

Licenciatura en producción de simulaciones y videojuegos

Tesina Final

Alumno: Martín Ceferino Alegre
Tutor de tesis: Gregorio D'angelo

Buenos Aires, 10 de febrero de 2023

Videojuegos modernos: Son los diseños más aburridos, o los jugadores más exigentes

Agradecimientos y dedicatorias

A mi tutor

Le quiero agradecer a mi tutor Gregorio D'angelo por su paciencia y constancia. Sus consejos fueron siempre útiles al momento de encaminar la investigación y sus aportes de links, artículos, y otras fuentes de información hicieron posible la construcción de la tesina como tal. Muchas gracias por su tiempo y por sus orientaciones.

A mis padres

Ustedes siempre han sido mi mayor fuente de inspiración y mi mayor motivación para seguir adelante. Sin importar las circunstancias del país, de cómo se encuentren económicamente siempre priorizaron mi bienestar y el de mi carrera, y a pesar de que me ofrecí a ayudarles se negaron ya que querían que consiguiera el título. Hoy que concluyo mis estudios, se los dedico a ustedes, mis verdaderos héroes.

Índice De Contenidos

1.0 Resumen……07

2.0 introducción……08

3.0 Justificacion……10

4.0 Objetivos……11

5.0 Hipótesis……11

6.0 Estado del arte……12

6.1 Qué es Game Design o diseño de videojuegos……12

6.2 Diez razones por las que los videojuegos se vuelven aburridos……12

6.3 Cambios en la mentalidad del jugador en relación a su edad……16

6.4 Innovación en el diseño de los videojuegos……18

6.5 Popularidad de los videojuegos de teléfonos móviles……24

6.6 Mentalidades de juego……25

7.0 Método……26

8.0 Resultados y Análisis……29

9.0 Discusión……45

10.0 Conclusiones, recomendaciones y trabajos futuros……50

11.0 Referencias……52

12.0 Anexos……55

Índice De Figuras

Figura 1 *Género de participantes……...30*

Figura 2 *Edad indicada por los participantes……..….31*

Figura 3 *Rango de años que los participantes juegan a videojuegos……..32*

Figura 4 *Agobio generado por la variedad de productos en el mercado……33*

Figura 5 *Deterioro del diseño de videojuegos en los últimos años……...34*

Figura 6 *Los videojuegos son diseñados siguiendo un patrón específico…..…...…..36*

Figura 7 *Falta de innovación en las mecánicas o géneros en los videojuegos por parte de las empresas AAA…….……37*

Figura 8 *Influencia del precio de un videojuego a la hora de comprarlo…….……38*

Figura 9 *Percepción de videojuegos antiguos y modernos…….…….…..39*

Figura 10 *La edad, un factor importante al juzgar videojuegos por su diseño……..……41*

Figura 11 *Percepción de videojuegos modernos en base a trayectoria como jugador……42*

Figura 12 *La influencia de videojuegos móviles sobre los diseños de videojuegos para otras plataformas……44*

Lista de abreviaturas y tablas de símbolos

DDOS …….. Distributed denial of service/ Ataque de denegación de servicio

FPS……First Person Shooter/ Disparos en primera persona

IA……Artificial Intelligence/ Inteligencia artificial

NPC……Non Playable Character/ Personaje no jugable

PC……... Personal Computer/ Computadora personal

PS5 ……Playstation 5

RPG……Role-Playing Game/ Juego de rol

Resumen

En la última década, hubo un enorme y veloz crecimiento en la industria de los videojuegos, tanto en jugadores como en productos desarrollados por las grandes empresas y pequeños estudios. Esto generalmente sería algo bueno, ya que más juegos significa tener un mayor rango de elección de que jugar. Pero, qué pasaría si esos juegos en realidad estuvieran diseñados para ser solo "productos" y no para satisfacer a los jugadores. En esta investigación, se buscará determinar si los videojuegos creados hoy en día son creados de una forma tal que no complace a los jugadores, o si el nivel de exigencia de los mismos ha aumentado con el paso del tiempo.

Por lo tanto, la pregunta de la investigación es:¿Son los videojuegos modernos más aburridos o los jugadores son más exigentes?. Para esta investigación, se utilizó un modelo mixto, se realizaron encuestas a doscientos cincuenta y seis individuos de distintas edades y géneros con el fin de obtener un mayor rango de información. Como resultado se obtuvieron dos descubrimientos, que los videojuegos modernos son considerados más aburridos que los antiguos por los jugadores, y por lo tanto, los convierte en el principal factor en esta problemática.

Introducción

Los videojuegos como medio de entretenimiento reconocido tienen sus orígenes en el 1972, con el PONG (primer juego multijugador inventado, consiste en un partido de ping pong) (véase en Anexo 1) como pionero en el área. A medida que el tiempo fue avanzando y las tecnologías mejorando, los videojuegos alcanzaron un nivel de reconocimiento y consumo mundial extraordinarios. (Modany 2012)

Sin embargo, a pesar de que la industria de los videojuegos es cada vez más grande, y los productos son cada vez más frecuentes, es innegable el descontento y la velocidad creciente a la que los jugadores abandonan los mismos.

En este contexto, se definieron las variables necesarias para la investigación.

Variables Independientes:

- Cantidad de videojuegos en el mercado
- Edad de los jugadores, tanto nuevos como antiguos
- Avances y calidad en la tecnología
- Calidad de los videojuegos en el mercado
- Mayor diversidad de plataformas
- Precio de los juegos

Variables Dependientes:

- Como consecuencia de la gran cantidad de videojuegos que hay en el mercado actualmente, y sumando los videojuegos antiguos que siguen en circulación, los jugadores no permanecen mucho tiempo con un solo juego. Esto se puede evaluar específicamente en la duración de las sesiones y la cantidad de sesiones que tiene un usuario.

- La opinión de los usuarios influye al momento de decidir si un juego es aburrido o no. Al mismo tiempo, los jugadores son influenciados por opiniones de otros jugadores, como es el caso del "*review bombing"* (usuarios dan reseñas negativas en masa), provocando un efecto dominó donde nadie quiere consumir el producto que sufre de review bombing.

Variables extrañas:

- Una mala conexión a internet puede causar *lag* o que se le desconecte al jugador del servidor.
- Una gran carga de jugadores al mismo tiempo puede hacer colapsar los servidores, causando mantenimiento en el juego.
- Ataques DDOS (ciberataque que intenta hacer que un sitio web o recurso de red no esté disponible colapsando con tráfico malintencionado para que no pueda funcionar correctamente). pueden afectar los servidores.
- Luego de cada actualización, pueden haber errores de compatibilidad entre el juego y los *drivers* de las placas de video.
- La rotura de los dispositivos o plataformas pueden impedir el acceso del jugador al videojuego.

Justificación

La presente investigación está dirigida a la interpretación y al análisis tanto del diseño de los videojuegos en la era moderna como el comportamiento y opinión de los usuarios al momento de consumir estos videojuegos.

La principal razón para realizar esta investigación tiene que ver con el creciente abuso de prácticas poco amigables para el consumidor de parte de las principales empresas desarrolladoras. Estas prácticas en el desarrollo de los juegos generan un gran descontento e incluso odio de parte de los jugadores a la industria entera, perjudicando así, no solo a las grandes empresas y a los propios jugadores, sino también a pequeños estudios que no forman parte de esta cultura “anti consumidor”.

Objetivos

Por ende, el **objetivo general** es:

- Analizar si los videojuegos modernos, debido a sus repetidos formatos de diseño, son más aburridos en esencia o si los jugadores son cada vez más exigentes con las estructuras lúdicas de los mismos.

Objetivos específicos

- Analizar fuentes de información de diversos sitios
- Formular la hipótesis correspondiente a la investigación
- Crear una base teórica que se pueda utilizar para justificar los distintos pasos
- Obtener y analizar datos de participantes ajenos

Hipótesis

En los últimos tiempos, los jugadores serían más exigentes como consecuencia de la poca innovación y baja calidad en los diseños de videojuegos modernos (cantidad de características que el usuario busca de ese producto).

Estado del arte

Que es el Game Design o Diseño de videojuegos

El diseño de videojuegos es el proceso de creación de las mecánicas y las reglas de un juego en la etapa de preproducción; también es el diseño de la jugabilidad (gameplay), el ambiente, la historia, y los personajes durante una etapa de producción. (Mara, 2014)

Diez razones por las que los videojuegos se vuelven aburridos

Durante los últimos años, algunos videojuegos intentaron innovar cada vez más en sus mecánicas, sus sistemas, recompensas, físicas, estéticas, temáticas, etc. Pero sin embargo, las empresas AAA (empresas desarrolladoras de videojuegos de gran presupuesto) como Rockstar Games, Activision Blizzard, Ubisoft, EA, se mantuvieron a la misma fórmula que hicieron populares a sus juegos en sus inicios.

Esta falta de innovación provocó que los jugadores lentamente vayan perdiendo interés en los nuevos productos lanzados por estas compañías, y se mantuvieran jugando otros juegos que ya conocen desde hace tiempo. La desventaja de esto último, es que los jugadores, al haber jugado a esos juegos por mucho tiempo, pierden interés en ellos. Esto, sumado a que los viejos jugadores fueron creciendo y adquiriendo mayores responsabilidades, provocó que los mismos se aburran y agoten más rápido de los videojuegos (Karasavvas, 2019). Según Rohan Mathawan (2021, octubre 22), las razones por las cuales los videojuegos se vuelven más aburridos son varias, pero las principales pueden clasificarse en diez, que están enumeradas a continuación.

#1. Hacer un juego demasiado repetitivo puede resultar en que sea monótono

Es una práctica estándar que los productores de juegos reutilicen tantos componentes de juego como sea posible a lo largo de su juego para acelerar el proceso de desarrollo. Este enfoque es perfectamente válido por sí solo. Puede ahorrar muchos años de tiempo de fabricación con este método.. Para mantener a los jugadores interesados, el juego no debe copiarse y pegarse con solo unos pocos cambios menores.

En otras palabras, tiene sentido agregar nuevos elementos al juego. Para asegurarse de que los jugadores no se aburran, el juego debe ser interesante en todo momento.

#2. Cuando los videojuegos se vuelven demasiado predecibles, se vuelven tediosos para jugar

Con la sensación de que saben lo que va a pasar, los jugadores pueden perder rápidamente el interés cuando se demuestra que tienen razón una y otra vez.

