

Conclusiones sobre problemas con juegos de mesa

Se analizan las conclusiones de la encuesta *Problemas con juegos de mesa* con 307 respuestas anónimas obtenidas del 30/11/2020 al 07/12/2020. La encuesta puede encontrarse aquí: <https://forms.gle/UJMg2mnpsC2GrMrb9>

En la encuesta se definen 4 tipos de jugadores en base a su conocimiento sobre juegos de mesa, extrapolando a partir de este su dedicación al hobby. Se realizan preguntas distintas a cada tipo de jugador al entender que sus problemáticas varían sustancialmente. Los tipos de jugadores se perciben como sigue:

- **Jugadores ocasionales:** aquellos que apenas poseen juegos propios y practican la actividad llevados por su círculo social. Hay 43 respuestas registradas para este tipo de jugadores.
- **Jugadores casuales:** quienes poseen una colección reducida de juegos e incluyen el juego de mesa entre otras actividades de ocio social. Hay 54 respuestas registradas para este tipo de jugadores.
- **Jugadores regulares:** quienes poseen una colección de juegos con variedad y dan a la actividad un carácter propio, reservando momentos para ella. 41 respuestas registradas para este tipo de jugadores.
- **Jugadores avanzados:** quienes poseen una colección extensa que puede incluir elementos de coleccionismo, y llevan la actividad a otro nivel dedicando tiempo a otras actividades derivadas de ella (discusiones sobre juegos, búsqueda de información, lectura de noticias, etc.). Hay 160 respuestas registradas para este tipo de jugadores.

Estas son las conclusiones obtenidas:

Diferentes perfiles sociológicos

Los perfiles sociológicos de los distintos tipos de jugadores son muy diferentes en las dos métricas efectuadas, edad y género. Hay que tener en cuenta que los rangos de edad están claramente sesgados por la difusión dada a la encuesta, que se realizó mayoritariamente entre personas de 25 - 35 años.

Desglosamos los perfiles:

Jugadores ocasionales

Género: 58% mujeres, 42% hombres

Rangos de edad:

- <25 años: 25,6%
- 25 - 35 años: 44,2%
- 36 - 45 años: 19,9%
- 46 - 60 años: 7%
- >60 años: 2,3%

Jugadores casuales

Género: 64,8% mujeres, 31,5% hombres

Rangos de edad:

- <25 años: 24,1%
- 25 - 35 años: 51,9%
- 36 - 45 años: 14,9%
- 46 - 60 años: 9,3%
- >60 años: 0%

Jugadores regulares

Género: 39% mujeres, 61% hombres

Rangos de edad:

- <25 años: 9,8%
- 25 - 35 años: 53,7%
- 36 - 45 años: 31,7%
- 46 - 60 años: 4,9%
- >60 años: 0%

Jugadores avanzados

Género: 0,6% no binario, 6,3% mujeres, 91,8% hombres

Rangos de edad:

- <25 años: 1,3%
- 25 - 35 años: 37,1%
- 36 - 45 años: 44%
- 46 - 60 años: 17,6%
- >60 años: 0%

Conclusiones

La presencia de mujeres es mayoritaria entre jugadores ocasionales y sobre todo entre jugadores casuales. Sin embargo, son minoría entre los jugadores regulares y su presencia es residual entre los avanzados.

La media de edad entre los jugadores ocasionales y casuales es similar (ligeramente superior en los primeros). Sin embargo, los menores de 25 años caen ya en los jugadores casuales y prácticamente desaparecen entre los avanzados. El grupo de 36 - 45 años, presente en todas las franjas, se convierte en la moda entre los jugadores avanzados haciendo así que la media de edad aumente sustancialmente junto al crecimiento del grupo de 46 - 60 años.

