

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



Metodología

2

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

¿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



¿Dónde está actualmente el videojuego online ?

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



4

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 redundando en **mayor diversión**.

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

Demandan opciones como juegos **MMORPG** en consolas.

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

¿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 ?

6

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 ?

7

*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:*

8

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



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.**

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

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

Zoom en el medio plazo... 2015

La era 3 D

Aspectos diferenciales según perfil de jugador

10

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...

Zoom en el largo plazo... 2020-25

11

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

12

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?

14

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:

15



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

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

¿Tendrá aplicaciones en otras áreas?

17

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.