



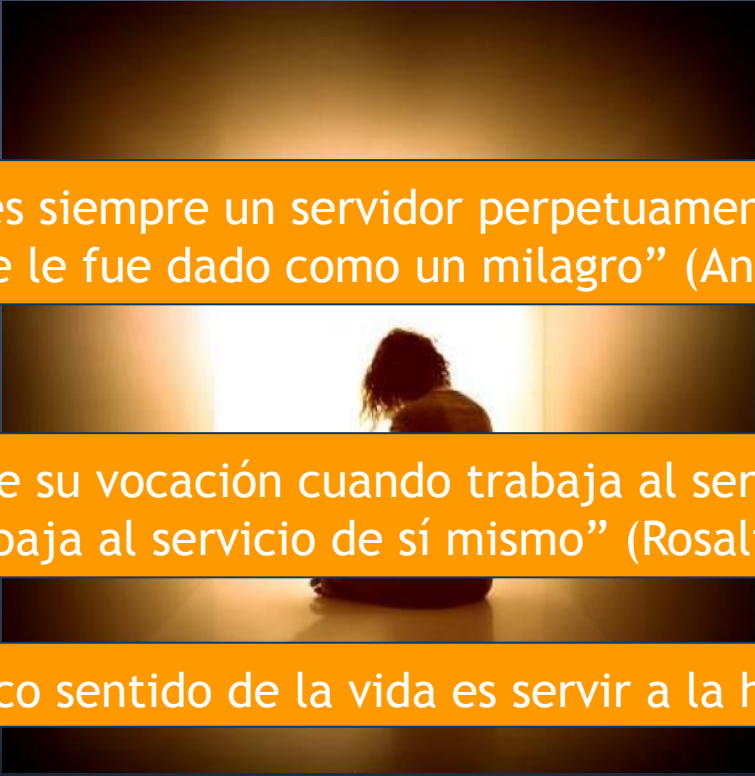
Diseño de Videojuegos

Estética

Tipología del jugador

Motivación

- El arte como servicio supone *no pensar tanto* en el propio éxito o reconocimiento...



“El artista es siempre un servidor perpetuamente en deuda por el don que le fue dado como un milagro” (Andrei Tarkovski)

“Un artista duda menos de su vocación cuando trabaja al servicio de Dios que cuando trabaja al servicio de sí mismo” (Rosalía)

“El único sentido de la vida es servir a la humanidad” (León Tolstói)

Motivación

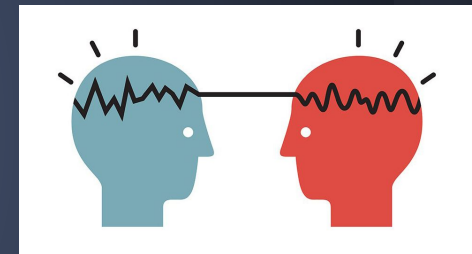
- ... y pensar más en el destino de tu obra
 - ¿Quiénes son REALMENTE los jugadores?



Tipología del jugador

El jugador

- La experiencia humana es *universal*, pero a la vez **específica de cada persona**
 - Debemos ponernos en el lugar de *nuestro público objetivo*
¿qué hace, qué piensa, qué siente...?



“Poca observación y mucho razonamiento llevan al error. Mucha observación y poco razonamiento llevan a la verdad” (Alexis Carrel)

El jugador

- Y después, un *buen diseñador* sabe lo que va a gustar *mejor que los propios jugadores*



“Los Sims” (2000)

“Si les hubiera preguntado a la gente qué querían, me habrían dicho que un caballo más rápido”
- Henry Ford

