

POWER OF PLAY

INFORME MUNDIAL DE 2023

Comportamientos e Intereses de los Videojugadores

POWER^{OF}PLAY

INFORME MUNDIAL DE 2023

Comportamientos e Intereses de los Videojugadores

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
DATOS DE LA ENCUESTA MUNDIAL	4
ESTUDIOS ACADÉMICOS	17
Los videojuegos mejoran la salud mental	17
Beneficios adicionales de los videojuegos	18
Los videojuegos amplían su dimensión social	19
Videojuegos que contribuyen a la investigación	20
BIBLIOGRAFÍA DE LOS ESTUDIOS ACADÉMICOS	21
ASOCIACIONES PARTICIPANTES	22

INTRODUCCIÓN

La gente tiende a pensar en los videojuegos solo como una forma de entretenimiento. Sin embargo, a medida que el alcance y desarrollo tecnológico del sector evolucionan, se amplía también el debate sobre los beneficios que los videojuegos proporcionan más allá de la diversión.

Por primera vez, las asociaciones empresariales nacionales (AEN) que aglutinan a los participantes de la industria de los videojuegos en todo el mundo han realizado una encuesta para analizar los comportamientos e intereses de casi 13 000 jugadores (mayores de 16 años) de 12 países: Alemania, Australia, Brasil, Canadá, Corea del Sur, España, EE. UU., Francia, Italia, Japón, Polonia y el Reino Unido.

Los jugadores de todo el mundo coincidieron en que la principal razón por la que juegan a videojuegos es «divertirse», pero también manifestaron que hacerlo les ayuda a superar momentos difíciles en sus vidas, les ofrece una forma saludable de evadirse de los problemas del día a día y les hace sentirse más felices. Los jugadores también recurren unánimemente a los videojuegos para estimular su mente y desestresarse.

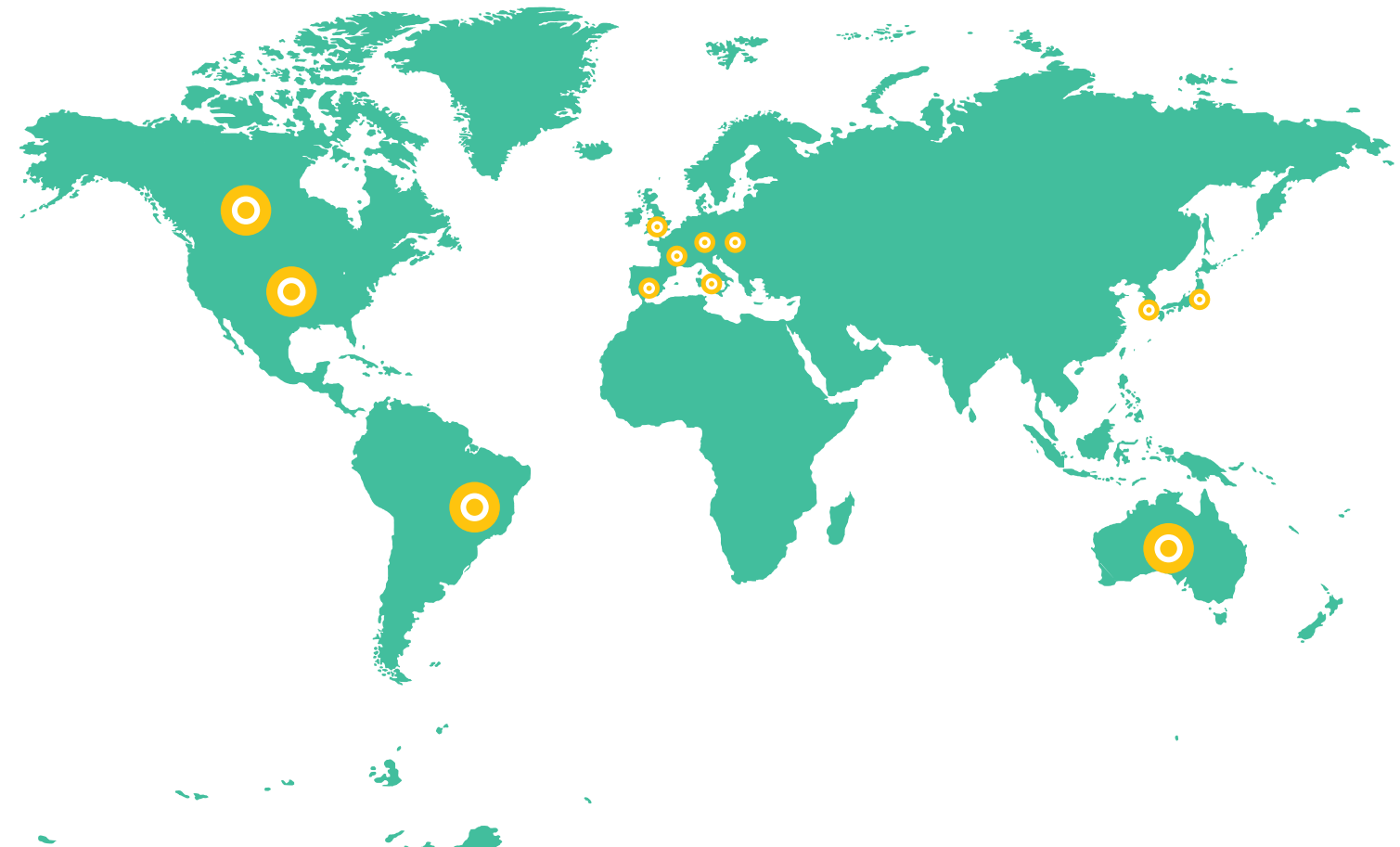
De hecho, mucha gente encontró en los videojuegos una forma de mantenerse en contacto con amigos y familiares durante la pandemia de COVID-19, una tendencia que han continuado una vez superada

la crisis sanitaria. La encuesta mundial revela que, mientras que más de la mitad de los entrevistados juegan en línea con otros jugadores, más de la tercera parte de ellos lo hacen presencialmente con otras personas. Casi la mitad de los jugadores de todo el mundo afirman haber conocido a un buen amigo, cónyuge o pareja a través de los videojuegos.

