego**, donde poder expresar al máximo la experiencia 3D o la realidad virtual (quizá sea caro como para tenerlo en casa, o sea preferible más espacio...)

Las motivaciones

- ✓ Existirán las mismas respuestas al *¿por qué se juega?* La pura **diversión** seguirá siendo el driver principal.

¿Tendrá aplicaciones en otras áreas?

28

La respuesta unánime es **SÍ**. Concretamente, se espera:

Que la esencia del videojuego siga siendo el entretenimiento y la diversión



Pero se desarrolle una línea colateral (ya iniciada) que:

No se considera 'videojuego' en sí, pero comparte una base común: soporte electrónico, control del usuario, interacción con el entorno del 'otro lado'...



Educación

- Presencia en **colegios** como complemento al aprendizaje.
- Aprendizaje de **idiomas** → Interacción con los habitantes de un país extranjero.
- Presencia en centros de **mayores** para estimulación cerebral.

Capacitación/ Formación

- Habilidades **psicomotrices**: cirujano, mecánico, piloto...
- **Habilidades/valores empresariales**: resolución de conflictos, toma de decisiones, transmisión de cultura de empresa, cooperación/competitividad...

Terapia

- **Psicológica**: niños con déficit de atención, autismo, fobias...
- **Física**: Rehabilitación motriz.

4. Resultados

4.1. ¿Cómo ven los expertos la actualidad del videojuego?

¿Cómo ven los **expertos la actualidad** del videojuego?

31

Sector fuerte y en alza → Se espera un mayor desarrollo y alcance en el futuro

Desde una perspectiva multifocal:



¿Cómo perciben a la **industria** del videojuego?

32

Goza de buena salud

Con mayor **facturación** que las otras industrias del entretenimiento (cine, música)

Viviendo actualmente una de sus periódicas **revoluciones** (detección de movimiento)

Con un aumento notable de **usuarios**

Y con tendencia al alza

Se prevé mayor **inversión** pública y privada (ahora, son considerados **cultura**)

Se prevé una constante **evolución tecnológica**

Y, como consecuencia, un aumento constante de **usuarios**

¿Cómo perciben a la **industria** del videojuego?

33

Más concretamente...

Fortalezas

- Público hardcore fiel.
- Experiencia única (vs otras formas de entretenimiento)
- Reciente expansión

Debilidades

- Precios altos de los desarrollos para hardcore.
- Muy alta tasa anual de fracaso de videojuegos.

Oportunidades

- Desarrollos tecnológicos.
- Expansión: del nicho al mass market.
- Aceptación e integración social.

Amenazas

- Piratería de los hardcore.
- Decepción de los hardcore por orientación de la industria a los casual (y abandono).

¿Cómo perciben a los **jugadores** de videojuegos?

34

Conviven dos grandes universos mayoritarios

No comprenden al **hardcore**, aunque tengan a algunos en su entorno. La interacción es reducida, y limitada a jóvenes.

JUGADOR HARDCORE o 'De toda la vida' *

- ✓ **Intensivo**: juega muchas horas.
- ✓ **Experto**: lleva años jugando.
- ✓ **Exigente** con juegos y marcas.
- ✓ **Informado**: conoce el mercado y comparte información en la red.
- ✓ Apología del **mando** para jugar.
- ✓ Doble pauta de consumo: **compra** más juegos y son más caros; pero **piratea** (y mucho).

Ningunean al casual, aunque a veces se ven inmersos en su mundo (situaciones sociales)

JUGADOR CASUAL

- ✓ **Esporádico**: Juega pocas horas.
- ✓ **Neófito**: se ha incorporado con Wii y/o Nintendo DS
- ✓ **Maleable**: se basa en información superficial (generalista, packaging...)
- ✓ Prefiere **detección de movimiento** (el mando como fuerte barrera).
- ✓ Compra **menos juegos** y más **baratos**, pero **no piratea** y han comprado muchas **consolas**.

Punto de mira de la industria

* Con un gradiente de intensidad en este perfil (HC puro, moderado...)

¿Cómo perciben a los **jugadores** de videojuegos?

35

Un incipiente
perfil intermedio

CANI – CASUAL / GRAMERS

Juegos de complejidad media,
mayor práctica/habilidad que los
casual, frecuencia de juego
media...

Y algunos
minoritarios

JUGADOR EXCLUSIVO DE PC

- ✓ **Radicalizado**: reivindica la superioridad/autenticidad del PC (videoconsolas = 'juguetes')
- ✓ **Activista**: expresa y reivindica su postura, '*hacen mucho ruido*'.

JUGADOR DE MÓVIL

- ✓ **Situacionales**:
Rellenan huecos de tiempo con lo que tienen más accesible.
- ✓ **Desvinculados**: no tienen porqué participar del resto de plataformas. Su necesidad se cubre con el móvil.

¿Qué **juegos** triunfan y cuáles fracasan?

