

¿PORQUÉ LOS VIDEOJUEGOS DE DEPORTES TIENEN TANTO ÉXITO EN SU VENTA?

HIPÓTESIS

Los consumidores compran cada año juegos de deportes, sabiendo que las mecánicas son las mismas y no hay muchos cambios relevantes, por un precio que no merece en relación con las actualizaciones del juego y lo nuevo añadido.

RESUMEN

Los deportes electrónicos cada vez son más famosos y con la unión de internet se ha convertido en un aspecto muy importante en nuestra sociedad incluso ahora que puedes llegar a trabajar de esto si eres bueno, jugando en eventos competitivos contra otros equipos o ligas creadas para crear contenido y entretenimiento en stream. El futuro se va acercando y con esto nuevas maneras de distraer a la gente, en este caso el paso de los deportes tradicionales a los e-Sports. Del mismo modo cada vez más eventos deportivos cuentan con sus propios videojuegos oficiales que mediante distintas compañías desarrolladoras y los mismos organizadores del evento pueden llegar a tener una difusión comercial exitosa. Se trata de las narrativas de los jugadores y de lo que estas partidas y eventos significan para ellos a un nivel profundo y personal. Se puede decir lo que se quiera acerca de la manipulación emocional. Tienen un gran parecido a lo que siente un aficionado por su equipo, la diferencia es que en este caso tu controlas a tu equipo por lo que si pierdes la culpa es tuya y no puedes recaer en la excusa de que son ellos los que lo hacen mal. En cuanto a la audiencia sigue venciendo la del deporte tradicional sobre todo en el fútbol y baloncesto, pero poco a poco van consiguiendo más seguidores gracias a las nuevas tecnologías y los grandes eventos que realizan. De esta manera llegan a millones de espectadores de manera rápida y original.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los videojuegos son una de las principales fuentes de entretenimiento para un público muy amplio desde los más jóvenes hasta los más mayores. Iniciando con el famoso pinball en cafeterías y bares en los años ochenta hasta la creación de internet y de ahí el despliegue y evolución tecnológica que ha traído consigo millones de juegos de todas las clases. Esta evolución se ha visto reflejada sobre todo en el ámbito competitivo, en esta categoría se incluirían la realización de campeonatos ya sean presenciales o virtuales, entre diferentes personas que utilizarían un dispositivo electrónico (móvil, ordenador, tableta, consola) y de esta manera interactúan unos con otros entre sí. A estos juegos de competición se les denomina e-Sports, término que engloba cualquier acontecimiento o modalidad deportiva.

OBJETIVO

El objetivo principal de esta investigación se centra en identificar como los videojuegos deportivos tienen tanto éxito comercial cada año sabiendo que son una representación del deporte en sí mismo de la vida real. Se trata de observar tanto aspectos positivos como aspectos negativos de dichos juegos deportivos y tras esto entender como es que siempre son número uno en ventas.

METODOLOGÍA

La estructura que se ha aplicado se ha basado en tres procedimientos: lectura, revisión y análisis. Con la lectura se han buscado fuentes de donde se pueda sacar información, de ahí se pasa a la revisión, tras haber leído con detenimiento se remarca lo más importante y lo mejor para nuestro artículo, para finalizar se analiza lo conveniente y se saca una conclusión propia que irá a parar al artículo.

1 DISTINTOS ASPECTOS DE LA COMPRA DE VIDEOJUEGOS DEPORTIVOS

ASPECTOS NEGATIVOS:

Las opiniones negativas del público opinan que la empresa Electronics Arts o también conocido como EA, ha destrozado muchos videojuegos de esta manera, queriendo exprimir un contenido de manera repetitiva porque sabe que va a ganar dinero con ello. El problema lo tienen los consumidores que son los que compran los juegos, ellos ven que siguen teniendo éxito su forma de vender, por lo que seguirán haciéndolo hasta que vean que ya ha dejado de funcionar. También se nombran las micro transacciones que hay en estos videojuegos haciéndolos “*pay to win*” o traducido “pagar para ganar”, en el que tú tienes que meter dinero al juego para poder conseguir objetos valiosos, jugar en modo multijugador local (Burnout) o en el caso de los juegos de deportes mejores jugadores que te ayudaran a ganar los partidos. De esta manera aparte de pagar un dinero por el juego, para avanzar más rápido y tener un buen equipo necesitas ingresar dinero otra vez. Otro aspecto negativo para tener en cuenta en este tipo de juegos son los pequeños cambios que hacen de un año para otro únicamente se enfocan en actualizar las plantillas, digitalizar a los nuevos jugadores del momento y rotar los estadios. Esto último sobre todo en los e-Sports que engloban multitud de deportes como: Fútbol, Hockey, Baloncesto, Golf, Fórmula 1. En ocasiones si se ha notado cambios importantes en el gameplay para que de esta manera no se haga muy monótono y repetitivo con las anteriores ediciones.