Los diseñadores de juegos deben mantener una sensación de sorpresa en sus juegos si quieren mantener a los jugadores interesados.

En promedio, los videojuegos son divertidos alrededor del 80% del tiempo. Los juegos deben seguir siendo entretenidos en todo momento, ya que se supone que solo deben ser un 10 % de trabajo y un 90 % de diversión.

Un juego siempre será considerado un fracaso si no es divertido el 100% del tiempo.

#3. Sin suficiente desafío, los videojuegos pueden convertirse rápidamente en tediosos

Los diseñadores de juegos deben presentar un desafío justo para mantener la atención de los jugadores. Sin embargo, no es tan fácil como plantearles un desafío.

Debe haber una progresión y un nivel de dificultad inevitables entre las tareas para evitar que los jugadores se desanimen.

#4. Los videojuegos poco interesantes pueden deberse a un ritmo insuficiente

Incluso si todos los demás aspectos de una narrativa son perfectos, los jugadores pueden aburrirse si el ritmo no es el correcto. Hay una razón por la cual los videojuegos todavía se denominan videojuegos y no películas, incluso si la calidad de las imágenes ha mejorado. En lugar de ver escenas de forma pasiva, los jugadores deberían participar activamente.

Cada vez que un jugador pasa su tiempo participando en todo el juego, está más comprometido. Los jugadores deben interactuar con el mundo de los juegos de muchas maneras, no solo viendo escenas o leyendo textos. Independientemente de la historia, los jugadores deberán interactuar con los NPC (*non playable character)* y resolver acertijos.

#5. Los jugadores se aburren con los videojuegos si no reciben una recompensa por participar

Todo videojuego debería incluir recompensas para los jugadores como una de las características esenciales. Hay muchas formas de obtener recompensas en los videojuegos. La moneda del juego, los coleccionables que amplían la narrativa, los nuevos atuendos, las nuevas regiones jugables, los nuevos poderes o la revelación de un punto intrigante de la trama son ejemplos de nuevas características que pueden incluirse en un juego.

El aburrimiento puede aparecer cuando un jugador está sujeto a períodos prolongados de juego sin recibir una recompensa adecuada.

#6. Cuando jugar videojuegos no es agradable, rápidamente se vuelven tediosos

No existe una solución única para todos cuando se trata de divertirse; todos tienen preferencias distintas. Sin embargo, la simple verdad es que si un videojuego no es agradable para el usuario, se aburrirá.

Las mecánicas de juego demasiado complejas o los juegos competitivos que se basan en gran medida en instrucciones textuales para enseñar a los jugadores todo son dos infractores frecuentes que pueden minar la alegría de un videojuego.

#7. Cuando los videojuegos se juegan demasiado, pueden volverse tediosos

Si un jugador juega un videojuego durante un período prolongado, se aburrirá. Si puede recitar cada secuencia de un videojuego de forma improvisada, no tendrá más desafíos u obstáculos a superar, por lo que el jugador simplemente abandonará el juego. No es necesariamente un problema de diseño.

#8. Las prioridades e intereses de las personas cambian a medida que envejecen

Por lo general, si los jugadores o participantes han pasado mucho tiempo jugando videojuegos el interés es antiguo, era de cuando inició el juego y con el transcurso de tiempo se transforman las necesidades, actividades y responsabilidades de los mismos.

Cuando se trata de niños pequeños, no hay mucho sentido del deber. Pueden jugar y pasar un buen rato si descubren algo divertido o agradable. El tiempo libre del jugador se volverá más escaso a medida que envejezca.

#9. El videojuego no estuvo a la altura de las expectativas

Cuando un nuevo juego ingresa al mercado, siempre hay muchas expectativas y curiosidad. La gente espera ansiosamente el lanzamiento de estos juegos. Si los

últimos lanzamientos no son emocionantes para el jugador, es posible que se pierda el interés por los videojuegos.

#10. El aburrimiento aparecerá si hay una mayor permanencia en el juego

Una de las principales causas de aburrimiento puede ser una gran familiaridad con el juego. Los jugadores han jugado muchos videojuegos, por lo que están familiarizados con todas las etapas, el ritmo y el escenario.

Es posible que el jugador se aburra de los videojuegos si los domina a un nivel increíble.

Cambios en la mentalidad del jugador en relación a su edad

Después de pasar miles de horas jugando en diferentes géneros y plataformas, el aburrimiento golpeó fuerte por primera vez a los jugadores cuando tenían poco más de treinta años. Algunos de sus juegos favoritos pronto dieron la impresión de ser terriblemente largos. Los tropos (recursos y convenciones narrativas que permiten al autor comunicar una situación que puede ser reconocida fácilmente por el espectador) repetidos y las similitudes en el diseño del juego entre las franquicias fueron más que evidentes.

Cuantas más responsabilidades, problemas y estrés hay en la vida del ser humano, más se pierden los deseos de jugar videojuegos. Pero, ¿podría haber algo más que eso?, los propios juegos también fueron cambiando y evolucionando. La tecnología creó plataformas completamente nuevas para jugar.

Además de eso, a medida que las personas envejecen, hay cambios inevitables que influyen en la forma en que se ven los juegos, incluidas cosas tan simples como necesitar anteojos para jugar. La pérdida gradual de la capacidad de enfoque para la visión de cerca a medida que los jugadores envejecen, conocida como presbicia, hace que los juegos en teléfonos inteligentes y consolas de juegos portátiles sean

una pesadilla para las personas mayores. Sucesos como este ayudan a explicar por qué los dispositivos como PS Vita se crean casi exclusivamente para jugadores más jóvenes.

“Una tendencia a largo plazo que hemos destacado en nuestras charlas y publicaciones de blog es que tenemos una generación de personas que crecieron con los juegos, ahora tienen más de 35 años y lo más probable es que no dejen de jugar. Sin embargo, sus gustos en los juegos han cambiado”, dijo el cofundador y líder de análisis de Quantic Foundry, el Dr. Nick Yee. (Karasavvas, 2019, párr 13.)

Uno de los cambios en los gustos que señala Yee es que los jugadores mayores tienden a gravitar hacia juegos más casuales y menos competitivos. “Participar en un videojuego de género **FPS** (First Person Shooter o disparos en primera persona) (véase en Anexo 2), competitivo requiere tiempo para practicar y un fuerte deseo de competir, los cuales los jugadores mayores tienen menos”, dice Yee. De las 12 motivaciones del modelo de Quantic Foundry utilizadas para identificar las preferencias de un jugador a lo largo de los años, el atractivo de la competencia es el que más disminuye con la edad. Se sumerge más rápido incluso que el deseo de destrucción, emoción y desafío, características que generalmente se ven como la motivación de un jugador joven.(Karasavvas, 2019, párr 14.)

“El cambio más dramático en las motivaciones de juego (tanto para hombres como para mujeres) está en la competencia: el atractivo de los duelos, los partidos y las clasificaciones de las tablas de clasificación”, le dice Yee a Ars. “Los jugadores están mucho menos motivados por la competencia a medida que envejecen, y esta motivación cae más entre los 15 y los 25 años y se estabiliza alrededor de los 32 años o más”. (Karasavvas, 2019, párr 15.)

Innovación en el diseño de los videojuegos

Definir la innovación en el contexto de los videojuegos es todo un reto. Aparte de los sistemas de hardware como consolas o PC y la distribución (el diseño de un disco en su momento hasta la disponibilidad en plataformas digitales), los juegos tienen aspectos multidimensionales por los que caracterizarse. Por ejemplo, los gráficos desempeñan un papel importante y suele depender de tres cosas: el motor, sobre que se desarrolla un proyecto; los sistemas de *hardware* de los usuarios; y las posibilidades de los desarrolladores. Un motor se refiere a un *software* para la producción de juegos que incluye componentes clave como la lógica del juego (*scripting*) el audio y los sonidos, el renderizado (modelos 2D o 3D), la física y la IA (Interesting Engineering 2016). Las grandes empresas de corporaciones tienen estándares altos y diversos para tales utilidades y tienen motores producidos exclusivamente para ellos. Es el caso también de EA, que asignó a uno de los estudios desarrolladores (Dice) la creación de Frostbite para muchos títulos de la empresa matriz como Battlefield, FIFA, Mass Effect, etc. (EA 2021). (Saarik, 2021)

Como se dijo anteriormente, no todos los estudios poseen recursos y finanzas para asegurar la mejor calidad posible en un proyecto. Se espera que desarrolladores famosos como EA, Ubisoft y Rockstar hagan innovaciones incrementales en este ámbito, mientras que los pequeños desarrolladores indie hacen hincapié en otras dimensiones. Desde el punto de vista del cliente, todo depende del dispositivo en el que se juegue. Las consolas tienen una vida útil de aproximadamente 5 años. Esto significa que después de ese periodo sería difícil que un sistema de juego pueda ejecutar un juego reciente en la mejor configuración gráfica. Lo mismo ocurre con la PC, sin embargo, estos usuarios tienen la

oportunidad de actualizar sus sistemas para cumplir con los requisitos de los títulos (especialmente los AAA). (Saarik, 2021)

Crysis (EA, 2007) es quizás el ejemplo más conocido de "PC killers". Walton (2017) señala que los desarrolladores alemanes querían exprimir al máximo los hardwares y softwares de la época. El efecto secundario de efecto posterior aún es visible: no todos los dispositivos de escritorio modernos podían ejecutar el juego en ultra calidad (Walton, 2017). Otro de los ejemplos recientes es Cyberpunk 2077 (CD PROJEKT RED, 2020) que salió a la venta en diciembre de 2020 tras varios aplazamientos. Fenlon (2020) describe que los jugadores tuvieron la oportunidad de comprar la más reciente Nvidia GeForce RTX 3080, que podría proporcionar una experiencia gráfica de vanguardia. El boom alrededor de las tarjetas era tan intenso que era increíblemente difícil adquirir este artículo. (Saarik, 2021)