Pero los jugadores no son los únicos que ven y experimentan los efectos positivos de los videojuegos; de hecho, un creciente número de estudios académicos revisados por expertos está poniendo en tela de juicio suposiciones obsoletas sobre los videojuegos y los 3000 millones de personas que los consumen en todo el mundo. Son cada vez más las investigaciones científicas que revelan que, además de ofrecer una forma de diversión y evasión, los videojuegos desempeñan un importante papel como punto de encuentro global de amigos, herramienta para la mejora de la salud mental y potenciador de la creatividad.

El presente informe incluye los resultados de la encuesta a jugadores, así como las conclusiones de unos diez estudios académicos recientes que validan los datos de dicha encuesta. La encuesta **Power of Play** constata que los jugadores obtienen de los videojuegos un valor social y emocional que no les ofrecen otras formas de entretenimiento.

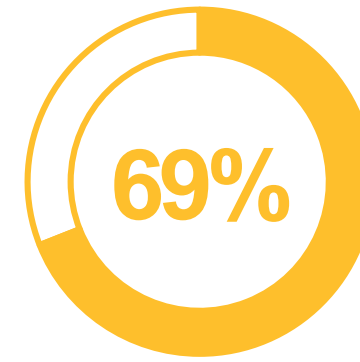
DATOS DE LA ENCUESTA MUNDIAL



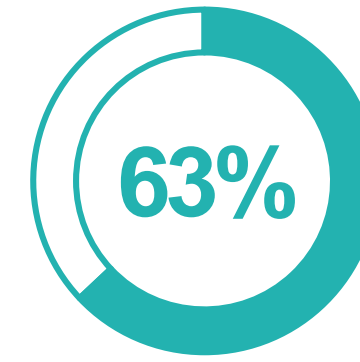
SE ENCUESTÓ A 12 847 JUGADORES ACTIVOS (QUE JUGABAN TODAS LAS SEMANAS)
DE LOS SIGUIENTES MERCADOS:

AUSTRALIA  1027	BRASIL  1139	CANADÁ  1013	FRANCIA  1036	ALEMANIA  1003	ITALIA  1012
JAPÓN  1001	POLONIA  1019	COREA DEL SUR  1003	ESPAÑA  1022	REINO UNIDO  1027	EE. UU.  1545

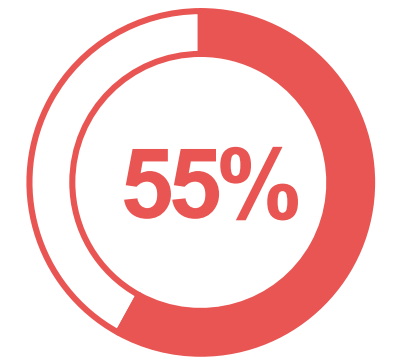
Las tres principales razones por las que jugadores de todo el mundo juegan a videojuegos son:



Divertirse



Entretenerse



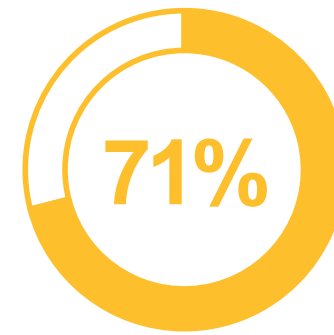
Reducir el estrés/Relajarse



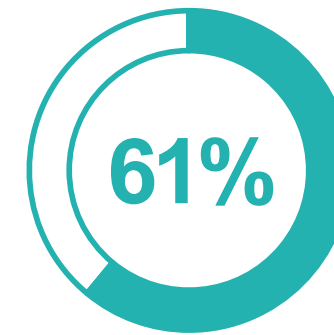
AUSTRALIA	BRASIL	CANADÁ	FRANCIA	ALEMANIA	ITALIA	JAPÓN	POLONIA	COREA DEL SUR	ESPAÑA	REINO UNIDO	EE. UU.
Divertirse	Divertirse	Divertirse	Divertirse	Divertirse	Entretenerse	Divertirse	Divertirse	Divertirse	Divertirse	Divertirse	Divertirse
Entretenerse	Reducir el estrés/ Relajarse	Entretenerse	Entretenerse	Entretenerse	Divertirse	Entretenerse	Entretenerse	Reducir el estrés/ Relajarse	Entretenerse	Entretenerse	Entretenerse
Reducir el estrés/ Relajarse	Entretenerse	Reducir el estrés/ Relajarse	Reducir el estrés/ Relajarse	Reducir el estrés/ Relajarse	Reducir el estrés/ Relajarse	Reducir el estrés/ Relajarse	Reducir el estrés/ Relajarse	Entretenerse	Reducir el estrés/ Relajarse	Reducir el estrés/ Relajarse	Reducir el estrés/ Relajarse

Los jugadores de todo el mundo afirman que jugar a videojuegos reduce el estrés, la ansiedad y la sensación de aislamiento.