ASPECTOS POSITIVOS:

Los aspectos positivos del público que consume este tipo de videojuegos es el punto de vista de los ejecutivos de la empresa, como he dicho antes se aseguran un ingreso mínimo todos los años por lo que, si no cambia su éxito en ventas, no va a cambiar su manera de hacer los juegos. Además, no pueden hacer muchos cambios de un año a otro, hay que considerar que son miles de jugadores que deben recrear, estadios, licencias, IA, hacer todo el código desde cero tomaría mucho tiempo, todo eso y mucho más lo tendrían que desarrollar en menos de un año; no es tan fácil. Otra cosa para tener en cuenta es que es un videojuego de deporte, se juega como las normas dicen, lo máximo que puede cambiar es el comportamiento, inteligencia artificial de los jugadores, no van a implementar cosas nuevas como que los futbolistas lancen poderes; en el aspecto gráfico los cambios se notan cada 3 años. Pero hasta que llega ese cambio son un foco principal de críticas y burlas por el público que no llega a contemplar la mejora gráfica. En ese aspecto no puedes exigir mucho más a la empresa ya que como

mucho pueden llegar a meter nuevos modos de juego o algún tipo de historia como se hizo en anteriores versiones (*"El camino"*, *"Volta" en el caso del FIFA*) o como en el 2K NBA donde todos los años incorporan un modo historia. Uno de los puntos más importantes y que la gente no suele tener en cuenta son las partidas en línea, el hecho de estar en un grupo de amigos casados con estos juegos hace que te comprometas a tener la nueva versión cada año para comparar como le va a cada uno, jugar entre ellos o incluso jugar online contra otros en equipo. Los deportes y los juegos tienen un papel importante en la vida de los adolescentes, ya que son sus principales consumidores. Estos dos aspectos comparten muchas facetas como el entretenimiento, el desarrollo físico, el estímulo psicológico y la competencia en ambos sectores.

RECOMENDACIONES:

En el caso de mejoras para la empresa y futuros videojuegos que vayan a sacar, sus consumidores lo que más piden es: que dejen de cobrar por todo y volver a cómo eran los juegos de deportes antes, ya que por lo visto se recuerda de manera positiva las anteriores ediciones, aunque tuviesen peores gráficos y menos modos de juego. Dando así reconocimiento a la nostalgia que en muchos consumidores deja mella haciendo que quieran volver a consumirlo años después.

2 LA IMPORTANCIA DE LAS REGLAS EN DICHS VIDEOJUEGOS

Otra relación que mantienen es la conjugación de reglas, por una parte, las reglas del juego, es decir las que tienen que ver con las opciones que proporciona el videojuego (controles, combos, diferentes modalidades) y por otra parte las reglas del propio deporte que aparecen en el videojuego, es decir las que son originales del deporte en sí mismo, como en el caso del fútbol (tocarla con la mano, fuera de juego, cambios posibles a efectuar). Las reglas existen para limitar distintas acciones haciendo que los jugadores ya sean deportistas o consumidores de videojuegos estén obligados a usar los recursos de los que disponen. Haciendo así que se generen distintos casos de opción entre ellos para conseguir su objetivo. En un videojuego la existencia de las reglas permite al personaje desplazarse por el mismo, pero también impedirán que pueda completar su misión, objetivo o meta nada más empezar. Como ejemplo claro usaremos el tema principal del artículo; en el caso de los videojuegos deportivos o aquellos que intentan imitar algún ejercicio físico, aparte de las reglas de juego de las que hemos hablado antes también se nombrarían las características del campo, del balón, los movimientos permitidos y no permitidos de los jugadores y la manera de ganar el partido. Grandes investigadores como Henry Jenkins o Kurt Squiere son los encargados de enseñar la evolución de los medios digitales. Estos ven en los videojuegos un gran potencial educativo que puede llegar a explotar facultades de los jugadores en un futuro. Ya sea como participantes o meros espectadores. La mayoría de ellos juegan a videojuegos deportivos por la identificación de los jugadores con sus equipos o por sus deportistas preferidos.