Tipos de jugadores

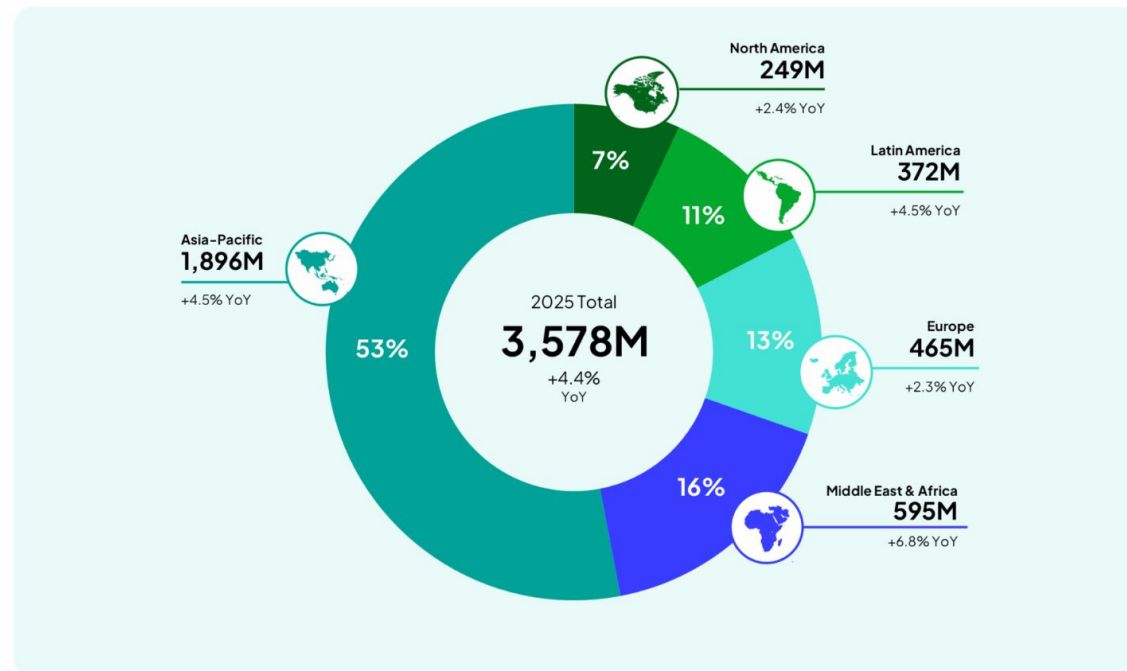
- Se trata de **segmentar** esta población
- Criterios *más o menos* habituales en videojuegos
 - Geográficos: **Región** del mundo
 - Entorno rural o urbano, clima, raza/etnia...
 - Demográficos: **Edad** y **Sexo/Género**
 - Ingresos, estado civil, educación, ocupación...
 - Psicográficos: **Personalidad**
 - Valores, estilo de vida...
 - Conductuales: **Beneficio buscado** y **Hábito de consumo**
 - Tipo de compra, tipo de uso, frecuencia de uso...
 - Tecnológicos
 - ...

Región

¿Globalización? Cada país tiene su sistema político, idioma, cultura, legislación...

Tracking players globally in 2025

Per region with year-on-year growth rates



Source: Newzoo Games Market Reports and Forecasts, August 2025

53%

Of the global players are in Asia-Pacific. The region still houses some of the fastest-growing markets worldwide.

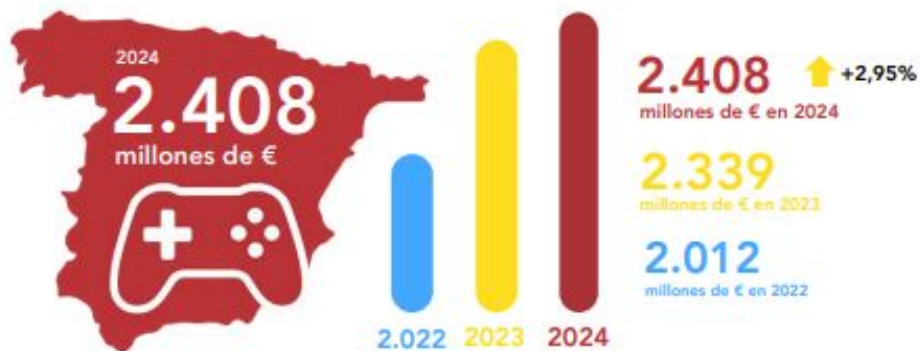


Definition of players: anyone who has played games on PC, console, or mobile device in the last six months.

Región



FACTURACIÓN TOTAL



VENTAS POR UNIDADES



Edad

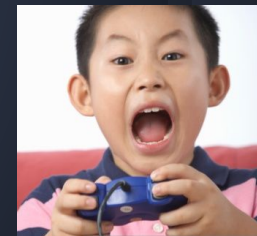
- Hay distintas **generaciones** de juegos y de jugadores
 - Evidentemente la división legal entre adulto (<18 años) y menor es *importantísima*

NOMBRE DE LA GENERACIÓN	MARCO TEMPORAL EN ESPAÑA	POBLACIÓN DE LAS GENERACIONES *	CIRCUNSTANCIA HISTÓRICA	RASGO CARACTERÍSTICO
Generación Z	1994 - 2010	7.800.000	Expansión masiva de internet	 Irreverencia
Generación Y <i>millennials</i>	1981 - 1993	7.200.000	Inicio de la digitilación	 Frustración
Generación X	1969 - 1980	9.300.000	Crisis del 73 y transición española	 Obsesión por el éxito
<i>Baby Boom</i>	1949 - 1968	12.200.000	Paz y explosión demográfica	 Ambición
<i>Silent Generation</i> Los niños de la posguerra	1930 - 1948	6.300.000	Conflictos bélicos	 Austeridad