36

La fórmula del juego de éxito es casi mágica: los distintos elementos no permiten prever el funcionamiento del juego en el mercado.



Es la **combinación** de estos elementos y la **experiencia de juego** que generan, lo que va a determinar la valoración de los jugadores y la **crítica** del juego (con importante repercusión en los hardcore).

Y, además, hay gran **variabilidad entre jugadores.**

HARDCORE

- ✓ Realismo y calidad gráfica y de sonido.
 - ✓ Jugabilidad.
 - ✓ Buena trama, historia.
 - ✓ Larga duración.
- ✓ Grado de dificultad creciente y alto.
- ✓ Innovaciones que supongan mejoras, originalidad.
- ✓ Algunos: modo online.
- ✓ Algunos, exclusividad; otros compatibilidad.
 - ✓ Secundario:
 - Autores/programadores.
 - Accesorios (cámara...)

CASUAL → Fórmula de éxito más sencilla:

- ✓ Accesibilidad (control inmediato, diversión desde el primer momento).
 - ✓ Sencillez del juego.
 - ✓ Compartir con amigos.
- ✓ Campaña de comunicación masiva atractiva.

¿Qué papel tiene la **información/comunicación**?

37

Es su campo de acción y le otorgan un **papel central en el caso de los hardcore**, que se informan antes de la compra, a través de múltiples medios:

Gana fuerza **Internet**
(vs información en papel)

Sites especializados, foros, blogs, rankings de puntuación de videojuegos, información nacional e internacional... Buscando la opinión independiente, no mediatizada por las marcas.

Es clave la **prescripción del entorno cercano**, el boca a boca.

Entre los contactos considerados entendidos en la materia.

Así como las posibilidades de **prueba**:

Demos gratuitas, videos en Youtube, pruebas en tienda...

Los jugadores confirman estas pautas

¿Qué dimensión **social** tiene el videojuego?

Los videojuegos han tenido históricamente *'mala prensa'*...

Generadores de violencia

Fuente de aislamiento social

Mero entretenimiento

*Se considera que hay una progresiva **tendencia al cambio**, de la mano de la expansión del videojuego, nuevas formas de juego y una mayor información de los medios generalistas.*

*El **panorama previsto/deseado de futuro** →*

Transmisores de **valores, canalizadores** de la agresividad...

Contacto social: presencial (ej: Wii, Buzz...) u online (chats de juego)

Entretenimiento + Beneficios colaterales (habilidad física y mental, razonamiento, decisiones morales...)
+ **Otras aplicaciones** (formación, terapia...)

4.2. ¿Cómo viven los jugadores la actualidad del videojuego?

¿Por qué juegan? ¿Qué les dan los videojuegos?

Varía en los dos perfiles de jugadores mayoritarios, aunque comparten su driver principal:

Diversión-Entretenimiento

Desconexión, disfrute, evasión

Motivación intrínseca muy potente, satisfecha a través de través de diferentes elementos:

Hardcore

Psicoemocional:

- ✓ Autosuperación, reto personal.
- ✓ Sensación de control.

Psicosocial: superar al resto,
competitividad.

Vivir en otros mundos de fantasía: *'puedes hacer cosas que en la realidad no'*

Casual

Social: relación con amigos y familia, vía de socialización.

Funcional: aprender, ejercitar, hacer deporte...

Competición y autosuperación en segundo plano.

Padres

Compartir momentos con la familia, modo de **comunicación** con los hijos.

El resto de motivaciones también están presentes.

¿Algún freno al uso?

41

Hay ciertos aspectos negativos, de relevancia limitada (son más potentes las motivaciones):

Precio

'Son caros, no se puede estar comprando todo el día...'

'A los niños, en ocasiones especiales: Navidad, cumpleaños..'

Tiempo invertido

'Se te pasa el tiempo sin darte cuenta'

'Con los niños hay que estar controlando, poner límites'

Aislamiento

Fomento de la violencia

Surgen como frenos clásicos asociados al videojuego, pero con **poca fuerza.**

¿Cómo juegan y con qué dispositivos?

La tendencia es...

42

Participan del mundo casual en situaciones sociales, o con cierta compañía y también pueden disfrutar.

Hardcore

Casual

En casa

Disfruta del juego **en soledad**

'Que nadie me moleste'

Autosuperación.

Y, en ocasiones, **con amigos** jugadores como él (presencial u online, según tiempo, cercanía ...)

Competitividad.

Videoconsola (PS y XBOX), complementada con PC para algunos.
Menos juego en móvil y PSP.

Mayor frecuencia de juego, con algunos **patrones adictivos.**

En casa

Con **amigos y/o familia**

'Cuanto más, mejor'

Juegos sociales: Wii.

Secundariamente, **solos o con otra persona:** móvil, DS, PC.
Cuando no hay posibilidad de reunión.