El siguiente aspecto que posiblemente sea el más crucial para los consumidores es la jugabilidad. Djaouti et al. (2008) citan a Crawford y definen la jugabilidad como un proceso interactivo entre un juego y un jugador, que escucha, hace y manipula. Según Techopedia (2016), una jugabilidad se basa en un proyecto género (que tiene sus propios estándares) y se centra en una jugabilidad, que implica cómo se narra la historia lo que es capaz de hacer un personaje controlable, la calidad del sonido. Conjuntamente tocan varias facetas psicológicas, por ejemplo, la satisfacción, las emociones, la inmersión y otras (Techopedia 2016). (Saarik, 2021)

Según G2A.com (2020), la gran parte de los proyectos triple A proviene de los RPG de acción, los FPS y los Géneros de acción y aventura. Sobre la controversia, muchos videojuegos independientes intentan distinguirse y representar varios géneros. El sandbox (videojuego caracterizado por dar al jugador un alto grado libertad para ser creativo a la hora de completar tareas hacia un objetivo dentro del

juego, o simplemente para jugar sin restricciones) (véase Anexo 3) es sin duda digno de mención con uno de los más grandes y conocidos por todos título Minecraft. Los simuladores están llenos de proyectos Indie (juegos de menor presupuesto hechos por estudios independientes), a pesar de de tener algunos juegos AAA notables como Forza Horizon o la serie FIFA. En general, cada categoría reúne artículos de desarrolladores famosos y de otros más pequeños.(Saarik, 2021)

Sin embargo, no todos los proyectos triple A pueden asegurar la calidad de un producto. Dana (2020) afirma que el overhype podría afectar significativamente a la percepción de un juego por parte del público. Las razones son varias, desde los DLC (contenidos descargables) de pago, las cajas de botín, los bugs y la mala calidad de la jugabilidad. Entre los "titanes" fallidos, Star Wars Battlefront II (EA, 2017) (1,1 de puntuación de los usuarios), Mass Effect: Andromeda (EA, 2017) (4,9 de puntuación de los usuarios), Fallout 76 (Bethesda, 2018) (2,7 de puntuación de los usuarios) y muchos otros son conocidos.(Saarik, 2021)

El aprendizaje de la IA y los mundos autogenerados podrían referirse como otro ejemplo de innovación dentro de los videojuegos. Statt (2019) define la IA en dos sentidos. La primera es una IA competitiva, que se puede encontrar en muchos juegos, por ejemplo, el ajedrez, los bots en CS:GO (Valve, 2012) , etc. La IA abierta de Elon Musk ganó el mejor equipo de Dota 2 (Valve, 2013) en 2019 y, según describe el propio Elon, el mejor jugador del mundo, Dendi, en un torneo 1v1 en 2017 (Piper, 2019; Sottek, 2017). La segunda perspectiva incluye conceptos de *pathfinding* (cómo llegar de A a B de la manera más eficiente) y máquina de estados finitos (cuando un personaje no jugable a.k.a. NPC tiene dos o más estados y puede cambiar entre ellos). La limitación de la IA y su incapacidad de aprendizaje profundo

en el contexto de los videojuegos se justifica por el hecho de que los desarrolladores deben controlar lo que un jugador (la jugabilidad) y, en última instancia, esta IA podría provocar fallos y caídas del juego. (Saarik, 2021)

La característica más utilizada y destacada de los videojuegos en lo que respecta a la IA es la generación procedimental. Esta opción permite que los juegos sean básicamente infinitos, ya que son capaces de generar mundos únicos constantemente. Se cree que Rogue, un proyecto de 1986, es el primer caso de localizaciones autogeneradas y dio un impulso a todo un nuevo género: los roguelikes (Hatfield, 2013). Un Roguelike es un subgénero de los videojuegos de rol que se caracteriza por una aventura a través de laberintos, a través de niveles generados por procedimientos al azar (véase Anexo 4). Minecraft (Mojang, 2011), No Man's Sky (Hello Games, 2016), Don't Starve (Klei Entertainment, 2013) y muchos otros están obligados a su predecesor. Statt (2019) cita a Togelius, quien cree que la IA aprenderá de un jugador sobre sus preferencias y ajustará la jugabilidad a los deseos de uno. Una vez más, se considera que la innovación vendría de estudios más pequeños y no de los grandes desarrolladores, que se juegan su reputación y su presupuesto.(Saarik, 2021)

Además, la IA ya está ayudando en el control de calidad al permitir que estas herramientas ejecuten niveles para encontrar errores y fallos (Statt, 2019). Esto puede amenazar a una parte de los testers de control de calidad, sin embargo, el cerebro del ser humano es impredecible y los mejores y más creativos probablemente mantendrán sus puestos de trabajo. (Saarik, 2021)

A veces, una sola misión corta con una innovación rompedora puede poner un título y, por tanto, un nombre de un estudio en el punto de mira. Es el caso de Driver, de Ubisoft: San Francisco (2011). La idea inicial de esa misión es replantear un

juego desde la perspectiva más rara: desde la segunda persona perspectiva. Casi todos los proyectos tratan a los protagonistas de dos maneras: o bien en primera persona ("yo") o en tercera persona ("él/ella"). Sin embargo, la visión de Driver era proporcionar una experiencia de "tú", es decir una dimensión en segunda persona.(Saarik, 2021)

El juego ofrece una verdadera experiencia extracorporal al hacer que el jugador conduzca un coche delantero mientras la cámara se sitúa en un vehículo de persecución. (Robinson, 2019). El siguiente bloque importante en términos de innovación se centra en los temas relacionados con el arte, la narración, las escenas de corte y los proyectos interactivos. Gameranx (2016) afirma que Metal Gear Solid (1998) fue el pionero más notable de las cutscenes en los videojuegos. Incluían actuación de voz y dirección, lo que dividió la industria en "antes" y "después". Una cutscene es una secuencia de vídeo durante la cual el jugador no tiene o tiene un control limitado, se utiliza para avanzar la trama, presentar personajes enemigos, y proporcionar información de fondo. (véase Anexo 5)

Hoy en día, casi todos los productos del mercado tienen escenas para narrar una historia y mostrar el desarrollo de los personajes. *The Last of Us (Naughty Dog, 2013) , The Witcher* 3 (CD Projekt Red, 2015), GTA V (Rockstar Games, 2013) y otros incluyen más cinemáticas que la jugabilidad (Burgar, 2020). Además el nicho de las "películas" interactivas ha surgido con representantes famosos como Heavy Rain (Quantic Dream, 2010), Minecraft: Story Mode (Mojang, 2015), Life is Strange (Square Enix, 2015), etc. (Kanobu 2021).(Saarik, 2021)

Byford (2019) tiene una opinión diferente sobre este asunto. Según él, las escenas de los juegos están diseñadas como las escenas a menudo, presentan contenido que no es posible rodar en la vida real con los mismos activos. Incluso si

es posible, los archivos de vídeo afectarían negativamente al peso total de un juego en en términos de almacenamiento. Hoy en día, los proyectos más grandes pueden requerir más de 100 GB de memoria por juego.(Saarik, 2021)

Por ello, los desarrolladores suelen sacrificar la calidad de las escenas, lo que repercute en la percepción general de un producto. Deben introducirse algunas soluciones innovadoras para permitir la mejor experiencia del jugador, así como y no sobrecargar los dispositivos de juego de los usuarios.(Saarik, 2021)

Es importante expresar la opinión de los jugadores. El usuario de Reddit MangaScraps define un juego innovador como un juego que es interesante para ser jugado una y otra vez. Lubujackson cree que un juego innovador tiene que desafiar las expectativas del jugador. Debate que la historia tiene que estar entrelazada con la en la jugabilidad. Como ejemplo, Lubujackson cita Papers, Please, en el que las capacidades del jugador del jugador están limitadas por el hecho de que el personaje vive en un régimen totalitario con pocas opciones disponibles. Reallydfun sugiere que la innovación es visible en pequeñas piezas. Esto implica que incluso una pequeña parte de todo el juego, como un determinado enfoque de la barra de puntos de salud, puede tener un impacto en el todo el sector. Con el tiempo, se convierte en un estándar para todos en el sector. (Reddit 2017)

Gameranx (2016) comenta cómo Halo ha cambiado los FPS al permitir que un jugador lleve solo 2 armas de elección, lo que simplificó el cambio de armas. La práctica se convirtió en una norma y es adoptada por todos los principales juegos AAA como CS:GO, Battlefield (EA) , CoD (Activision), etc. Call of Duty Modern Warfare (Activision, 2007), a su vez, se cree que se cree que redirige el género de los shooters online añadiendo algunas nuevas características como perks y progresión de las armas (Gameranx 2016).

Popularidad de los videojuegos de teléfonos móviles

Hoy en día, la industria de los videojuegos sigue creciendo a pasos agigantados, sobre todo en el sector de Mobile Gaming.

El mobile Gaming es jugar en el celular. Según estadísticas:

- El 62% de los jugadores móviles menores de 13 años han realizado compras dentro de la aplicación.
- Alrededor del 86 % de los miembros de la Generación Z juegan en sus dispositivos móviles. (Cikaric, 2022)
- **Los juegos más populares del 2022 son:**
    - **PUBG – 1.20B**
    - **CrossFire – 1B**
    - **Dungeon Fighter Online – 850M Players**
    - **Minecraft – 738M Players**
    - **QQ Speed / GKART / Speed Drifters – 700M Players**
    - **Pac-Man Google Doodle – 505M Players**
    - **Candy Crush Saga – 500M Players**
    - **Among Us – 500M Players**
    - **Microsoft Solitaire – 400M Players**
    - **Mini World – 400M Players**

Del top 10 de juegos más populares del 2022, 7 de ellos son o tienen una versión mobile, esto se debe a que el mercado de los videojuegos de teléfonos es muy popular, por lo que las empresas destinan muchos recursos a estos. Sin embargo, la gran mayoría de estos juegos no son muy populares en el público general, tanto sea porque los aburre, o porque simplemente los cansaron ya que son muy repetitivos, en términos de diseño, podemos decir que son juegos con patrones

repetitivos que solo buscan retención de jugadores a toda costa, en lugar de generar actualizaciones con contenido fresco que los mismos puedan disfrutar. Pero si estos juegos buscan retención en lugar de calidad, por que son tan populares?, varios creadores de contenidos (asmongold, xQc, Sodapoppin, entre otros) han armado discusiones sobre el porqué se debe a esto, y el punto en común que compartieron es que se debe a las personas jóvenes (entre 12-16 años) que juegan de vez en cuando de manera casual en sus smartphones o consolas y compran los objetos que venden los juegos en sus tiendas en altísima cantidad. En base a esto, se puede sugerir que la perspectiva de las edades (que tan mayor o joven sea el individuo) influye en las opiniones que tienen los jugadores sobre los juegos que consumen.