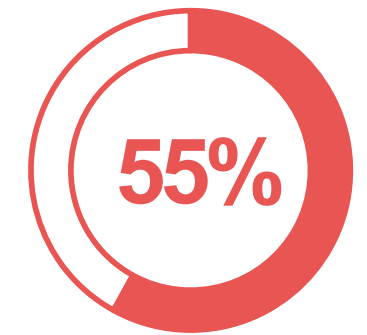
Los videojuegos:



Me ayudan a sentir menos estrés



Me ayudan a sentir menos ansiedad

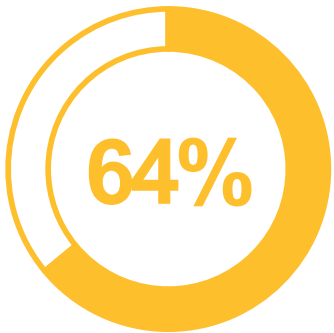


Me ayudan a sentirme menos aislado/ solo al conectarme con otras personas

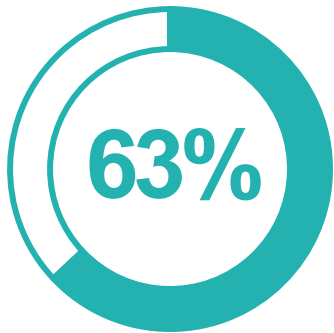


Más de la mitad de los jugadores de todo el mundo afirman que jugar a videojuegos les proporciona una forma saludable de evadirse y les ayuda a sentirse más felices y superar momentos difíciles.

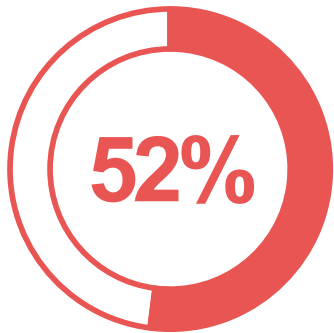
Jugar a videojuegos:



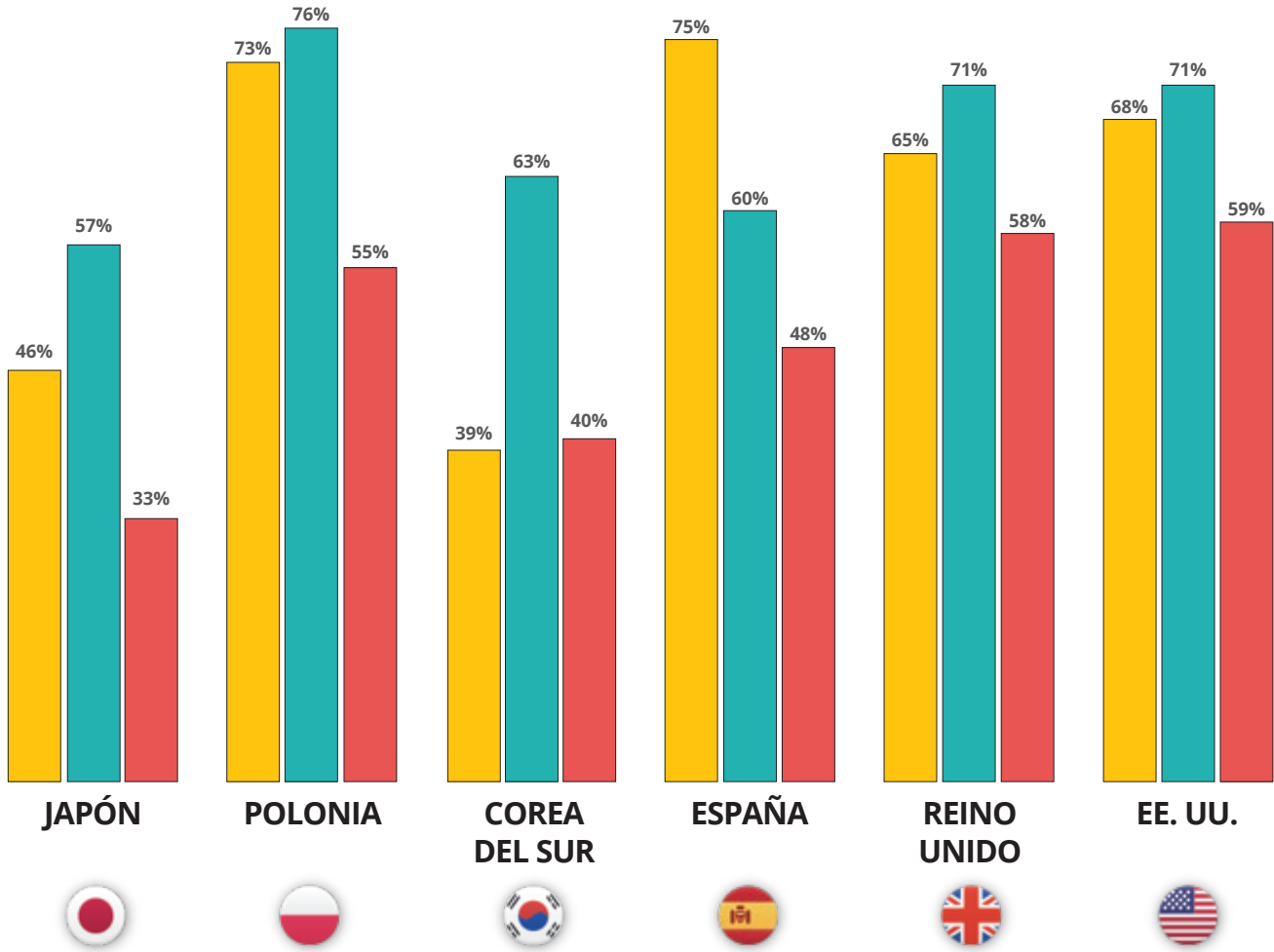
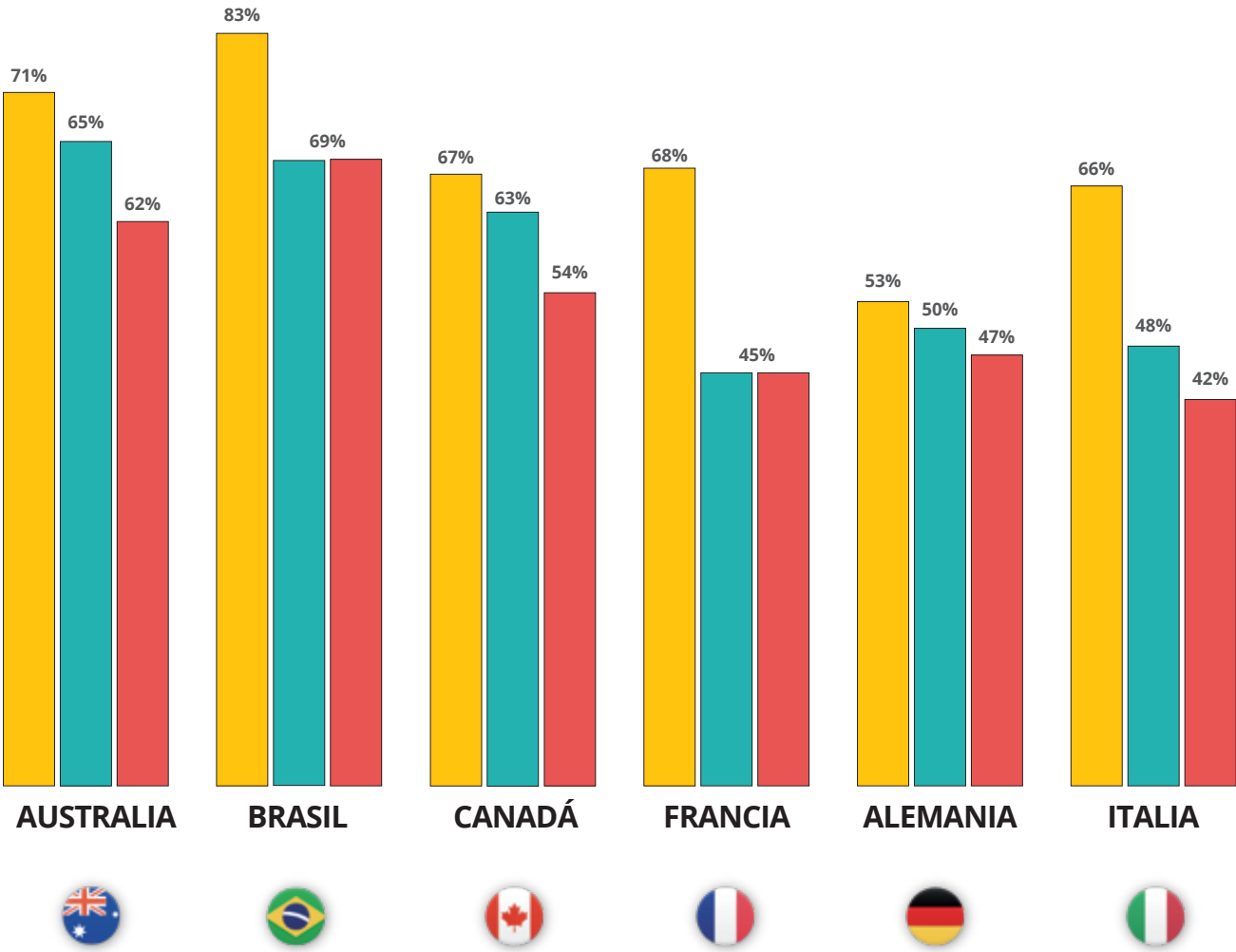
Me proporciona una forma saludable de evadirme de los problemas del día a día