En movilidad

(más frecuente y/o relevante que en HC)

Solos, en *'ratos muertos'*.

Complementa.

Aunque también depende del juego en sí ('con historia, solo; de competición, con otros'), el lugar en que están, las posibilidades ...

¿Cuáles son sus juegos favoritos?

43

- Cada jugador suele moverse entre ciertos **géneros favoritos**...
- ... aunque hay **permeabilidad a otros** géneros que prueba, añade, descarta, juega cuando está con los amigos a los que les gusta ...
- También se **alternan según momento** de juego (ej: carreras si hay poco tiempo, estrategia si se está solo, móvil en el autobús, sociales con los amigos de la novia...)



Hay variabilidad entre jugadores, pero existe **satisfacción con la variedad y tipo** de géneros y juegos. *'Hay para todos los gustos y tipo de jugador'*

Entre los hardcore también **preferencia por una marca u otra** (Play vs XBOX..), con cierto componente emocional, aunque tener sólo una es una cuestión básicamente económica.

¿Cuáles son sus juegos favoritos?

Según los datos de ventas...

Wii

- ✓ Mantenerse en forma: Wii Fit Plus, Active
- ✓ Clásicos: Mario Bros, Sonic
- ✓ Tablero: Trivial, Monopoly
- ✓ Carreras: Mario Kart

Divertidos y útiles

iPhone

- ✓ Sims
- ✓ Scrabbick
- ✓ Worns
- ✓ Undercover
- ✓ Real racing

Nuevas formas de juego

NDS

- ✓ Clásicos: Mario Bros, Sonic
- ✓ Puzzles y Aventura gráfica: El profesor Layton, Zelda
- ✓ Combate: Pokemon, Bakugan
- ✓ Carreras: Mario Kart, Sonic Sega All-Stars
- ✓ Chicas: Style Boutique, My baby 2
- ✓ Brains: Brain training, Más brain training

Partidas cortas, rápidas y divertidas

¿Cuáles son sus juegos favoritos?

Según los datos de ventas...

45

XBOX 360

- ✓FPS: Call of Duty Modern of Warfare 2, Mass Effect, Gears of War 2
- ✓RPG: Final Fantasy XIII, Dante's Inferno
- ✓Carreras: Forza Motorsport 3, Need for Speed: Shift, Moto GP 09/10
- ✓Acción y aventura: Assassin's Creed, GTA, Avatar
- ✓Deporte: Fifa 2010, Pro Evolution Soccer 2010

Juegos exclusivos y ediciones especiales

PS3

- ✓FPS: Call of Duty Modern of Warfare 2, Bioshock 2, Battlefield
- ✓RPG: Final Fantasy XIII, God of War II, Dante's Inferno
- ✓Carreras: Need for Speed: Shift, Moto GP Acción y aventura: Assassin's Creed, Heavy Rain, Uncharted, GTA
- ✓Deporte: Fifa, Pro Evolution Soccer

Juegos exclusivos, ediciones especiales y multiplayer cooperativo

¿Cuáles son sus juegos favoritos?

Según los datos de ventas...

46

PSP

- ✓ Deporte: Fifa 2010, Pro Evolution Soccer 2010
- ✓ Carreras: Gran Turismo, F1 2009, Need for Speed: Shift
- ✓ Acción y aventura: Assassin's Creed, GTA, Avatar
- ✓ Combate: Invizimals, Tekken

Nuevas formas de juego

PC

- ✓ Los juegos que más gustan son:
- ✓ Simulación social: SIMS
- ✓ FPS: Call of Duty Modern of Warfare 2, Battlefield
- ✓ MMORPG: World of Warcraft
- ✓ Estrategia: Imperivm, Napoleon: Total War
- ✓ Deporte: Fifa Manager 2010, Fifa 2010, Pro Evolution Soccer 2010
- ✓ Carreras: Mario Kart, Sonic Sega All-Stars Racing

Prevalece la interacción con otros personajes o amigos.
Te conviertes en protagonista

¿Cuáles son sus **juegos favoritos**?

47

¿Qué se le pide a un videojuego?

Expertos y jugadores coinciden: es imposible prever el éxito o fracaso de un juego hasta que se pone a prueba... **jugando**.

Confirman las características del videojuego relevantes para ellos apuntadas por los expertos (ver pág. 34) según perfil (hardcore y casual)

¿Cuáles son sus juegos favoritos?

Algunos de los títulos más comentados...

48

Mario Bros, Mario Cars
FIFA/Pro Evolution
Need for Speed
Uncharted
God of War
GTA
WOW
Call of Duty
Resident Evil
Medalla de honor
Gran Turismo, Fórmula 1
.....

Wii Sports
Wii Fit
Singstar
Guitar Hero
Buzz
Braintraining
Juegos de mesa
Clásicos: Tetris, Come
COCOS...
.....

¿Cómo perciben los diferentes dispositivos de juego?