Mentalidades de juego

Como las identidades en general, uno puede poseer varias mentalidades de juego que pueden variar y enfatizar de manera diferente a lo largo de los años y dependiendo de la situación del juego (**cf. Jenkins, 1996, p. 4; Riessman, 2003**). Por un lado, la mentalidad que uno adopta depende de los juegos que juegue, con quién juegue, cuánto tiempo tenga para jugar y con qué frecuencia puede jugar, por mencionar solo algunos puntos. De manera más general, el entorno de vida, el contexto cultural, la situación en la vida y otras condiciones prácticas también dan forma y cambian los hábitos, actitudes y prácticas de juego adquiridos. (Kallio et.al 2011)

Metodología

El tipo de diseño que se utilizó en la investigación es concluyente-descriptiva transversal-simple. Lo que se busca conseguir con este diseño, es:

- Que la investigación consiga obtener una conclusión
- Lograr describir las características del problema establecido
- Analizar datos de las diferentes variables establecidas sobre una determinada población de muestra. Se espera que se obtengan sólo estimaciones debido a la falta de tiempo y presupuesto que se posee. La investigación sólo contó con una muestra.
- Se definieron variables tanto cuantitativas como cualitativas con el fin de poder utilizar técnicas y herramientas de investigación de ambas categorías.

Para la técnica de muestreo, se utilizó la técnica de muestreo no probabilística por juicio, ya que lo que se busca es determinar un grupo de personas que cumplan ciertos elementos convenientes para la investigación, estos son:

- Haber jugado videojuegos desde hace tiempo (10 o más años consecutivos), o ser jugador actual de videojuegos.
- Cualquier género.
- Rango de edad entre 15 a 40 años

Para poder realizar una correcta recolección de datos. Se hizo uso de una encuesta de tipo electrónica-transversal, y la modalidad fue por correo electrónico mediante uso de “Google Forms”.

Esto permitió llegar a un mayor rango de personas que cumplían con las características ya establecidas, en total fueron doscientos cincuenta y seis los participantes que respondieron. La encuesta estaba compuesta de 10 preguntas, las

cuales están directamente relacionadas al marco teórico y a las variables necesarias para el trabajo de investigación. Durante la formulación de la encuesta, surgieron varios inconvenientes que son propios del modelo de la misma, el hecho que el formulario sea por internet y por correo. Esto provoca que las preguntas no pueden tener varias respuestas correctas, que las preguntas no puedan ser reformuladas, que el usuario no pueda corregir o cambiar sus respuestas una vez ya enviadas.

A pesar de estos inconvenientes, la encuesta por correo electrónico resultó ser la más eficiente para este caso, ya que es la más veloz de todos los modelos de encuestas y debido a la falta de tiempo y presupuesto con el que se cuenta para realizar la investigación.

La información que se requirió para la investigación es muy subjetiva y varía de sujeto a sujeto. Por ese motivo, para escalar los datos, se eligió el modelo de Likert ya que es una escala de medición con cinco categorías de respuesta que van de “totalmente en desacuerdo” a “totalmente de acuerdo”, lo cual requiere que los encuestados indiquen el grado de acuerdo o desacuerdo con cada una de las afirmaciones.

Las preguntas de la encuesta fueron las siguientes:

1. Indique su género
2. Indique su edad
3. Indique el rango de años que juega a videojuegos
4. Indique si la variedad de productos en el mercado le genera agobio
5. Indique si cree que la calidad en el diseño de los videojuegos en el mercado se ha deteriorado en los últimos años

6. Indique si ha notado que los videojuegos (sin contar los de estudios independientes) son diseñados siguiendo un patrón específico, volviéndose muy similares los unos a los otros (Call of Dutys, Battle Royales, etc.)
7. ¿Ha notado usted la innovación en mecánicas o género en los videojuegos por parte de las empresas más grandes ?
8. Indique si el precio influye a la hora de comprar un videojuego.
9. ¿Cree usted, que a la hora de juzgar un videojuego por su diseño, la edad es un factor importante?
10. ¿Considera usted a lo largo de su trayectoria de jugador, que los videojuegos modernos son más aburridos?
11. Cree usted que el auge de los juegos en teléfonos móviles afectó al diseño de los videojuegos en las demás plataformas

Resultados y Análisis

En esta sección se detallaron las respuestas obtenidas al haber finalizado las encuestas, así como también, un análisis en detalle de cada una de las preguntas y sus respuestas, con el fin de confirmar o denegar la hipótesis planteada previamente. La encuesta se realizó a un total de treinta personas y contaba con un total de 10 preguntas, entre ellas incluidas el género del participante y su edad.

Género

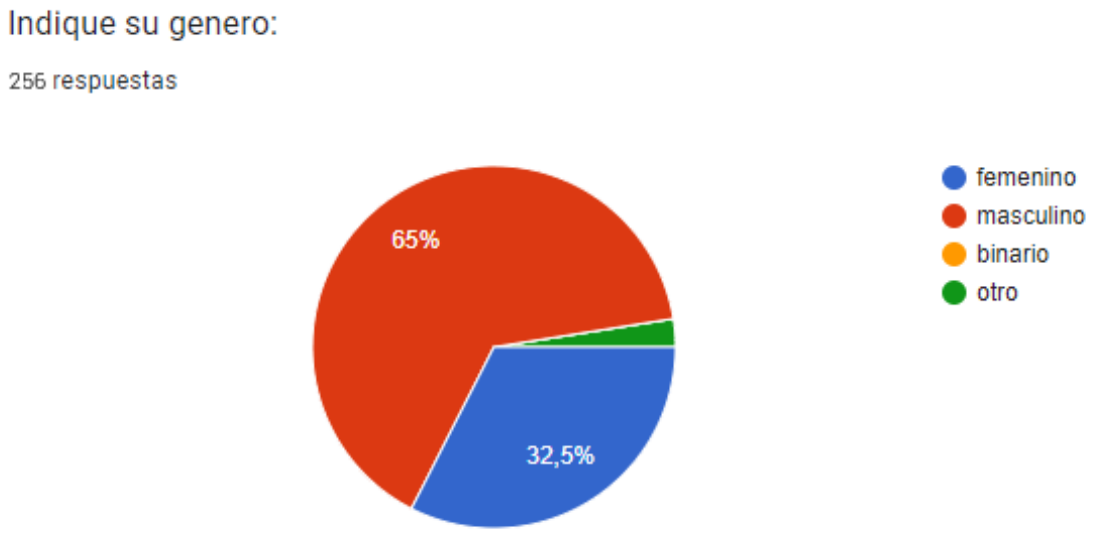
La primera pregunta en la encuesta, era que cada participante determine su género, se dieron tres opciones, Masculino, Femenino u otro. Como se puede apreciar en la Figura 1, 65% de los participantes fueron de género masculino, mientras que sólo el 32.5% fueron de género femenino y tan solo 2.5% seleccionaron “otro”.

El género, sin embargo, si bien no es un factor determinante a la hora de juzgar videojuegos si lo es al momento de escoger qué géneros de videojuegos jugar. Es mundialmente conocido que existen tendencias marcadas a la hora de elegir qué juegos van a consumir, tanto los hombres como las mujeres y otros géneros.

Esto sí es importante, ya que los géneros de los videojuegos son un factor determinante a la hora de juzgar el estado actual de diseño de los mismos.

Figura 1

Género de participantes



Edad

La siguiente pregunta a responder en la encuesta era que el participante ingrese su edad. La edad, al momento de consumir videojuegos, es un factor muy importante según indican estudios de motivación y responsabilidad a la hora de jugar (Herman Nap et al. 2009).

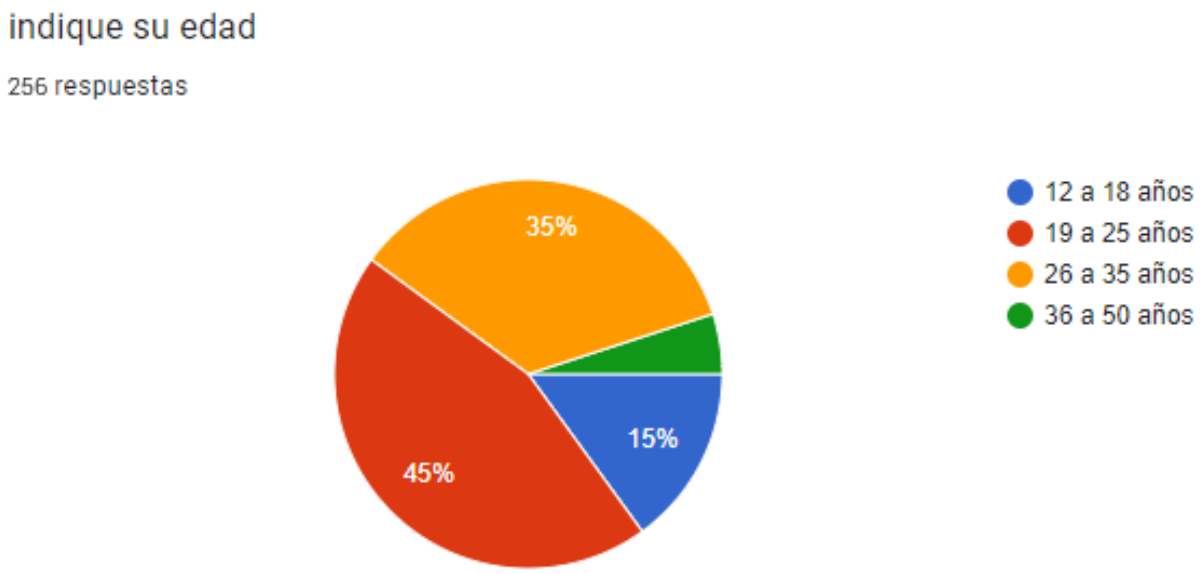
Para esta investigación, se buscó gente de todas las edades posibles que se encuentren dentro del rango de 15 años hasta 40 años. Una segmentación que parece bastante amplia, pero la razón por la cual se hizo es porque se necesitaban opiniones, tanto de jugadores modernos o nuevos, como de jugadores veteranos que ya tengan tiempo en la industria.