Me ayuda a sentirme más feliz

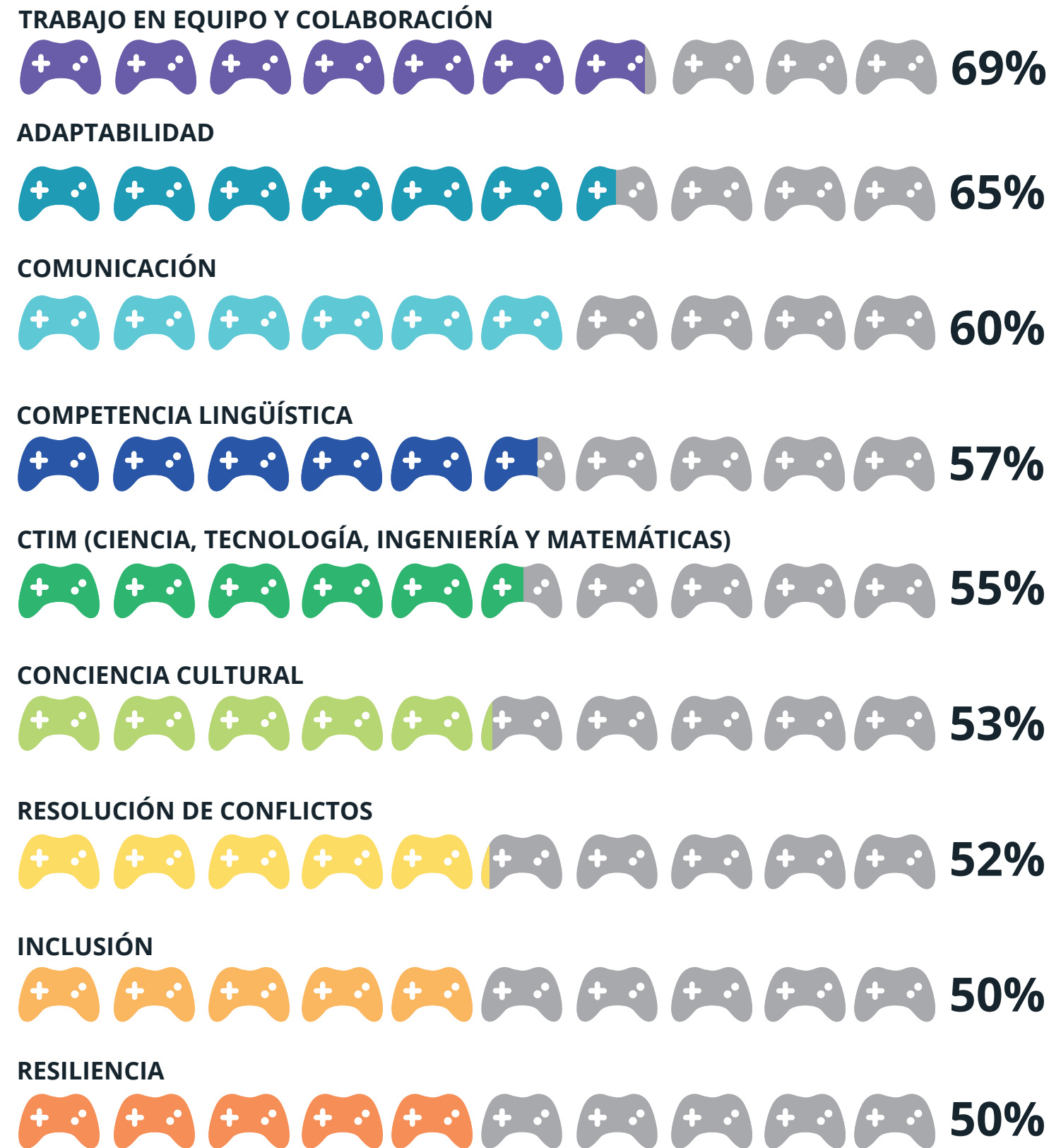
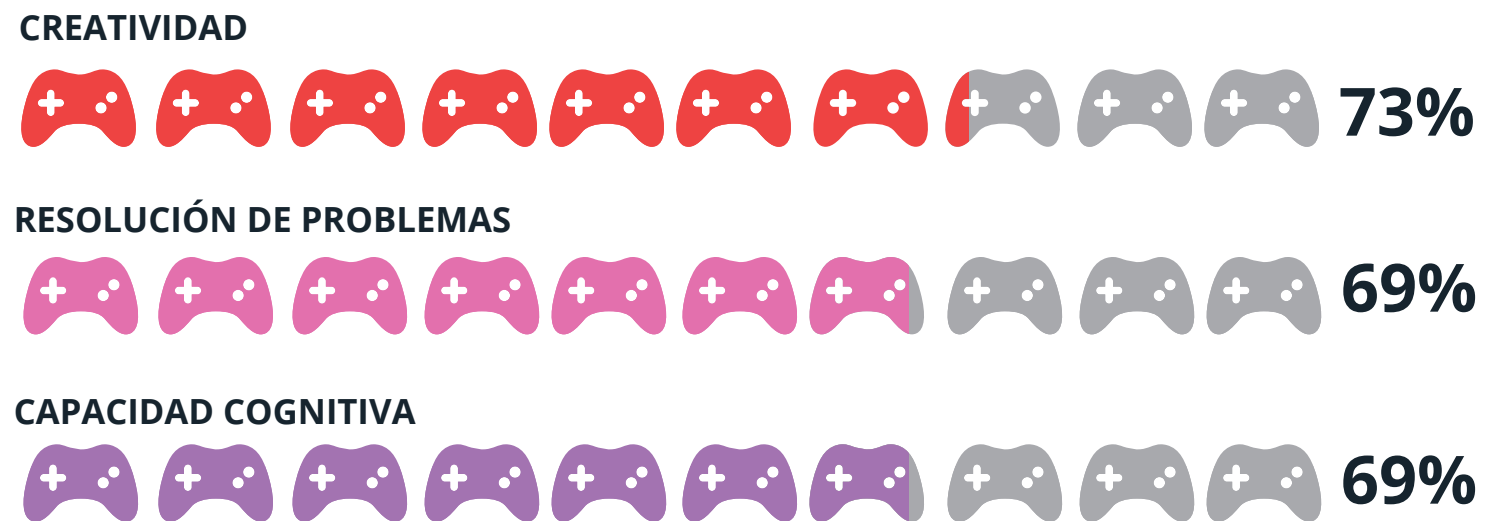


Me ayuda a superar los momentos difíciles de mi vida



Los jugadores de todo el mundo creen que los videojuegos mejoran la creatividad y las capacidades cognitivas, de resolución de problemas y de colaboración.

Los videojuegos pueden mejorar las capacidades de los jugadores en los siguientes ámbitos:



La comunidad mundial de jugadores cree que los videojuegos unen a la gente.

Los videojuegos pueden hacer que las personas hagan a nuevos amigos y entablen nuevas relaciones.

67%

A través de los videojuegos, he tenido experiencias positivas conociendo a gente que no habría conocido de otro modo.