Edad

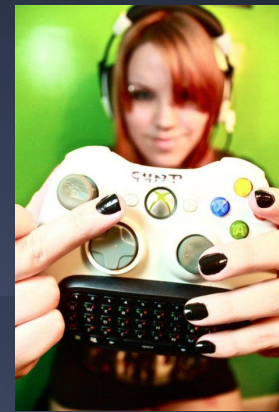


- Relacionado con el público objetivo está la **autorregulación** (*recomendaciones*)
 - Ej: PEGI (¡actualizada con riesgos de juego online!), ESRB, CERO...
- Rangos habituales
 - 0-3 **Bebé**, más juguetes que juegos
 - 4-6 **Preescolar**, aún con sus padres
¡Se desaconsejan pantallas/realidad virtual!
 - 7-9 **Niño**, lee y razona, con sus gustos
 - 10-13 **Preadolescente**, pasión/obsesión
¡1 hora/día máximo y sin móvil/RRSS!

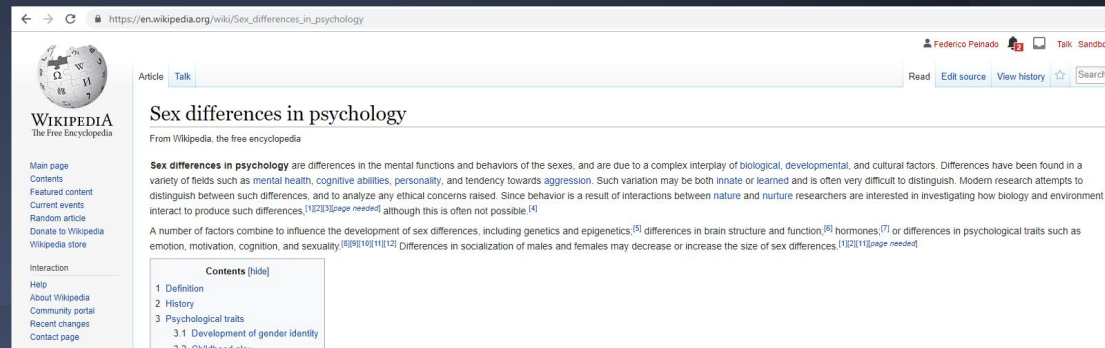


Edad

- 14-17 **Adolescente**, novedad (máxima variabilidad por sexo/género)
- 18-24 **Adulto joven**, tiempo libre, dinero propio y gustos muy claros
- 25-34 **Veinteañero y treintañero**, ocasional forzado... o núcleo duro *-hardcore-* influyente
- 35-50 **Treintañero y cuarentón**, ocasional (o familiar, si tiene hijos decide sus compras)
- 51 o más **Cincuentón y más**, tiempo libre otra vez, mismos gustos pero menos atención, peor vista y habilidad