Dispositivos de sobremesa

49



- + Centro de entretenimiento multimedia todo en uno (incorpora wifi y Blu-Ray, permite escuchar música y jugar). Incluye la posibilidad de jugar online gratis con otros gamers y descargarse contenidos. Tiene un gran catálogo de juegos exclusivos, la mayoría con gráficos de gran calidad y resolución. Es region-free por lo que puede jugarse a juegos de otros países. Incorpora cargadores de mando y SixAxis. Destaca positivamente la notable bajada de precio con respecto al año anterior (299€)
- En juegos, la atención se centra en los gráficos, posee escasos títulos multijugador y no puede piratearse. Los bloggers están en contra de que se retire Linux (dejará de ser compatible con los juegos de PS1/PS2). El hardware da errores: los lectores fallan con mucha facilidad y su online tiene peor calidad de conexión que la Xbox 360



- + Su online, pese a ser de pago, tiene muy buen servicio y mejor calidad de conexión (Bazar Xbox Live) que otras consolas de la misma categoría. Además, destaca su facilidad para descargarse contenidos. Se considera también un centro de entretenimiento multimedia todo en uno. Los juegos tienen muy buenos gráficos, mejores juegos multijugador que otras consolas y amplio catálogo de juegos exclusivos. Es fácil de piratear y se pueden instalar sus juegos en USB externos. Además es más asequible que la PS3 (motivo principal de compra)
- Posición en contra de los pagos constantes asociados a Microsoft. Opinión negativizada por fallos de anteriores versiones (3LR y E74) y el online de pago. Algunas posturas contrarias a sus controles (incómodos) y sus juegos (caros, incompletos, clónicos)



- + Resulta más atractiva e innovadora que otros dispositivos de sobremesa, óptima para jugar con amigos, y familiares (todas las edades). Sus juegos exclusivos permiten una experiencia de juego única, aspecto muy bien valorado. Se aprecian los accesorios que posibilitan nuevas formas o posibilidades de juego (Balance Board, Nunchuck, Wheel). Además, es fácil de utilizar por cualquier persona.
- Juegos casual, poco potentes en su mayoría y con gráficos excesivamente básicos. Pese a ser la más vendida, no es a la que más horas dedican a jugar.

¿Cómo perciben los diferentes dispositivos de juego?

Dispositivos portátiles

50

- + Su catálogo destaca por su amplia variedad de juegos, incluso mejorando el catálogo de la PSP. Es fácil de utilizar por cualquier persona y está considerada la consola portátil más resistente. Se aprecia la idea de NDS como mando de Wii. Los consumidores aprecian mejoras aparentes en su batería con respecto a la versión anterior. La N3DS está causando gran expectación por la incorporación de 3D a la consola sin necesidad de gafas ni televisores especiales

NINTENDO DS

- Los juegos son en su mayoría casual, dirigidos a un público objetivo de corta edad o mayor. En vez de ofrecer un producto novedoso desde el principio, sacan versiones sin cambios significativos. Demandas: incorporación de GPS, e-Reader y 3G en la consola. Juegos poco potentes y con poca calidad gráfica

- + *'La consola de los mil usos'*. Posee una buena pantalla y funciones, gráficos de calidad y realistas, conexión a Internet, multimedia, etc., La consola portátil con mejor motor gráfico. Tiene un gran catálogo de juegos exclusivos, más elaborados que la Nintendo DS (más hardcore) y está enfocada, por tanto, a un público más adulto. Además la PSP es seguida por los fan de la Play Station.



- Tiene un catálogo de juegos menor y de menor variedad que la NDS y la mayoría de sus juegos RPG están en inglés. Está valorado negativamente el hecho de que el precio de los juegos para PSP sea más elevado que los de la NDS. Le falta Joystick y ser táctil para mejorar la jugabilidad. Demandas: opción de 3D

- + Gran calidad en gráficos, mejor incluso que ciertas consolas (NDS). Nueva forma de jugar que despierta la atención de los internautas (táctil, acelerómetro). Permite jugar conectado a la televisión utilizando el iPhone como control remoto. Es multitáctil, lo que facilita la experiencia de juego. Tiene gran variedad de juegos y pocos títulos casual.
- Resulta complicado e incómodo jugar en una pantalla táctil sin ningún botón. Jugar consume mucha batería.



¿Dónde está actualmente el **juego online**?

51

Hay que marcar aquí tres tipos de jugador en el siguiente continuo:



**Hardcore
puro ***

**'Cani – casual'
o 'gramers'**

Casual

Sólo ellos son
jugadores online
habituales

Se han acercado al online,
pero actualmente los frenos
son muy potentes.

No juegan online

* La máxima expresión de las características del hardcore: mayor frecuencia de juego, mayor vinculación/implicación con los videojuegos, mayor nivel de información en primera persona, más centrados en los juegos más característicos suyos ...