3 DINERO CON LOS VIDEOJUEGOS DEPORTIVOS

Una de las acciones más importantes en este ámbito es la interacción entre el usuario y el videojuego, todos los movimientos del jugador se verán reflejadas en la pantalla haciendo que el usuario piense que se encuentra dentro del mismo. Los videojuegos son la fuente de entretenimiento más grande que hay en la actualidad. Partiendo de ahí el entretenimiento estos días se vende muy caro, cuantas más personas, más dinero. Mucha gente que consume los videojuegos de deporte aparte de su puro entretenimiento es porque algunos son tan buenos que pueden compartirlo con otras personas en directo, pueden participar en torneos o en ligas como se nombró antes, pero es que también estos jugadores pueden llegar a firmar contratos publicitarios con empresas de tecnología, por lo que se puede ver una mini-industria de marketing y publicidad, como ocurre con los deportistas profesionales. Creando así una fuente de ingresos fiable para el futuro y de la que muchos otros jugadores van a querer conseguir. Un dato importante sobre los juegos es que estos son transmediales, esto quiere decir que se puede llegar a expandir a diferentes medios y plataformas. Un ejemplo muy claro es el ajedrez, este se puede jugar en tablero, con cartas o utilizando medios más tecnológicos como una Tablet, un ordenador, un móvil, donde puedes competir con gente de todo el mundo.

4 CAMBIO DEL DEPORTE AL VIDEOJUEGO.

Obviamente jugar a cualquier tipo de deporte es la experiencia más directa para entender dicho ejercicio. Pero la forma indirecta o ser espectador también llega a ser igual de intensa y pasional como lo es para los jugadores profesionales. Llevar la experiencia del deporte a otros niveles es algo que se ha intentado mucho, por ejemplo, hacer una película sobre un jugador o un equipo, pero esto se queda en una etapa pasiva donde uno no puede participar en el resultado solo puede ver y disfrutar la recapitulación de acontecimientos que han reunido los productores para crear dicho contenido. Ha habido muchos intentos y errores, algunos juegos son muy divertidos, pero son considerados como arcadia ya que el modo de juego, controles y gráficas, en vez de crear la sensación de jugar un deporte es jugar a jugar cualquier deporte. La importancia del realismo en estos títulos es necesaria para que no llegue a pasar pero obviamente es muy complicado conseguir algo así ya que no puedes salir del paso de muchas maneras si el deporte es el que es, un ejemplo claro entre todos los deportes es el fútbol, hoy en día un videojuego de fútbol necesita realismo y como se consigue este realismo... pues mediante los controles del jugador y del equipo, la física del balón, los frames de animación, el grado de interacción con el entorno, la inteligencia artificial, las posibilidades de anotar un gol, entre otros aspectos. La importancia de un videojuego de fútbol es que, si los elementos antes mencionados sumergen a la persona que tiene el control, este experimentará una nueva forma del fútbol, uno en donde es el todo el equipo, incluyendo al director técnico. De esta manera como se ha dicho antes el usuario que controla el juego al completo se convierte en un jugador más, a la vez que en un espectador.