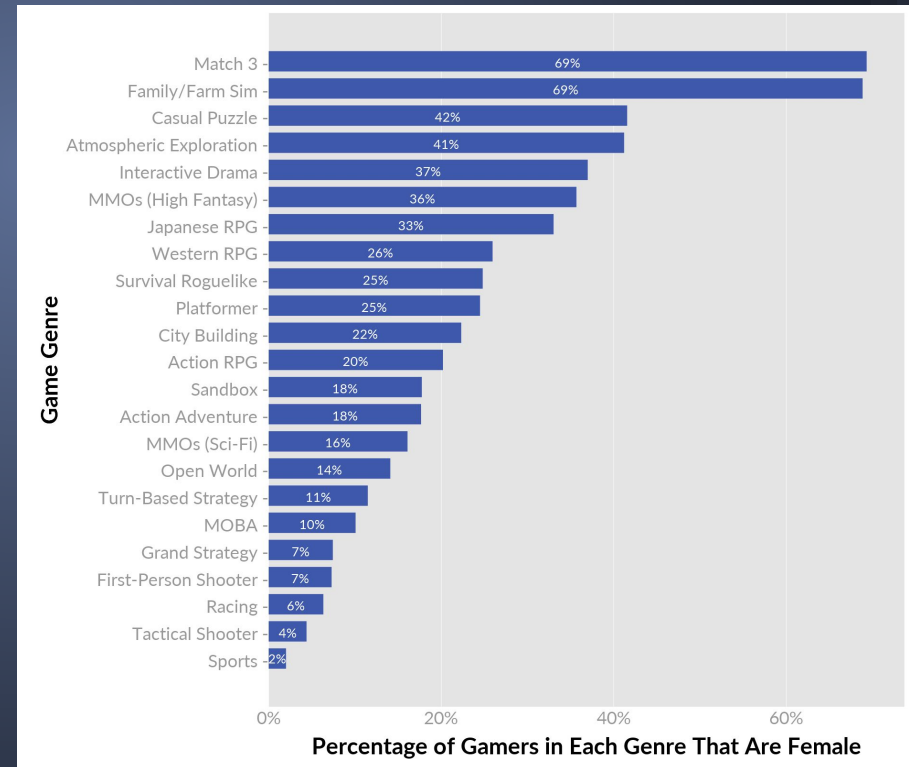
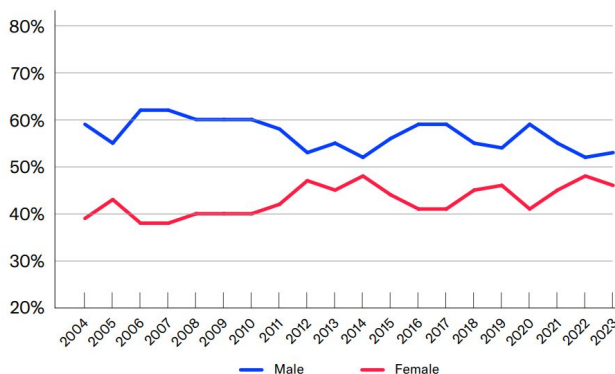
Sexo/Género



- Sin debatir **qué es innato y qué adquirido**, las cifras son similares, aunque suelen jugar más hombres
 - Deporte, disparos y gran estrategia >90% hombres?
 - Match-3 y simulador de granjas/familias >60% mujeres?

ESA Essential Facts (2023)

Male/Female Players Over Time:



Quantic Foundry (2017)

Tipología del jugador

Tendencias masculinas

- Competir con otros
- Destruir cosas
- Dominar desafíos
- Resolver problemas en el espacio (más navegación 3D)
- Aprender mediante prueba y error (mejor sin guías)



“Si eres mujer y no entiendes a los hombres...
posiblemente estés pensando demasiado” (Louis Ramey)

Tendencias femeninas

- Inmersión y exploración de otros mundos
- Socializar, colaborar con (y cuidar a) otros
- Descubrir novedades y buenas historias/personajes
- Expresarse y personalizar sus cosas
- Conectar con el mundo real (y hacer amigos)
- Resolver problemas verbales (más conversación)
- Aprender mediante ejemplos (tutorial paso a paso)



"Las mujeres comprenden no sólo con el intelecto, sino también con el corazón" (Edith Stein)

Participación

- ¿Qué define al jugador **adulto joven**?
 - A. Búsqueda de novedad, tiempo libre y dinero
 - B. Ocasional forzoso
 - C. Gustos bien definidos, tiempo libre y dinero
 - D. Búsqueda de novedad, gran diferencia por sexo/género
 - E. Pasión/obsesión



Personalidad

- Tipos psicológicos de Jung que dan lugar al indicador de Myers-Briggs

- I (Introvertido) vs. E (Extravertido)
- S (Sensación) vs. N (Intuición)
- T (Pensamiento) vs. F (Sentimiento)
- J (Juicio) vs. P (Percepción)

- ...

ISTJ Reservado, serio, gana el éxito por minuciosidad y formalidad.	ISFJ Reservado, amistoso, responsable y concienzudo.	INFJ Busca significado y conexión en las ideas, relaciones y cosas materiales.	INTJ Con ideas originales y gran empuje para implementar conseguir sus metas.
ISTP Tolerante y flexible.	ISFP Reservado amistoso, sensible y amable.	INFP Idealista, leal a sus valores y a la gente que le es importante.	INTP Busca desarrollar explicaciones lógicas para todo lo que le interesa.
ESTP Flexible y tolerante.	ESFP Amistoso, abierto y dispuesto.	ENFP Entusiasta e imaginativo.	ENTP Rápido, ingenioso estimulante, alerta y abierto.
ESTJ Práctico, realista (primero los hechos).	ESFJ Afectuoso, concienzudo y cooperativo.	ENFJ Cálido, empático y responsable.	ENTJ Franco, decidido y asume el liderazgo rápidamente.