¿Dónde está actualmente el **juego online**?

52

Sólo los hardcore 'puros' son jugadores online habituales

Y nunca de manera exclusiva, sino **complementaria:**

- ✓ Los juegos se inician solo, contra la máquina → Entrenamiento.
- ✓ En ocasiones, se pasa al juego con amigos y/o online: **Ventajas:**
 - Alarga la vida del juego.
 - Se gana en dificultad, se hace imprevisible: la IA es limitada.
 - Permite jugar con amigos cuando éstos no están físicamente.
 - Incluye opciones de comunicación.

Y la tendencia es a jugar **con amigos** más que con desconocidos.

- ✓ Mayor 'control' sobre el contrincante: información previa sobre su nivel/modo de juego; posibilidad de aprender de él (comunicación más directa, colaboración..).
- ✓ Alimenta más el deseo de competitividad: *'si no le conoces, no te picas tanto, 'al día siguiente no le puedes decir..la que te metí..'*
- ✓ Es otra forma de compartir un momento con ellos. *'Además de jugar, hablas con ellos'*

¿Dónde está actualmente el **juego online**?

Para los **hardcore** más moderados...

Las **barreras asociadas al juego online** tienen un peso muy importante, que los aleja **actualmente** de esta modalidad

- ✓ **Conexión de Internet** lenta y con fallos de las plataformas y sobrecarga en fin de semana.
- ✓ Dificultades con el **idioma** en la comunicación.
- ✓ Suspicias respecto al **juego limpio** de los contrincantes
- ✓ La **sensación de lejanía** y el desconocimiento del contrincante va en detrimento del reto.
- ✓ **Dificultad de elegir el tipo de contrincante**: nivel de juego, idioma ...
- ✓ Incluso de **encontrar alguien conectado** con quien jugar.
- ✓ **No hay hábito en el entorno**: muchos amigos no juegan online (opción preferida).
- ✓ A algunos le resulta **compleja la comunicación** mientras se juega.
- ✓ **El pago** por conexión, DLC, cuotas..., que no es un modelo asentado en nuestro país.

Aunque reconocen un gran potencial de esta modalidad (también para ellos) en el futuro, en función de la superación de estas barreras.

¿Dónde está actualmente el **juego online**?

54

Los casual son los que
menos juegan online:

Lo beneficios del juego online no conectan
con sus necesidades

Además...

Sin embargo...

- ✓ **No se identifican** actualmente con este modalidad, hay lejanía psicológica, *'no es para mí'*.
- ✓ **Sin referentes en su entorno**, que no juega online.
- ✓ **Desconocen si existe la posibilidad** en sus juegos.
- ✓ Tienen a jugar en compañía, **pierde sentido**.
- ✓ **A los padres**, les genera inseguridad si juegan sus hijos, la identidad de los contrincantes.
- ✓ Sin embargo, **algunos padres** 'casual' que juegan a juegos de **PC** (cartas, ajedrez) **sí juegan online** por una cuestión emocional: prefieren la sensación de 'compañía'.

- ✓ Muchos juegan a los **juegos online de FB**: fácil acceso y jugabilidad.

Farm Ville; Causes; Mafia Wars; Happy Aquarium son los más mencionados.

- ✓ Lo que puede ser una puerta de inicio a esta modalidad.

4.3. ¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

56

La actitud compartida a la hora de imaginarlo es una mezcla de proyección y deseo...

Creencia en las posibilidades 'ilimitadas' de la tecnología ...

Dado su desarrollo en los últimos años en dispositivos de diversos sectores (comunicación, ocio, medicina...).

... y expectativas de grandes cambios...

Cierto hábito de vivir pequeñas revoluciones tecnológicas periódicas.

... pero reducida capacidad de previsión.

¿Quién sabe lo que puede pasar?
La tecnología sorprende.

Y, aunque la tecnología marcará los grandes cambios en el juego y la jugabilidad, se espera otra gran evolución:

Un nuevo paradigma social del videojuego

- ✓ Máxima penetración, integración: *'El raro será el que no juegue'*
- ✓ Imagen social positivizada: *'Ahora está demonizado'*
- ✓ Aplicaciones colaterales a otros ámbitos (se ve más adelante)

¿Cómo se proyecta el **videojuego del futuro**?

*Las mayores diferencias se esperan en la **forma y dispositivos de juego**, con matices:*

57

Los actuales hardcore...

...**son más conservadores** y demandan una optimización de los dispositivos y experiencia de juego actual más que un gran cambio.

Las experiencias de detección de movimiento, realidad virtual... generan curiosidad, pero no confían en que responda a sus necesidades como jugadores.

Los actuales casual...

... son el target al que se ven orientados los desarrollos tecnológicos rompedores, dada la situación actual y la intención de expansión que se adivina a la industria.