Como se aprecia en la Figura 2, la mayor cantidad de personas que participaron en la encuesta se encuentran en el rango de 19-25 años, esto indica que son jugadores con bastante años de experiencia en la industria pero, al mismo tiempo,

siguen jugando videojuegos modernos y están pendientes a las modas o tendencias de los mismos.

Figura 2

Edad indicada por los participantes



Años de juego

Para complementar la información obtenida por la pregunta anterior, se le pidió a los participantes que indiquen cuántos años llevan jugando videojuegos. Esto se debe a que no siempre la edad equivale a tiempo jugado, una persona de 18 años puede tener más horas de juego que una persona de 23.

Ante esta pregunta, los participantes respondieron de manera bastante variada, dando resultados bastante similares entre sí. Los datos concretos son:

- 25% 1 a 5 años
- 22.5% 5 a 10 años
- 17.5% 10 a 15 años

- 35% 15 a 20 años

Como se puede apreciar en la Figura 3, la gráfica está dividida en partes casi iguales, denotando la variedad de las respuestas.

Figura 3

Rango de años que los participantes juegan a videojuegos



Gran cantidad de videojuegos en el mercado

A partir de la cuarta pregunta es donde se comenzó a indagar en distintas cuestiones relacionadas a los videojuegos en la era moderna. Comenzando por la cantidad de videojuegos en el mercado, se les preguntó a los participantes si “Existe una gran cantidad de videojuegos en el mercado, lo que provoca que los jugadores se agobien”. En la Figura 4 se encontrarán las respuestas que fueron:

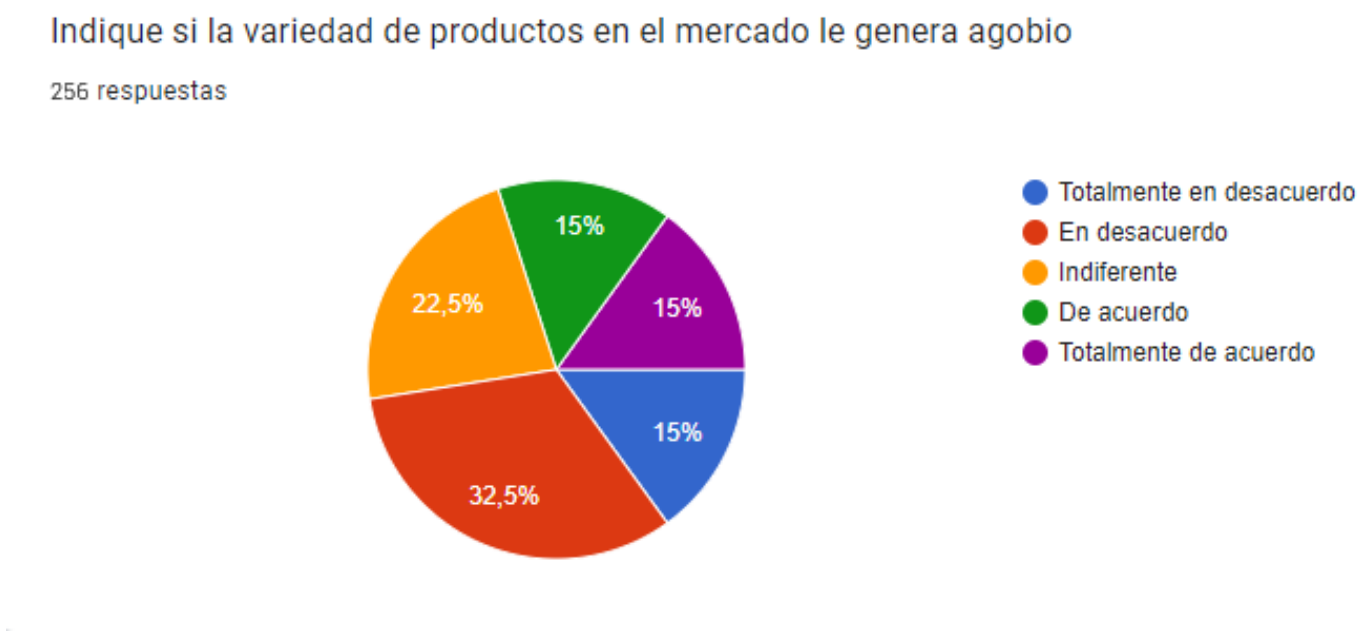
- 15% totalmente en desacuerdo
- 32.5% en desacuerdo
- 22.5% indiferente

- 15% de acuerdo
- 15% totalmente de acuerdo

Luego de cerrar las encuestas, se obtuvo que casi 50% de los participantes no creen que la cantidad de videojuegos en el mercado agobien a los jugadores, mientras que 30% si lo creen, una diferencia bastante grande.

Figura 4

Agobio generado por la variedad de productos en el mercado



La calidad de videojuegos en el mercado se ha deteriorado en los últimos años

La siguiente pregunta buscaba indagar sobre la calidad de los videojuegos, si la misma se había deteriorado en los últimos años o no.

Para esta investigación, se definió “calidad” como: *“cantidad de elementos que posee un producto que satisfacen las necesidades del cliente”.*

Luego de cerrar las encuestas y tener los datos filtrados y definidos, se pudo notar que había una gran diferencia entre las opiniones de los usuarios. La Figura 5 indica que:

- Solo 10% está totalmente en desacuerdo
- 22.5% en desacuerdo
- 10% indiferente
- 32.5% en acuerdo
- 25% totalmente de acuerdo

Figura 5

Deterioro del diseño de videojuegos en los últimos años



Esto dejó una data abismal sobre el estado de los videojuegos actualmente, y nos acercó más hacia la respuesta de la hipótesis. Con un total de 57.5% de participantes estando de acuerdo con que el estado de los videojuegos se ha ido deteriorando en los últimos años

Los videojuegos son creados siguiendo un patrón de diseño específico, volviéndose muy similares los unos a los otros

En el punto número cinco, se le preguntó a los participantes si ellos creían que, en la industria moderna, los videojuegos son creados siguiendo un patrón de diseño específico, ya sea repitiendo assets, diseños de juego, sistemas de progresión, monetización, etc., y si esto hace que se vean muy similares los unos a los otros, impidiendo la innovación y el esfuerzo, por parte de los estudios desarrolladores.

Ante esta pregunta, los participantes respondieron de la siguiente manera:

- 4.9% están totalmente en desacuerdo
- 12.5% en desacuerdo
- 7.3% indiferentes
- 42.5% en acuerdo
- 32.5% totalmente de acuerdo

En la Figura 6 se pueden apreciar los porcentajes de manera gráfica.

Figura 6

Los videojuegos son diseñados siguiendo un patrón específico



No hay innovación en mecánicas o géneros de videojuegos por parte de las empresas más grandes

La siguiente pregunta hecha a los jugadores fue relacionada a la innovación en los videojuegos, específicamente, en sus mecánicas. Esta pregunta se definió con el objetivo de dar a conocer, si los juegos no innovan con su gameplay hoy en día, lo que podría llevar a los jugadores a tener una visión más exigente.

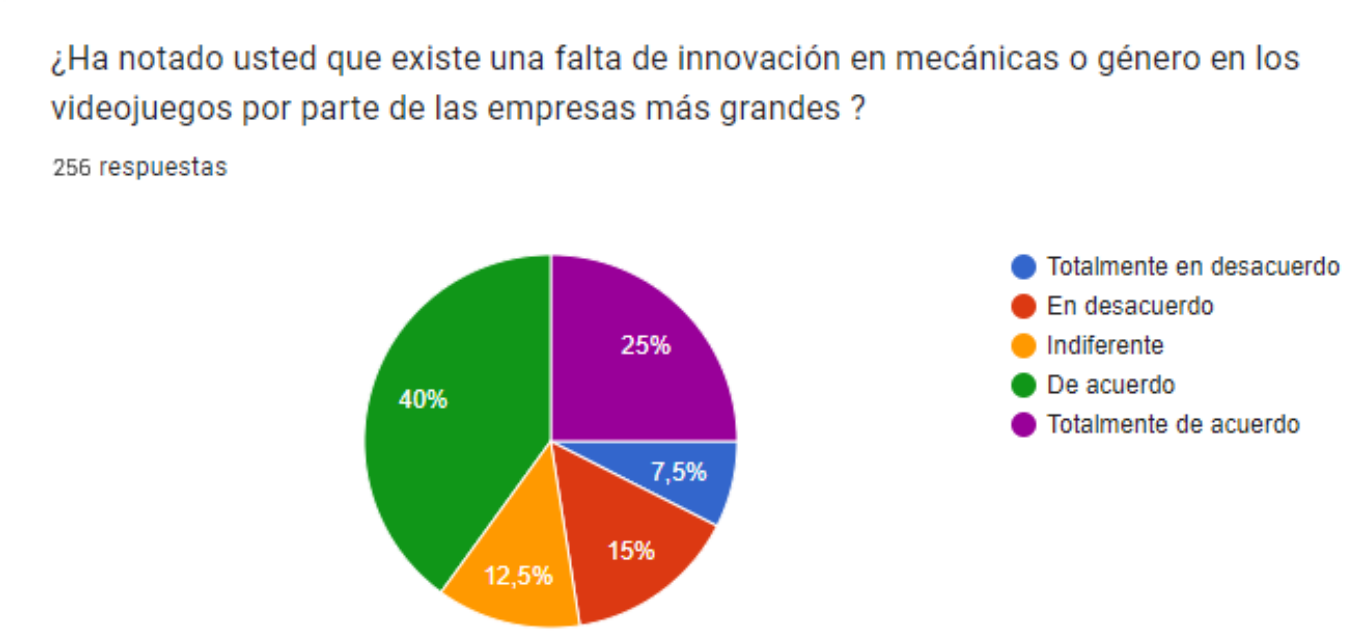
Como la Figura 7 lo demuestra, los resultados fueron bastante variados, específicamente:

- 7.5% totalmente en desacuerdo
- 15% en desacuerdo
- 12.5% indiferente

- 40% de acuerdo
- 25% totalmente de acuerdo

Figura 7

Falta de innovación en las mecánicas o géneros en los videojuegos por parte de las empresas AAA



El precio de un videojuego influye al momento de comprarlo

En este punto, se les preguntó a los participantes si el precio de un videojuego influye en el consumidor al momento de comprarlo. Lo interesante de los resultados obtenidos en esta pregunta, es que, a pesar de que los participantes eran de edades variadas, (treinta participantes, cuyo rango de edades iban desde los 15 años hasta los 35) casi todos colocaron las mismas respuestas:

- 4.9% totalmente en desacuerdo
- 4.9% en desacuerdo
- 10% indiferente

- 32.5% de acuerdo
- 47.5% totalmente de acuerdo

Como se puede apreciar en la Figura 8, y en los datos obtenidos, 80% de los participantes están de acuerdo con que los precios de los videojuegos es un factor a considerar al momento de comprar uno.