Beneficio buscado

- División taxonómica, según lo que buscamos

Sensación	Fantasía	Narrativa	Desafío
Compañía	Descubrimiento	Expresión	Sumisión

Los 8 placeres del juego (Marc LeBlanc)

Test de Bartle



Killers

Defined by:

A focus on winning, rank, and direct peer-to-peer competition.

Engaged by:

Leaderboards, Ranks



Achievers

Defined by:

A focus on attaining status and achieving preset goals quickly and/or completely.

Engaged by:

Achievements



Socialites

Defined by:

A focus on socializing and a drive to develop a network of friends and contacts.

Engaged by:

Newsfeeds, Friends Lists, Chat



Explorers

Defined by:

A focus on exploring and a drive to discover the unknown.

Engaged by:

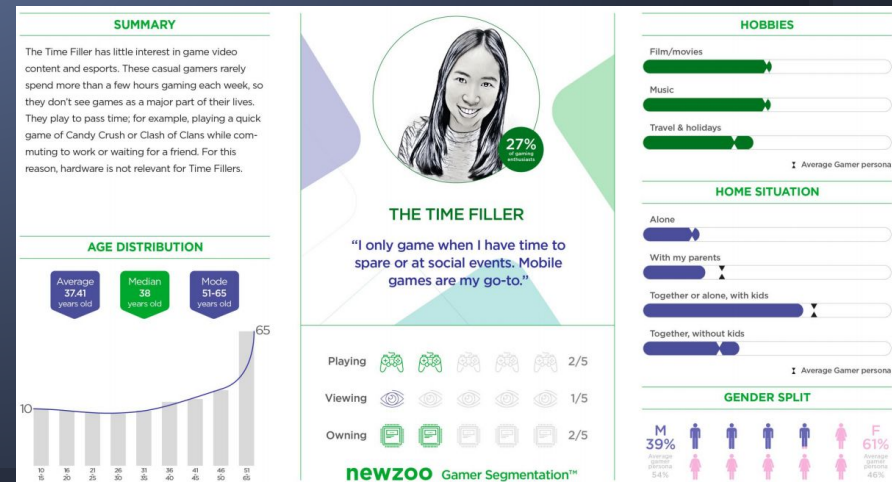
Obfuscated Achievements

<https://psyttests.org/cyber/bartleen.html>

Los 4 tipos de jugadores (Richard Bartle)

Hábito de consumo

- ¿Compras, juegas o ves jugar videojuegos?
- ¿Cuánto consumes de música, cine, hardware, deporte, viajes... y videojuegos?
- ¿Juegas sólo, en pareja, con padres, hijos...?
- Luego, en cada “segmento de hábito de consumo” se estudia la media, mediana y moda de edad, sexo/género y otros



Hábito de consumo



THE NEW BREED OF GAME ENTHUSIASTS

AN OVERVIEW OF THE EIGHT PERSONAS THAT MAKE UP NEWZOO'S GAMER SEGMENTATION

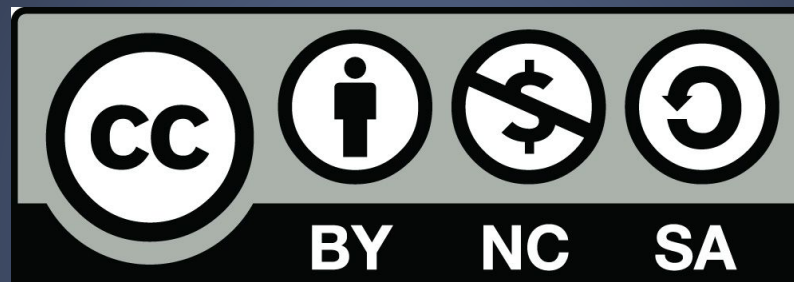


© Copyright Newzoo 2019 | Newzoo's Gamer Segmentation | Source: Consumer Insights in 30 markets | [newzoo.com/consumer-insights](https://resources.newzoo.com/hubfs/Newzoo_Gamer_Segmentation.pdf)

Referencias

- ESA - Essential Facts about the U.S. Video Game Industry
<https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>
- Juice it or lose it (Martin Jonasson & Petri Purho)
<https://www.youtube.com/watch?v=Fy0aCDmgnxg>
- La llamada de Cthulhu (Fallo de Sistema)
<http://www.ivoox.com/29833021>
- Newzoo Quiz
<https://newzoo.com/insights/quizzes/what-type-of-game-enthusiast-are-you/>
- Pew Research Center - Teens and Video Games Today
<https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/>
- Secrets of Game Feel and Juice (Mark Brown)
https://www.youtube.com/watch?v=216_5nu4aVQ
- Test de Bartle
<https://psytests.org/cyber/bartleen.html>

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