53%

Los videojuegos me han ayudado a crear recuerdos duraderos.

50%

Los videojuegos me ayudan a mantenerme en contacto con amigos y familiares.

46%

Los videojuegos me ayudan a profundizar en las relaciones con los demás.

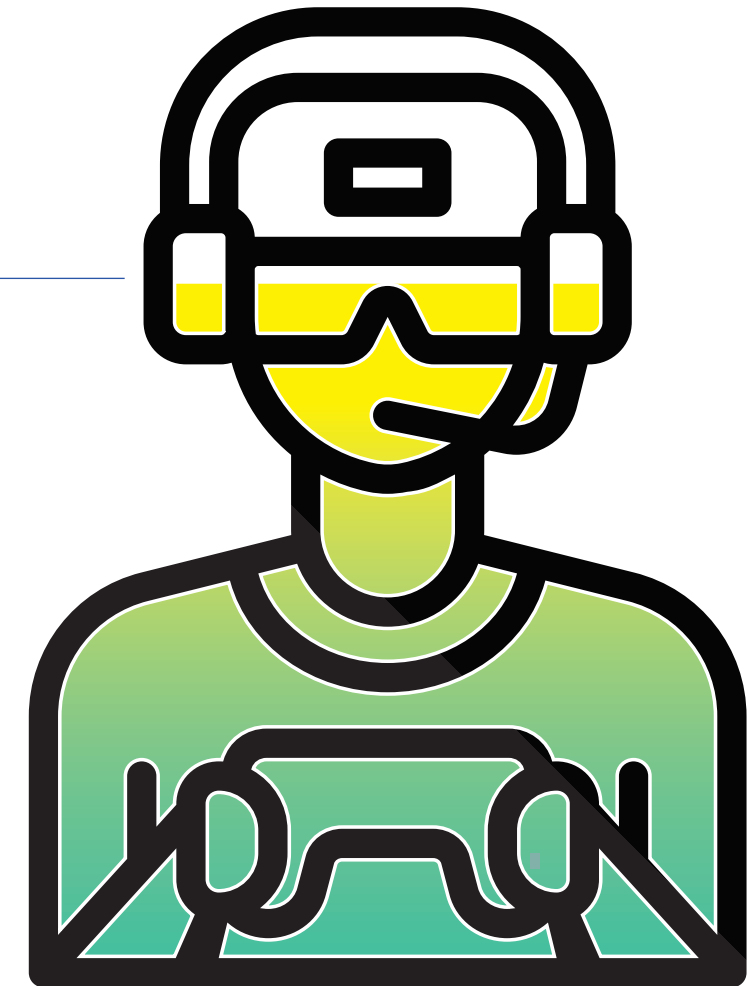
43%

He conocido a un buen amigo, un cónyuge o una pareja a través de los videojuegos (aquí, «videojuegos» incluye partidas multijugador, foros, salas de chat, reuniones, guilds, clanes, convenciones o fiestas LAN).

42%

Los videojuegos refuerzan mis relaciones con mis amigos y familiares.

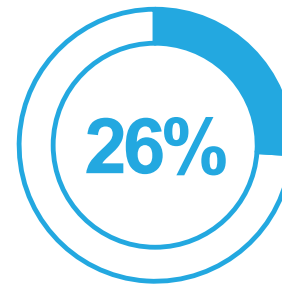
41%



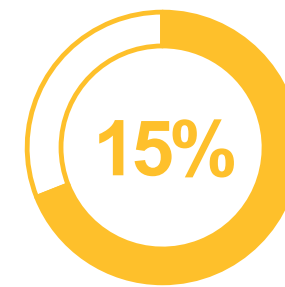
75% de los jugadores de todo el mundo coinciden en que hay un videojuego adecuado para cada persona.

Los videojuegos son una potente herramienta de interconexión personal. Mientras que la mitad de los jugadores de todo el mundo juegan en línea con otros todas las semanas, más de una tercera parte de ellos lo hace presencialmente con otras personas con esta misma frecuencia.

Diariamente juego a videojuegos:

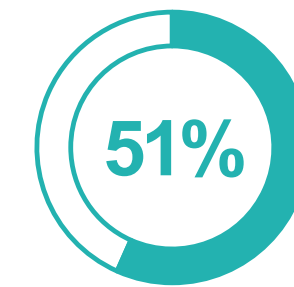


En línea con otras personas

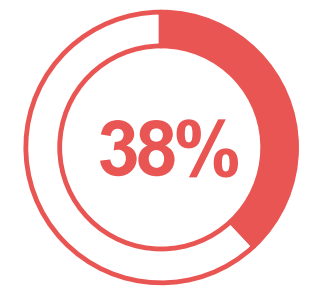


Presencialmente con otras personas

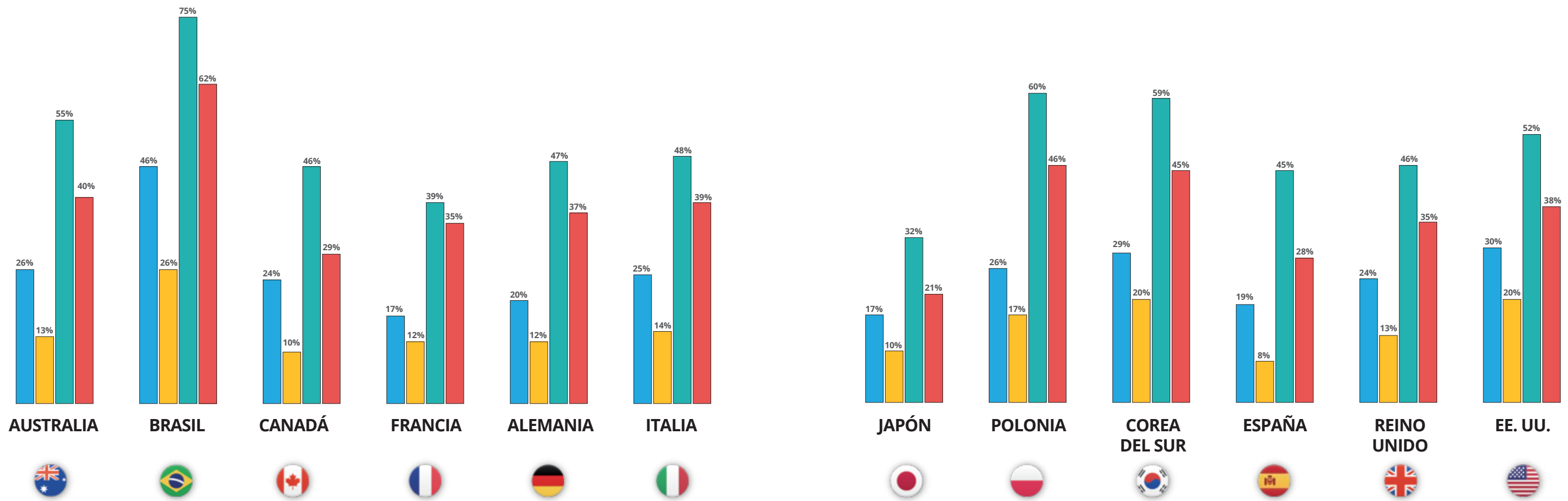
Todas las semanas juego a videojuegos:



En línea con otras personas



Presencialmente con otras personas



LOS VIDEOJUEGOS MEJORAN LA SALUD MENTAL

Conforme los videojuegos van convirtiéndose en lugares de encuentro virtuales cada vez más populares, se ha empezado a investigar cómo influyen en nuestra salud mental.

Un estudio realizado en Oxford en 2022 reveló que «participar en actividades artísticas y culturales a través de Internet puede mejorar la salud mental de los jóvenes», reduciendo así la angustia generada por las restricciones de distanciamiento social vigentes en todo el mundo en aquel momento a causa de la pandemia de coronavirus (Sheriff & Vuorre, 2022). La investigación vino a complementar un estudio publicado en 2021 en el Journal of Medical Internet Research en el que aproximadamente tres cuartas partes de los participantes afirmaron que jugar a videojuegos había sido beneficioso para su salud mental.

Refiriéndose a videojuegos como Pokémon Go, en el que los jugadores van por el mundo real buscando monstruos digitales que «cazar», los investigadores aseguraron que «juegos como estos pueden mejorar la salud física y mental al promover la socialización virtual, el ejercicio sostenido, la adquisición de rutinas y la estructuración mental» (Ellis, 2020).

Los estudios también han demostrado que los videojuegos ayudan a las personas a mejorar su estado de ánimo y, en determinados casos, a controlar los síntomas depresivos. Un estudio publicado en 2014 por la revista Pediatrics reveló que los niños de entre 10 y 15 años presentaban menores niveles de estrés cuando jugaban a videojuegos durante menos de una hora. En 2021, una investigación

publicada en Cambridge University Press arrojó conclusiones similares al revelar que «los adolescentes que pasan menos tiempo haciendo deporte y participando en juegos activos pueden divertirse más y mejorar su interacción social jugando a videojuegos más frecuentemente». Además, otro estudio identificó que jugar 30 minutos a «videojuegos activos» en los que se promovía el movimiento físico reducía la irritabilidad y la depresión de los niños participantes.

Este beneficio también es aplicable al resto de grupos de edad. Una investigación publicada en Digital Games and Mental Health en 2020 hizo un seguimiento de personas mayores de 55 años mientras jugaron al popular exergame (videojuego de ejercicio) Wii Tennis lanzado por Nintendo en 2006 durante seis semanas en modo individual o multijugador (Li, 2020). Según los investigadores, los resultados sugerían que «los mayores de 55 años que participaban en exergames en modo multijugador experimentaban menores niveles de soledad [...] que quienes lo hacían en modo individual».

“ **Un estudio publicado en 2014 por la revista Pediatrics reveló que los niños de entre 10 y 15 años presentaban menores niveles de estrés cuando jugaban a videojuegos durante menos de una hora.**

BENEFICIOS ADICIONALES DE LOS VIDEOJUEGOS

Aunque tradicionalmente los videojuegos se han asociado con el entrenamiento que proporcionan las historias y la evasión, cada vez son más los estudios que señalan que pueden ayudar a potenciar habilidades cognitivas clave, e incluso ralentizar los efectos de la pérdida de memoria.

Una investigación publicada en Nature Human Behavior en 2022 descubrió que apenas dos horas de juego a la semana podían ayudar a mejorar la concentración y la comprensión lectora (Bavelier & Pasqualotto, 2022). Investigadores de las Universidades de Ginebra y Trento (Italia) realizaron un seguimiento de los alumnos evaluados por el estudio al cabo de periodos de seis, 12 y 18 meses, e identificaron una mejora de la comprensión lectora y los resultados académicos frente al grupo que no jugó a videojuegos. Según los autores, «en consonancia con el beneficio de reforzar la capacidad de aprender a aprender que ofrecen los videojuegos de acción, los efectos se mantienen a largo plazo».