Figura 8

Influencia del precio de un videojuego a la hora de comprarlo



Los videojuegos antiguos son más divertidos que los videojuegos modernos

En la comunidad gamer, las opiniones de los videojuegos son bastante variadas, no importa cual sea el tema del que se está hablando. Uno de los temas más debatidos

y polémicos dentro de la comunidad, es la comparación de los videojuegos antiguos con los modernos. Algunos creen que los videojuegos modernos son mejores, y que solo es nostalgia lo que lleva a creer que los viejos son mejores.. Otros creen que los videojuegos antiguos son superiores en cuanto a mecánicas, historia, y dicen que “eran hechos por pasión”.

En este sentido, al ser un tópico tan debatido y variado, fue necesario preguntarle a los participantes sobre esto. Como se puede apreciar en la Figura 9, los porcentajes fueron:

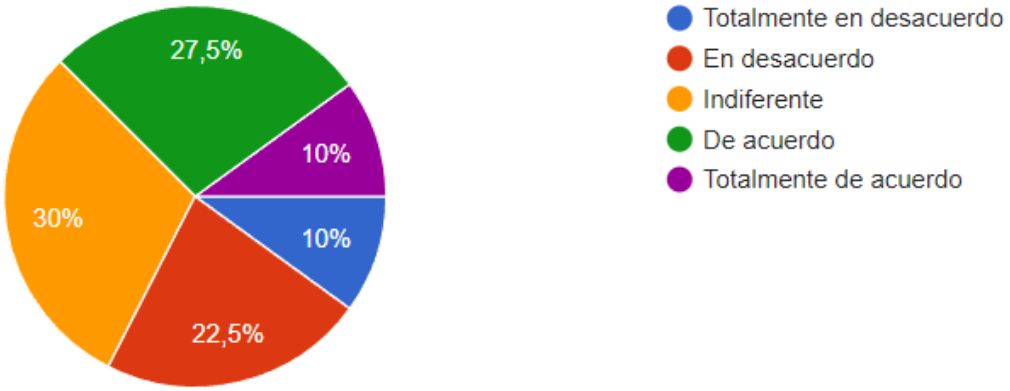
- 10% totalmente en desacuerdo
- 22.5% en desacuerdo
- 30% indiferente
- 27.5% de acuerdo
- 10% totalmente de acuerdo

Figura 9

Percepción de videojuegos antiguos y modernos

Cree usted que los videojuegos antiguos son mas divertidos que los videojuegos modernos?

256 respuestas



La edad es un factor que influye a la hora de juzgar un videojuego

La industria de los videojuegos es de las más recientes en establecerse en el mercado internacional, comenzando su auge desde los 80, no ha parado de crecer hasta convertirse en el titán que es hoy. A lo largo de su existencia, han producido una gran variedad de videojuegos para todas las edades.

Sin embargo, la edad requerida para jugar a los videojuegos no es el punto a tratar en este segmento de la investigación, si no que se busca comprobar si la edad del jugador es un factor influyente a la hora de **juzgar** un videojuego. Esta pregunta que se les hizo a los participantes, va de la mano con la anterior, ya que, estadísticamente, las personas que opinan que los juegos viejos son mejores que los modernos, son las de mayor edad.

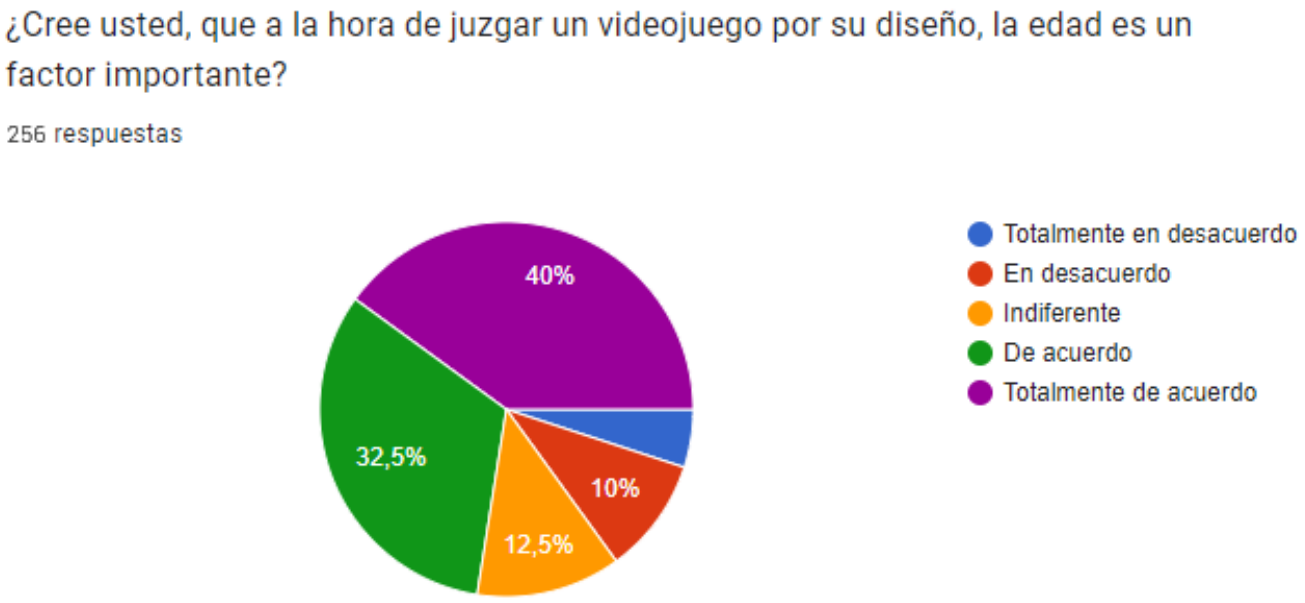
Ante esta pregunta, los participantes respondieron:

- 4.9% totalmente en desacuerdo
- 10% en desacuerdo
- 12.5% indiferente
- 32.5% de acuerdo
- 40% totalmente de acuerdo

Revisar Figura 10 para la representación gráfica.

Figura 10

La edad, un factor importante al juzgar videojuegos por su diseño



Los jugadores que más videojuegos han jugado a lo largo de su vida, consideran a los videojuegos modernos más aburridos

En el siguiente punto, se le preguntó a los participantes si los jugadores que más videojuegos han jugado a lo largo de su vida, consideran a los videojuegos modernos más aburridos. Con esto, nos referimos a que, los jugadores que ya llevan jugando juegos durante mucho tiempo, o que han probado una gran cantidad de juegos ,de diversos géneros y categorías en periodos de tiempo largos y/o cortos, tendrán una tendencia mayor a calificar a los videojuegos modernos como “aburridos” o “genéricos”. Ante esta pregunta, los participantes respondieron:

- 10% totalmente en desacuerdo
- 25% en desacuerdo
- 17.5% indiferente
- 22.5% de acuerdo
- 25% totalmente de acuerdo

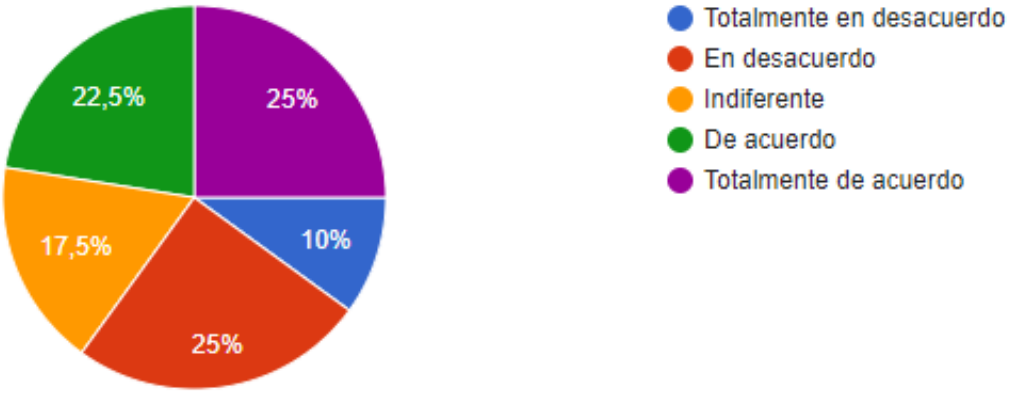
En la Figura 11 se aprecian los porcentajes de manera gráfica.

Figura 11

Percepción de videojuegos modernos en base a trayectoria como jugador

Considera usted a lo largo de su trayectoria como jugador, que lo videojuegos modernos son más aburridos?

256 respuestas



El auge de los juegos en teléfonos móviles afectó al diseño de los videojuegos en las demás plataformas

En la actualidad, los videojuegos pueden ser consumidos en distintas plataformas, PC, Xbox, PlayStation, Nintendo, etc. La más reciente y con creciente popularidad es la plataforma de teléfonos móviles. Los teléfonos permiten a la gente jugar videojuegos cortos, casuales, y en grandes términos, simples. Sin embargo, es cierto que los juegos creados para plataformas móviles tienen monetizaciones bastante depredadoras contra el consumidor, ofrecen descuentos en cosméticos, pases de batalla, bonificaciones pagas, etc. Estas estrategias de monetización, en los últimos años, han ido migrando hacia los juegos de otras plataformas fuera de teléfonos móviles, provocando un descontento en los usuarios.