En general, los jugadores ocasionales y casuales tienden a ser mujeres por debajo de los 35 años. Sin embargo, los jugadores regulares tienden a ser hombres algo más mayores y los avanzados son casi exclusivamente hombres de una generación anterior. Existe una brecha tanto generacional como de género entre estos grupos demográficos, lo que divide el mercado en función del público para el que se busque diseñar.

Problemas encontrados

Los problemas se evaluaban de 1 a 4, siendo 1 “*Ni lo había pensado*” y 4 “*Es un problema serio*”. Una valoración de 2,5 sería la media para considerar que existe un problema, aumentando este en gravedad cuanto más cerca del 4 se encuentre esta métrica.

Jugadores ocasionales

El principal problema para este grupo es:

- **Dificultad para comprender reglamentos de juego:** 2,53

Este problema se percibe como suficientemente leve para no resultar un punto de partida para el diseño. En las anotaciones estos usuarios indican que raramente son ellos quienes se enfrentan a la lectura de los reglamentos, lo que puede explicar que no se trate de un problema real en su experiencia.

Jugadores casuales

Los problemas para este grupo son:

- **Falta de un grupo de juego regular:** 2,83
- **Búsqueda de juegos nuevos que se adapten a los gustos propios o del grupo:** 2,57
- **Dificultad para comprender reglamentos de juego:** 2,52

La falta de un grupo regular para jugar se percibe como un problema real de este colectivo. Los dos problemas adicionales se anotan, especialmente el relativo a los reglamentos por repetirse en el grupo de juego ocasional, pero se consideran leves.

Jugadores regulares

Los problemas para este grupo son:

- **Falta de tiempo para jugar:** 3,04
- **Necesidad de repasar reglamentos antes de jugar:** 2,65
- **Falta de un grupo de juego regular:** 2,63
- **Falta de compañeros de juego que podrían ser diferentes cada vez:** 2,61

La falta de tiempo destaca como problema importante para este grupo. Por detrás, pero más severos que los problemas de los grupos anteriores, se encuentran la necesidad de repasar reglamentos (síntoma de ludotecas extensas) y la falta de compañeros de juego. Estos últimos problemas se consideran interesantes al repetirse en el grupo casual.

Jugadores avanzados

Los problemas para este grupo son:

- **Falta de tiempo para jugar:** 3,12
- **Falta de espacio para almacenar cajas de juegos:** 2,79
- **Falta de un grupo de juego regular:** 2,78

Se repiten la falta de tiempo y de un grupo de juego regular (de forma más severa ambos). Se añade la falta de espacio debida a ludotecas extensas que mantener.

Información adicional

Las preguntas destinadas a obtener información adicional solo han sido respondidas por jugadores regulares y avanzados, por lo que deben entenderse en ese contexto. Tienen 201 respuestas totales.

Juego organizado

El 47,8% de los encuestados está o ha estado implicado en juego organizado, y por tanto conoce el funcionamiento de estos encuentros, torneos, etc. El 52,2% de los encuestados nunca ha participado en ello.

Juego en tiendas físicas

El 68,7% de los encuestados ha mantenido un encuentro de juego en el local de una tienda física especializada, con un 9,5% de ellos teniendo estos espacios como sus espacios de juego principales. Un 31,3% nunca lo ha hecho, pero el 100% de los encuestados conoce la posibilidad de hacerlo.

Clubes de juego

El 48,7% de los encuestados pertenece o ha pertenecido a un club de juego, y por tanto conoce su funcionamiento. El 51,3% restante nunca ha pertenecido a ellos, pero únicamente el 2,5% de los encuestados desconocía la existencia de estos clubes.

Comunidades de jugadores

El 94,7% de los encuestados conoce la existencia de BoardGameGeek.com, por lo que la utilización de esta plataforma en una solución destinada a estos perfiles de jugador parece muy válida.

El 85,8% conoce LaBSK.net y el 50,5% conoce DarkStone.es, por lo que estas comunidades (especialmente la primera) pueden resultar un buen método para llegar hasta la audiencia de este perfil.