En los juegos de fútbol se pueden crear torneos, ligas, eliminatorias donde el ganador siempre va a ser el que mejor juegue, use estrategias, mejores cambios... Una de las maneras en las que los videojuegos de fútbol o de cualquier deporte en general consiguen tener un buen realismo es en la dificultad de sus equipos. La inteligencia artificial de algunos equipos será mejor que la de otros por ejemplo, en el caso del fútbol, Francia tiene mejores jugadores que Gales pues la interfaz hará que los jugadores de Francia tengan más rapidez, mejor control, mejor tiro, mejores pases que los jugadores de Gales, de esta manera si el usuario quiere una experiencia difícil y que llegue a ser un reto tendrá que jugar con el equipo débil y si quiere una experiencia fácil para pasar el rato o como entrenamiento para aprender a jugar tendrá que escoger al equipo fuerte. El realismo como se mencionó anteriormente es que tan bien se ve la versión original a su forma digital, el modo de juego, las caras de los jugadores, el campo, la interacción. A su vez el modo de juego es más intuitivo, ya no solo es robar y pasar, sino que cada movimiento que realizan con el balón es mucho más real con el paso de los años incluso cada versión que sacan hace que el árbitro tenga más funciones y así se pueda parecer más al realista, detectando las manos, los fuera de juego, las faltas, goles que no son goles. Esto en el caso del fútbol, pero en el caso del baloncesto, los pasos, los dobles, faltas también, cuando se toca con el pie campo atrás y en algún caso ya sea el deporte que sea también se podrá equivocarse validando algo que no sea y se pueda ver con la repetición claramente, dando así un toque de realismo mucho más grande y que aumente la experiencia de estar jugando a un juego o estar en el campo corriendo tú también. Para terminar de relacionar el realismo de los deportes en los videojuegos deportivos hay que comentar los patrocinadores, marketing, diseños de imagen, soundtrack, todo esto también están dentro de dichos videojuegos, de donde los creadores del juego también pueden sacar dinero como en la vida real, o también poniendo la imagen de jugadores famosos en sus portadas. Pero no solo está ese realismo dentro del juego también se puede vivir fuera de este, tu solo o en compañía, los gritos de cada jugada, las peleas entre los jugadores, hasta los himnos de los equipos se pueden vivir como si fuera un partido real.

5 HASTA DONDE LLEGARÁ LOS VIDEOJUEGOS DE DEPORTES

Trasladar los deportes a un videojuego no es tarea sencilla, cada año salen distintos títulos, utilizando lo bueno del anterior para agregarlo al siguiente y desechando así lo que no ha funcionado en la versión antigua. Al final el deporte es deporte. El videojuego es el medio de entretenimiento del siglo XXI y pues estas dos industrias seguirán de la mano por mucho tiempo.

CONCLUSIONES

Tras la realización de este artículo científico, he podido llegar a la conclusión de que los consumidores de hoy en día buscan un entretenimiento sencillo, en el que no haga falta pensar en exceso a la hora de tomar decisiones. Esto es algo que los videojuegos deportivos cumplen con éxito ya que no presentan ninguna dificultad más de la propia simulación deportiva de la vida real. También la competitividad es algo por lo que dichos juegos tienen tantas ventas, las competiciones son un ámbito muy reconocido actualmente y los usuarios que lo consumen lo van a seguir haciendo durante el resto de los años ya que es algo que les llena y les produce satisfacción al ganar a otros rivales, ya sean, amigos, jugadores online o inteligencia artificial del mismo juego. Otro aspecto importante del que he podido sacar una conclusión es que el realismo que presentan estos juegos es algo que a sus consumidores les encanta, ya que quieren seguir viendo como mejora gráficamente hasta jugar controlando a los mismos jugadores de la vida real y como las normas tienen un parecido cada vez mayor al deporte que se está simulando. De esta manera he podido entender el verdadero éxito que tienen y tendrán durante muchos años los videojuegos que están relacionados con el deporte, así podré investigar más sobre otros géneros distintos, que tengan una gran diferencia con el género ya analizado.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

[¿A qué se debe el éxito de los deportes electrónicos? - MEDAC](#)

[Deportes y videojuegos competitivos: dos realidades sociales muy diferentes | IUSPORT: EL OTRO LADO DEL DEPORTE](#)

[¿Por qué EA games saca todos los años un juego FIFA prácticamente igual al anterior? - Quora](#)

[¿Son los eSports un verdadero deporte? * Psyciencia](#)

[unocero - ¿Por qué la gente compra FIFA cada año? Un experto responde](#)

Peláez, B (2009) Fútbol y videojuegos: Reinventando el juego

Herrero, D (2011) Desarrollo de habilidades de alfabetización a través de los videojuegos deportivos. University of Alcalá.

Marín Montín, J (2014) Videojuego y televisión. Influencias en el tratamiento audiovisual de contenidos deportivos.

Rodríguez, J (2018) Los e-Sports como ¿deporte? Universidad de San Jorge (Zaragoza)