En este contexto, los participantes fueron preguntados si el auge de los juegos en teléfonos móviles afectó al diseño de los videojuegos en las demás plataformas. Sus respuestas fueron (Figura 12):

- 7.5% totalmente en desacuerdo
- 20% en desacuerdo
- 2.4% indiferente
- 25% de acuerdo
- 45% totalmente de acuerdo

Figura 12

La influencia de videojuegos móviles sobre los diseños de videojuegos para otras plataformas



Discusión

En la primer sección del trabajo de investigación se definió que las principales variables que se utilizaron fueron:

- Cantidad de videojuegos en el mercado
- Edad de los jugadores, tanto nuevos como antiguos
- Avances y calidad en la tecnología
- Calidad de los videojuegos en el mercado
- Mayor diversidad de plataformas
- Precio de los juegos

Se podrían haber establecido más variables que hubieran beneficiado a la investigación en la búsqueda de respuesta de hipótesis, pero debido a cuestiones de tiempo y presupuesto limitado, se trabajó con seis variables. En base a estas variables se desarrolló la encuesta, en la cual se formularon preguntas con el fin de obtener datos relacionados a las variables. Finalmente, se ordenaron en once puntos para una lectura más comprensible y menos condensada:

- La edad de los jugadores, en general, se encuentra de 19 a 25 años
- La mayoría de los jugadores no creen que haya una cantidad agobiante de videojuegos en el mercado
- En el caso de cuántos años de juego tiene cada participante, los resultados fueron extremadamente variados y parejos. No hubo ningún caso que resalte sobre el resto.
- La mayoría de los jugadores cree que la calidad de los videojuegos se ha deteriorado en los últimos años
- La gran mayoría de jugadores cree que los videojuegos son creados siguiendo un patrón de diseño específico,

- La mayoría de jugadores cree que las empresas desarrolladoras no innovan en las mecánicas de sus videojuegos
- Casi el total de jugadores estuvo de acuerdo en que el precio de un videojuego es un factor determinante a la hora de consumirlo
- En el caso de los videojuegos antiguos siendo más divertidos que los juegos modernos los porcentajes estuvieron bastante equilibrados. Los jugadores definieron sus posturas a favor y en contra sin ser extremistas.
- La mayoría de los jugadores, 80%, estuvieron de acuerdo con que la edad de uno influye al momento de juzgar un videojuego
- Solo 46% de los jugadores cree que haber jugado más videojuegos cambia la perspectiva al momento de juzgar un videojuego moderno.
- 70% de los jugadores cree que el diseño de los videojuegos de teléfono móvil provocó un cambio en la dirección de diseños de juegos para otras plataformas

Estos datos recaudados, junto con las variables planteadas sirvieron como herramienta principal para esta sección, donde se analizaron para poder responder a la pregunta objetivo de la investigación: “¿Son los videojuegos modernos más aburridos o los jugadores son más exigentes?”.

En primer lugar hay que mencionar el rango de edades, la mayoría de los jugadores que participaron en la encuesta indicaron que se encuentran dentro del rango de 19 a 25 años, si nos remontamos a los inicios de la industria de los videojuegos como tal (1980) podemos asumir que los participantes comenzaron su viaje como videojugadores cuando la industria tomaba fuerza (2000s). Esto nos indica que llevan tiempo como consumidores de videojuegos, por lo que cuentan con

el conocimiento suficiente para aportar datos fiel en las demás preguntas.

Previamente en la investigación, se habló y explicó sobre cómo la industria de los videojuegos crece a pasos cada vez más agigantados, expandiéndose a más plataformas y localidades y llegando a más consumidores (Damjana Cikaric).

Sin embargo, según los datos obtenidos en las encuestas, el hecho de que existan muchos tipos de juegos de diversos géneros y plataformas, no es un factor que afecte a los consumidores, esto se debe a que, si bien objetivamente hablando existe una cantidad masiva de videojuegos en el mercado actual, no todos los jugadores son conscientes de ello. Generalmente, los usuarios, al buscar un siguiente juego que probar, se fijan en que el mismo cumpla con características que satisfagan sus necesidades.. Esta segmentación, da como resultado que a pesar de que muchos videojuegos compiten entre sí en la industria actual, los jugadores no lo notan y por lo tanto, no es una causa que los agobie.

A pesar de ello, al mismo tiempo, estos productos elegidos por los videojugadores para consumir, no siempre cumplen con lo que ellos buscan. Existen muchos casos de empresas desarrolladoras que no entregaron el producto que habían prometido, o al momento de release, el juego contaba con una pésima calidad en todo aspecto, bugs, errores gráficos, crasheos del programa, e incluso, interferencias con placas gráficas y funcionamientos del sistema de las PCs (Saarik 2021). Casos como el Fallout 76, Cyberpunk 2077, Atlas, New World, Anthem, Marvel Avengers, etc. Son de los más polémicos de la última década.

Además de los errores y poca calidad, los juegos en los últimos años se han mantenido a seguir un patrón de diseño estandarizado, que las empresas definieron a través del paso del tiempo y mediante monitoreo de los ciclos de vida de sus juegos (el periodo de tiempo desde que salen hasta que pierden hasta 80% de la

población de jugadores). Esta falta de innovación y carencia de calidad en los videojuegos modernos, provocaron que los usuarios abandonen los productos recientemente lanzados y vuelvan a los llamados “clásicos” (que son los videojuegos antiguos que generaron un impacto en los jugadores). Sin embargo, el retorno a los juegos clásicos no siempre es una buena idea. A través de los años, los videojuegos fueron creciendo, tanto en tamaño, presupuesto, diseño, y tecnología. Se inventó el multijugador online, se crearon juegos a mundo abierto, RPGs con árboles de decisiones y talentos para mejorar un personaje, juegos de carreras aumentaron las personalizaciones de sus autos, la IA (inteligencia artificial) fue evolucionando para volverse cada vez más realista y convincente (Saarik 2021), entre otros cientos de cambios evolutivos. Actualmente, todos los juegos que salen al mercado cuentan con todas las versiones más actuales de estos cambios mencionados. Un juego antiguo, como el “The Witcher 1” tiene sistemas y paradigmas de diseño desactualizados, los cuales son notados por el jugador cuando el mismo vuelve a jugarlos luego de mucho tiempo.

Otro evento que generó un cambio drástico en la industria de los videojuegos fue el lanzamiento de los teléfonos inteligentes o “Smartphones”, teléfonos con capacidad de memoria y procesamiento mucho más avanzada que sus predecesores. Tras su salida al mercado, se volvieron rápidamente un “Must have” o “debo tener” en la sociedad, tanto por gente adulta como por adolescentes y jóvenes adultos. Las empresas desarrolladoras de videojuegos, al ver este auge de los teléfonos móviles, se pusieron en marcha y crearon sus propias divisiones para producir juegos para la plataforma. Títulos como el Candy Crush, el Temple Run, Jetpack Joyride, Pou, Preguntados, generaron elevadas ganancias para los estudios y/o empresas que los crearon.

Sin embargo, con el paso de los años, estos juegos móviles empezaron a ganar más terreno, tanto en Occidente como su principal consumidor, el hemisferio Oriental. Tal fue este crecimiento, que las empresas comenzaron a notar que les era más conveniente dedicar un equipo al desarrollo de estos en lugar de financiar equipos más grandes para proyectos de mayor escala.

Esta reducción en el staff (personal) de cada proyecto provocó que los juegos no pudieran ser entregados en tiempo y forma según las fechas limites establecidas, por lo que, generalmente, los juegos salían al mercado sin terminar, con bugs que arruinaban la experiencia de juego, falta de optimización, etc.

En resumen, se cree que la popularidad y alto consumo de los juegos en teléfonos móviles provocó un cambio en la dirección del diseño y desarrollo de videojuegos para las otras plataformas.

Por último, los videojuegos móviles, además de generar cambios en la forma de diseño de juegos y en el estado de lanzamiento de los mismos, afectaron los modelos de monetización. En la industria de los videojuegos, antes del periodo mobile, los modelos de monetización de los productos eran bastante estándares, juego pago con todas sus características incluidas, sin microtransacciones (o muy pocas que además eran económicas) y DLCs, o contenido descargable gratuito. La llegada y popularidad de los juegos de teléfonos provocaron un cambio en el paradigma de modelos de monetización de los videojuegos en general, siendo ahora mucho más caros, repletos de microtransacciones (mayormente cosméticas) y expansiones o DLCs pagos a un costo muy elevado.

Conclusiones, recomendaciones y trabajos futuros

El objetivo de esta investigación, era analizar si los videojuegos modernos, debido a sus repetidos formatos de diseño, son más aburridos en esencia o si los jugadores son cada vez más exigentes con las estructuras lúdicas de los mismos. Luego de haber analizado los datos, y revisado la hipótesis, se pudo generar al menos dos descubrimientos centrales, o al menos, se marcó una tendencia hacia ellos.

El primero en cuestión, es que, en la problemática que se trató, los videojuegos son el principal problema. Si bien ya algunos usuarios están cansados de jugar luego de tanto tiempo, son la minoría. En promedio, se obtuvo que la gran mayoría de jugadores, tanto nuevos como antiguos, encuentran los diseños de videojuegos modernos más aburridos o de menor calidad independientemente de su trayectoria como miembros de la comunidad gamer.

El segundo descubrimiento es por el lado del diseño de juegos. Los videojuegos modernos, según los datos analizados, están dedicados a mantener al usuario jugando y no a entretenerlo, innovando poco en sus diseños y manteniéndolos estáticos y sin mucho cambio entre productos, muy similar a los videojuegos de smartphones. Esto se dedujo gracias a la información obtenida sobre videojuegos en teléfonos móviles (Cikaric, 2020), sobre innovación en la industria (Saarik, 2021)., y las respuestas de la encuesta.

La investigación, debido a falta de tiempo y presupuesto, no pudo encontrar una respuesta firme a la hipótesis, sólo una tendencia, por lo que se deja la posibilidad de continuación a futuras investigaciones.

A pesar de no haber encontrado una respuesta única y determinante, gracias a los datos obtenidos y a la comprensión de la problemática, me propuse a ofrecer

ciertas recomendaciones para las empresas de la industria con el fin de ayudar a terminar con el problema en la actualidad:

- Mayor innovación en los diseños de videojuegos en general, no solo en cuanto a mecánicas, sino en cualquier aspecto del mismo.
- Mayor foco en el bienestar y disfrute del jugador y no considerarlo un número más en las métricas.
- Evitar utilizar diseños y monetizaciones de juegos de smartphones en juegos de PC, PS5, Xbox, etc.
- Pulir los productos con el fin de lanzarlos al mercado sin bugs, o con la menor cantidad posible
- Garantizar las características del producto prometidas antes del lanzamiento del mismo..