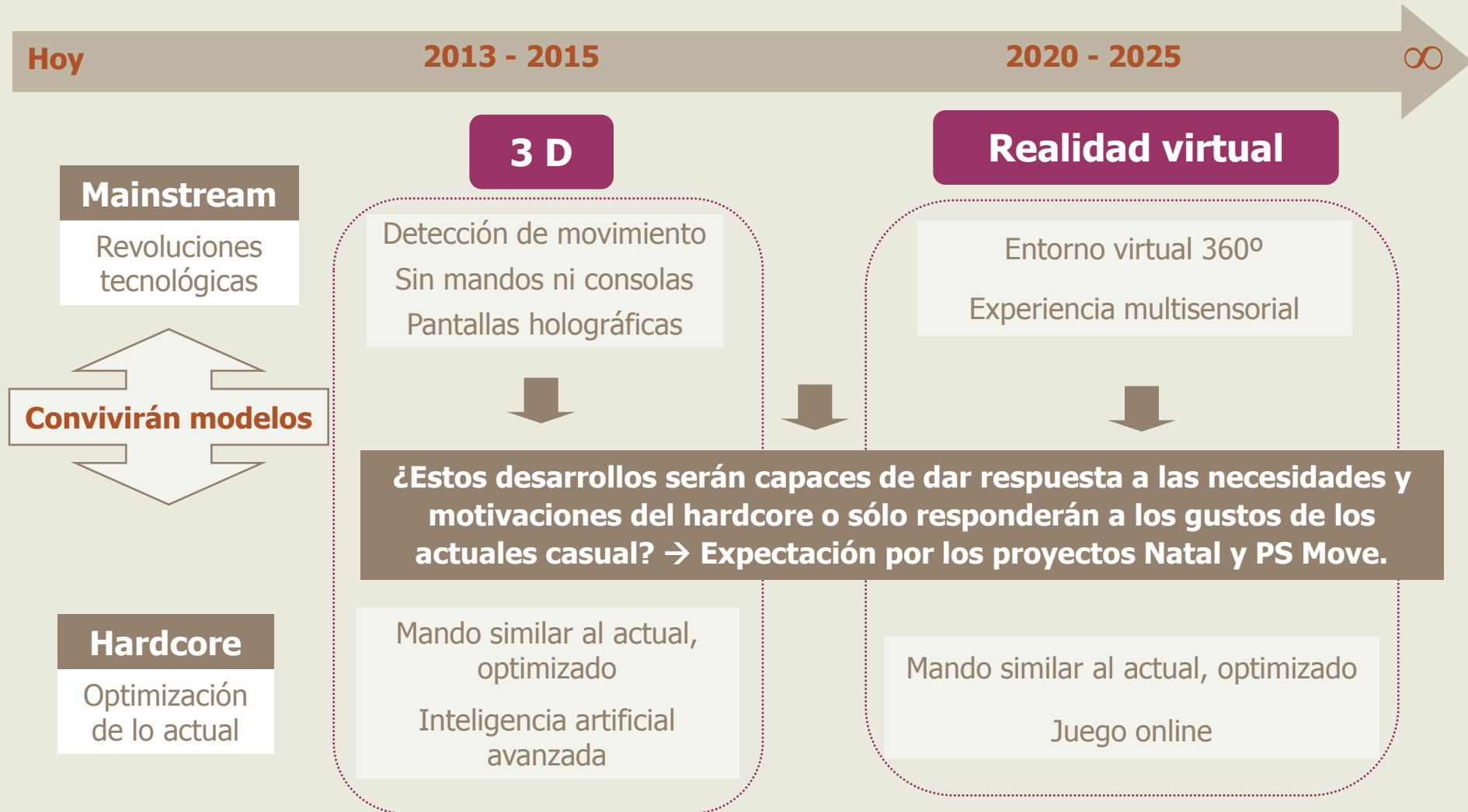
No se prevé la sustitución total...

... de unas posibilidades por otras: la tendencia es la convivencia, de la misma forma que ahora el PC se usa menos, pero se mantiene y tiene su público, sus juegos...

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

58

Las mayores diferencias se esperan en la **forma y dispositivos de juego**:



¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

Zoom en el medio plazo... 2015

La era 3D

'El jugador se sentirá casi dentro del juego'

Referente: Minority Report

Paradigma global del videojuego



Imagen **3D sin gafas**
(realismo + comodidad)

Cloud gaming: Integración en la TV y en cualquier dispositivo con acceso a Internet, distribución digital, *'un servidor virtual'* (junto con el resto de posibilidades de Internet). Desaparición de consola y juego físico

Modalidad **descarga y streaming.**

Cambio de **pantalla:** de la TV al **holograma interactivo táctil.**

Aumento y evolución del **juego online.**

Compatibilidad 100% de todos los juegos para todas las consolas.

Coexistencia de **dispositivos fijos** y multitud de **portátiles** (iPad, eBook, teléfono...) que tendrán juegos **más sofisticados.**

Nuestro avatar tendrá **nuestras características físicas.**

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

Zoom en el medio plazo... 2015

La era 3 D

Aspectos diferenciales según perfil de jugador

60

Mainstream

- ✓ **Detección de movimiento sin mandos y optimizada, con sensores corporales:** para juego, control de menú...
- ✓ Con **mayor precisión, sofisticación** y complejidad que los sistemas actuales. *'Será realmente interesante'*
- ✓ **Jugabilidad:** ampliación de las acciones y movimientos posibles (como la vida real).

Hardcore

- ✓ Sí **habrá mando** para los juegos-tipo de estos jugadores: shooter, acción, aventura, deporte, etc.
'Necesitas cogerlo, es más contundente'
- La evolución estará en:*
- ✓ **Realismo** absoluto de imágenes y sonido.
- ✓ **Jugabilidad:** posibilidades infinitas de acción
'Serán películas interactivas'
- ✓ **Inteligencia artificial** avanzada:
 - El juego estudia al jugador y se adapta a él en dificultad, tipo de pruebas, etc.
 - Mayor interacción de los contrincantes: conversaciones naturales, múltiples posibilidades...

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

Zoom en el largo plazo... 2020-25

La era de la realidad virtual

'El jugador estará dentro del juego'

Referente: Matrix



Paradigma global del videojuego



Visión integral virtual→

Percepción de un entorno virtual de 360°, incluidos compañeros y contrincantes.

→ Generado por: un holograma global (no sólo frontal), unas gafas, un casco...

'Te lo pones y estás dentro'

Experiencia multisensorial:

Vista+oído+tacto (impactos, roces...) + olfato + ¿gusto? → Con un traje (tacto) y otros dispositivos (¿en el salón?, ¿saldrán del holograma?)

Control por voz del menú y de juegos 'no dinámicos' (Buzz, Singstar...)

Aumento y desarrollo del **juego online** (según los expertos, será el 100%).

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

Zoom en el largo plazo... 2020-25

62

La era de la realidad virtual

Mainstream

✓ Detección de movimiento **sin mandos ni sensores.**

✓ **Máxima precisión:** *'el jugador hace exactamente lo que tú.'*

✓ **Jugabilidad:** posibilidad de hacer cualquier movimiento, acción...

Hardcore

✓ Sí **habrá mando, pero evolucionado:** personalizable por el jugador, transformable según tipo de juego ...

Dudas acerca de si los sistemas de detección de movimiento sin mando se adecuarán a sus necesidades y motivaciones.

✓ Se seguirá avanzando en **inteligencia artificial y jugabilidad** (posibilidades)

✓ Modo **online perfeccionado**, que añadirá posibilidades a la experiencia.

✓ Con **precios más competitivos** (menos mercado)

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

Otras posibilidades que parecen menos plausibles, más lejanas...



Control puramente **mental**

¿Sería realmente posible?
¿Sería divertido o estático?

Personas holográficas que aparecen en el salón como contrincantes, compañeros, entrenadores...

Personificación de la máquina

Posibilidad de **'transportar' el mundo virtual y fusionarlo con el real** (realidad aumentada + detección de movimiento): por casa, espacios abiertos...

¿Realmente queremos movernos tanto? *'Para eso, hago deporte'*

Chip insertado como generador del mundo virtual

Máquina desde la que entraríamos en el mundo virtual, tipo Avatar.

Actualmente generan fobias relacionadas con el control mental de la situación: *¿y si no puedo salir o controlarlo?, ¿y si no puedo diferenciar realidad y ficción?*

¿Cómo se proyecta el videojuego ONLINE del futuro?

64

Jugadores: consenso en una clara tendencia al alza



Los **expertos** son más radicales:

'En unos años, el videojuego será 100% online'

✓ Por la **tendencia** actual social y del videojuego.

✓ Por las **ventajas asociadas a la forma de juego** (una vez superadas las barreras actuales).

+

✓ Por **intereses de la industria** del videojuego:

- Detección de **piratería**.
- Modelo de negocio **rentable**: pago por ampliaciones.
- **Distribución digital** que evita las consolas, que actualmente no son muy rentables para los fabricantes, según algunos expertos.

¿Cómo se proyecta el videojuego ONLINE del futuro?

Además, se esperan mejoras en las actuales barreras al uso y otros avances:

65



Seguridad

Favorecerá el juego con desconocidos: se controlará la **identidad** y se garantizará el '**juego limpio**'.

'Ahora pasan cosas raras, parece que te están haciendo trampas'



Conexión

El ancho de banda permitirá movimientos en **tiempo real** y mejorará la experiencia de juego. Se resolverán los fallos de conectividad de las consolas.

'Cuando juegas con otros países, tienes desventaja'



Usabilidad

Sencillez en el acceso y uso del juego online

'Ahora es complicado conectarte, encontrar una partida, hacerlo en el momento justo, quedar con un amigo...'