Referencias

Alibaba Cloud How Long Do Gaming Consoles Last Extraido de: https://www.alibabacloud.com/topic-center/knowledge/3/4jongl1e4k6-how-long-do-gaming-consoles-last-alibaba-cloud#:~:text=5%2D7%20years.-,The%20average%20lifespan%20of%20a%20gaming%20console%20is%20about%205,stay%20up%2Dto%2Ddate.

Angela,M. (2012) Pong, Atari, and the origins of the home video game. Extraído de: https://americanhistory.si.edu/blog/2012/04/pong-atari-and-the-origins-of-the-home-video-game.html

Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation, Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 3 (2), 149-176 https://doi.org/10.7557/23.6003

Ares, Mara. (2014). *Videojuegos, construye tu empresa en 10 pasos.* Alfaomega.

Counter Strike: Global Offensive (Versión para computadora) [Videojuego]. (2012). Valve Corporation

Crysis (Versión para consola) [Videojuego]. (2007). Cyrtek

Cyberpunk 2077 (Versión para computadora) [Videojuego]. (2020). CD Projekt Red

Damjana,C.(2022) 15 Stats on Mobile Gaming Demographics for 2022 Extraido de: https://playtoday.co/blog/stats/mobile-gaming-demographics/#:~:text=In%2Dapp%20purchases%20have%20been,ages%20of%2025%20and%2034.

Don’t Starve (Versión para computadora) [Videojuego]. (2013). Klei Entertainment

Dota 2 (Versión para computadora) [Videojuego]. (2013). Valve Corporation

Fallout 76 (Versión para computadora) [Videojuego]. (2018). Bethesda Game Studios

FIFA (Versión para consola) [Videojuego]. (1993-presente). EA Sports

Gameranx (2016). 10 Video Game Innovations That CHANGED Complete Genres. . https://www.youtube.com/watch?v=sdVu5mduchk

GTA V (Versión para computadora) [Videojuego]. (2013). Rockstar Games

Heavy Rain (Versión para consola) [Videojuego]. (2010). Quantic Dream

Interesting Engineering (2016). How Do Game Engines Work?. https://interestingengineering.com/how-game-engines-work

Kallio Pauliina, K, Mäyrä, F. y Kaipainen, K. (2011). At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. Sage Journals, 6(4), 327-353 https://doi.org/10.1177/1555412010391089

Life is Strange (Versión para consola) [Videojuego]. (2015). Square Enix

Mass Effect: Andrómeda (Versión para computadora) [Videojuego]. (2017). BioWare

Mathawan, R. (2021). 10 Reasons Why Videogames Are Getting Boring .*TECHSTORY*. Extraído de: https://techstory.in/10-reasons-why-video-games-are-getting-boring/

Minecraft (Versión para computadora) [Videojuego]. (2011). Mojang Studios

Minecraft: Story Mode (Versión para computadora) [Videojuego]. (2015). Mojang Studios

Mccready Paul Calvin, S., (2021). PLAYING AND MAKING HISTORY HOW GAME DESIGN AND GAMEPLAY AFFORD OPPORTUNITIES FOR A CRITICAL ENGAGEMENT WITH THE PAST [Tesis de doctorado, YORK UNIVERSITY].ResearchGate

Morrell, E., (2020). PLAYER DECENTERED DESIGN [Tesis de maestría, Tampere University].ResearchGate

No Man 's Sky (Versión para computadora) [Videojuego]. (2016). Hello Games

Paavilainen, J, Alha, K. y Korhonen, H. (2012). Exploring Playability of Social Network Games, volume 7624, 336–351 :10.1007/978-3-642-34292-9_24

Reddit (2017). What would make a game “innovative”? Extraido de: https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/53259c/what_would_make_a_game_innovative

Saarik, D. (2021).Innovation within gaming industry [Tesis de doctorado,LUT School of Business and Management].ResearchGate

Smarr-Foster, C., (2017). A CROSS-GENERATIONAL STUDY OF VIDEO GAMING: PLAYERS’ CULTURAL MODELS, FELT STIGMA, AND SUBJECTIVE WELL-BEING [Tesis de doctorado, Colorado State University].ResearchGate

Star Wars: BattleFront II (Versión para computadora) [Videojuego]. (201). EA DICE

Theo,K. (2019) Tales of an aging gamer: Why don’t I pick up a controller as often as I used to?. Extraido de: https://arstechnica.com/gaming/2019/01/tales-of-an-aging-gamer-why-dont-i-pick-up-a-controller-as-often-as-i-used-to/

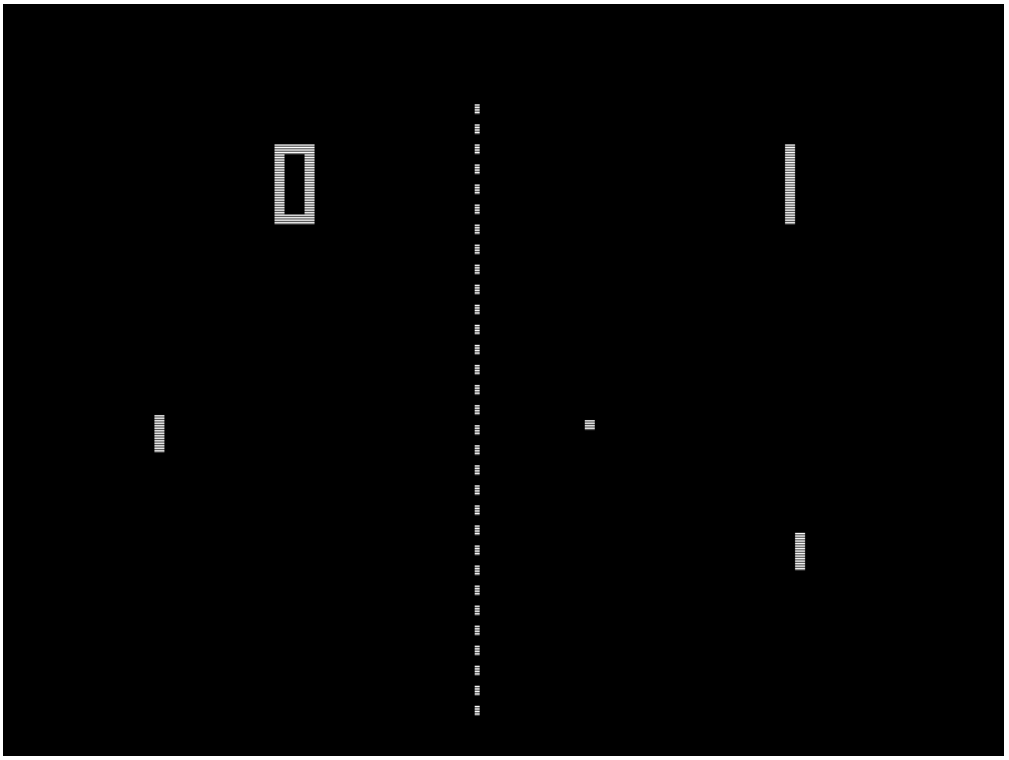
The Last of Us (Versión para consola) [Videojuego]. (2013). Naughty Dog

The Witcher 3: Wild Hunt (Versión para consola) [Videojuego]. (2015). CD Projekt Red

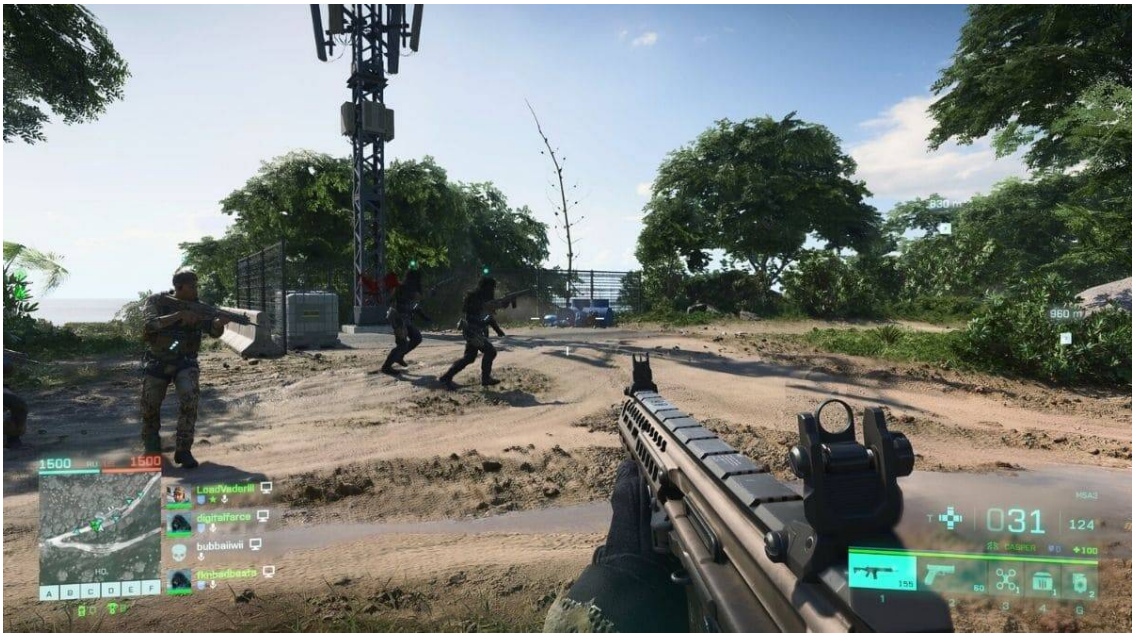
Valentine Duncan, K.y Jensen John, L.(2016) Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives. IGI Global. http://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/978-1-5225-0261-6

Anexos

Anexo 1. Primer videojuego multijugador, el PONG



Anexo 2. Videojuego First Person Shooter (Call of Duty)



Anexo 3. Videojuego sandbox (Minecraft)



Anexo 4. Videojuego Roguelike (Hades)



Anexo 5. Cutscene del videojuego Elden Ring

https://www.youtube.com/watch?v=NIh_1iVcMng&ab_channel=Das7ardly