Número de jugadores

Sin límite. Juegos **MMORPG en consolas**, posibilidades más potentes.

'Una realidad paralela, una ciudad de 100.000 habitantes en la que todos sean jugadores'

¿Cómo se proyecta el **videojuego ONLINE** del futuro?



Opciones avanzadas

Elección de contrincantes según criterio de edad, idioma, nivel, si son tus amigos...

Mayor información del perfil disponible.

'Es clave saber con quién juegas y poder elegirlo. Si no, prefiero con mis amigos'



Cercanía

Sensación que mejorará por:

- **Videochat**, al menos para los conocidos
- **Realidad aumentada**: el holograma del contrincante en tu salón

'Te sentirás como si estuvieras a su lado'

'Es lo que falta ahora, sensación de que lo estáis viviendo juntos'
'También para la Wii, el Buzz...'



Interacción

- Mayores **posibilidades** de interacción con compañeros y contrincantes
- **Vivencia** más real de esa interacción.

'Poder hacerles y decirles lo que quieras, darles una colleja...'
'Si te dan en el juego esa colleja, que la notes'



Multidispositivo


El juego **online en consola** (o servidor TV), móvil, ebook, iPad...

'Depende de cómo le guste jugar a cada uno, del momento...'


¿Cómo se proyecta el videojuego para móvil del futuro?

67

Tendencia en alza



Con accesorios que mejoren la jugabilidad
(resultado similar a la PSP)



Botones, que mejoran la experiencia de juego
(o desarrollo del sistema táctil actual)



Y la posibilidad de juego online



Con tarifas planas y microtransacciones

¿Cómo se proyecta el **videojuego ONLINE del futuro?**

? Y cómo se comprará todo esto...

La compra será online, sin juego físico: tiendas o servidores virtuales.

68

Se vaticinan varios posibles modelos de negocio, que podrían convivir:

Ampliaciones periódicas

El deseo: gratuito.

La **previsión**: de pago, pero con precios muy asequibles (sobre 3 euros) .
Intención de compra en función de las mejoras percibidas en el modo online en general y el beneficio percibido por la ampliación en particular (no son suficientes nuevos complementos -como armas- sino nuevos contenidos, historia...).

Tarifa plana

Modelo adaptado a las nuevas formas de distribución. La TV de pago como referente
Pago fijo mensual para acceso por uno o varios dispositivos (¿una tarifa plana para móvil y otra para casa?, ¿una para cualquiera?) con el que poder acceder a:

- ¿La prueba de todos los nuevos juegos, entre los que elegir X?
- ¿Canales de juegos según género?

Otros modelos:

Sobre todo orientado a **móvil**.

- Item selling: pagar por ítems, microtransacciones
- Ad funded: subvencionado a cambio de ver publicidad

¿Cómo se proyecta el videojuego del futuro?

69

Sin embargo, se proyecta estable o sin grandes cambios:

Los géneros

- ✓ Ninguno de los actuales se percibe en **decadencia**. Y **cuesta imaginar** otros.
- ✓ Si acaso, la **fusión** entre ellos, en la búsqueda del videojuego perfecto, con 'lo mejor de cada uno' (tendencia ya incipiente).
 - ✓ Aisladamente, surgen propuestas: **contenidos para adultos, simuladores de viajes** ('Un Pekín Express')

Los settings de juego

- ✓ El hogar como lugar principal, seguido del juego en movilidad en 'ratos muertos'.
- ✓ Sí se plantea la posibilidad de **grandes ludotecas o centros de juego**, donde poder expresar al máximo la experiencia 3D o la realidad virtual (quizá sea caro como para tenerlo en casa, o sea preferible más espacio...)

Las motivaciones

- ✓ Existirán las mismas respuestas al *¿por qué se juega?* La pura **diversión** seguirá siendo el driver principal.

¿Tendrá aplicaciones en otras áreas?

70

La respuesta unánime es **SÍ**. Concretamente, se espera:

Que la esencia del videojuego siga siendo el entretenimiento y la diversión



Pero se desarrolle una línea colateral (ya iniciada) que:

No se considera 'videojuego' en sí, pero comparte una base común: soporte electrónico, control del usuario, interacción con el entorno del 'otro lado'...



Educación

- Presencia en **colegios** como complemento al aprendizaje.
- Aprendizaje de **idiomas** → Interacción con los habitantes de un país extranjero.
- Presencia en centros de **mayores** para estimulación cerebral.

Capacitación/ Formación

- Habilidades **psicomotrices**: cirujano, mecánico, piloto...
- **Habilidades/valores empresariales**: resolución de conflictos, toma de decisiones, transmisión de cultura de empresa, cooperación/competitividad...

Terapia

- **Psicológica**: niños con déficit de atención, autismo, fobias...
- **Física**: Rehabilitación motriz.



Gracias por su atención.