“ **En consonancia con el beneficio de reforzar la capacidad de aprender a aprender que ofrecen los videojuegos de acción, los efectos se mantienen a largo plazo.**

Otro estudio –publicado también en 2022 y basado en datos de la encuesta estadounidense sobre el desarrollo cognitivo del cerebro (Adolescent Brain Cognitive Development survey) realizada a 2217 niños– reveló que los niños que jugaban a videojuegos presentan un

rendimiento cognitivo superior al de los que no lo hacían (Bavelier & Pasqualotto, 2022).

Pero, de nuevo, los beneficios se extienden también a otros grupos de edad. Un estudio de 2013 descubrió que jugar a Super Mario 64, el juego de puzzles de Nintendo, podía contribuir a frenar la demencia y otros deterioros cognitivos similares. Otra investigación realizada en 2016, en la que se hizo un seguimiento de 2802 pacientes, confirmó el hallazgo al revelar que determinados programas de entrenamiento mental especialmente diseñados pueden contribuir a reducir el riesgo de demencia (Edwards, 2017).

Se está investigando incluso la forma en que los videojuegos pueden ayudar a las personas que experimentan dolor y traumas. De hecho, un estudio publicado en Molecular Psychiatry en 2017 reveló que jugar a un videojuego como Tetris durante 20 minutos podía ayudar a alejar recuerdos traumáticos (Iyadurai, 2017). De acuerdo con los resultados de dos investigaciones realizadas en 2021 y 2022, jugar a videojuegos ayudó incluso a algunos niños a controlar el nivel de dolor experimentado al administrárseles inyecciones anestésicas o tratamientos en una planta de Oncología (Bagheri-Nesami, 2022), (Puig, 2020).

“ **Otro estudio reveló que los niños que juegan a videojuegos presentaban un rendimiento cognitivo superior al de los que no lo hacían.**

LOS VIDEOJUEGOS AMPLÍAN SU DIMENSIÓN SOCIAL

Desde hace décadas, los amantes de los videojuegos se reúnen en salones recreativos para jugar a sus clásicos favoritos, compiten contra amigos desde el sofá de casa o juegan cara a cara en parties o en modo remoto a través de Internet. Recientemente, muchos videojuegos modernos han ampliado las formas de interacción incorporando salas de chat privadas, quedadas para ver cine y conciertos en directo.

En 2018, dos años antes de la pandemia de COVID-19, Ryan Perry y su equipo de investigadores (Perry, 2022) reclutaron a más de 2000 jugadores en los foros del juego de disparos y ciencia ficción en línea Destiny (Bungie) y les preguntaron con qué frecuencia jugaban con amigos de la vida real, amigos en línea y desconocidos. Los resultados, que se publicaron en la revista *Computers in Human Behavior*, revelaron que, para muchos de los entrevistados, el videojuego y sus funciones en línea constituían una eficaz forma de afianzar sus amistades existentes y forjar otras nuevas.

Según los autores del estudio, «los videojuegos proporcionan un entorno único que permite interactuar con un abanico muy amplio de personas sin apenas límites de edad, sexo, idioma o ubicación».

Esta fue también la conclusión de una serie de investigaciones publicadas en 2007, antes del lanzamiento de Destiny. Entre ellas figura la del profesor de la Universidad de Westminster

John Colwell, quien observó que los jugadores asociaban los videojuegos con la «reducción del estrés», la «diversión de superar desafíos» y el «compañerismo». Según los sujetos del estudio, sus sensaciones fueron «casi iguales a las de estar con un amigo» (Colwell, 2007).

“ **Los videojuegos proporcionan un entorno único que permite interactuar con un abanico muy amplio de personas sin apenas límites de edad, sexo, idioma o ubicación.** ”

Pero un hallazgo quizá más importante es el del estudio publicado en 2020 en *Human Behavior and Emerging Technologies* (Zhu, 2020), que reveló que cuando las personas hacen amistades en línea, estas «suelen ser especialmente buenas». Más de una tercera parte de los jugadores encuestados afirmaron hablar con sus amigos en línea sobre problemas que no compartían con sus amigos de la vida real.

Otro aspecto a tener en cuenta es que la cantidad de comunicación que tiene lugar a través de Internet es cada vez es mayor. Así lo confirma otra investigación publicada en 2009 en *Theory and Research in Education*, que sostiene que las relaciones en línea «refuerzan el valor de los mundos virtuales para enseñar habilidades valiosas y útiles» (Rigby & Przybylski, 2009).

VIDEOJUEGOS QUE CONTRIBUYEN A LA INVESTIGACIÓN

Mientras los investigadores siguen estudiando los videojuegos, los desarrolladores crean nuevas formas de recabar datos y aprender de los jugadores. En 2023, investigadores de las Universidades de Oxford y Tilburgo colaboraron con el desarrollador de videojuegos FuturLab para recopilar datos en tiempo real sobre las sensaciones experimentadas por 11 000 personas de 39 países mientras jugaban al popular simulador Powerwash.

Según los resultados del estudio, «pese a la preocupación generalizada por el impacto de los juegos en la salud mental y el bienestar de los jugadores, son pocas las pruebas empíricas que validen o refuten dicho impacto. En colaboración con FuturLab, nos propusimos abordar esta preocupación recabando datos en tiempo real sobre las sensaciones que las personas experimentaban mientras jugaban y no después, como suele hacerse en la investigación de videojuegos» (Vuorre, 2023).

“ **Pese a la preocupación generalizada por el impacto de los juegos en la salud mental y el bienestar de los jugadores, son pocas las pruebas empíricas que validen o refuten dicho impacto.** ”

BIBLIOGRAFÍA

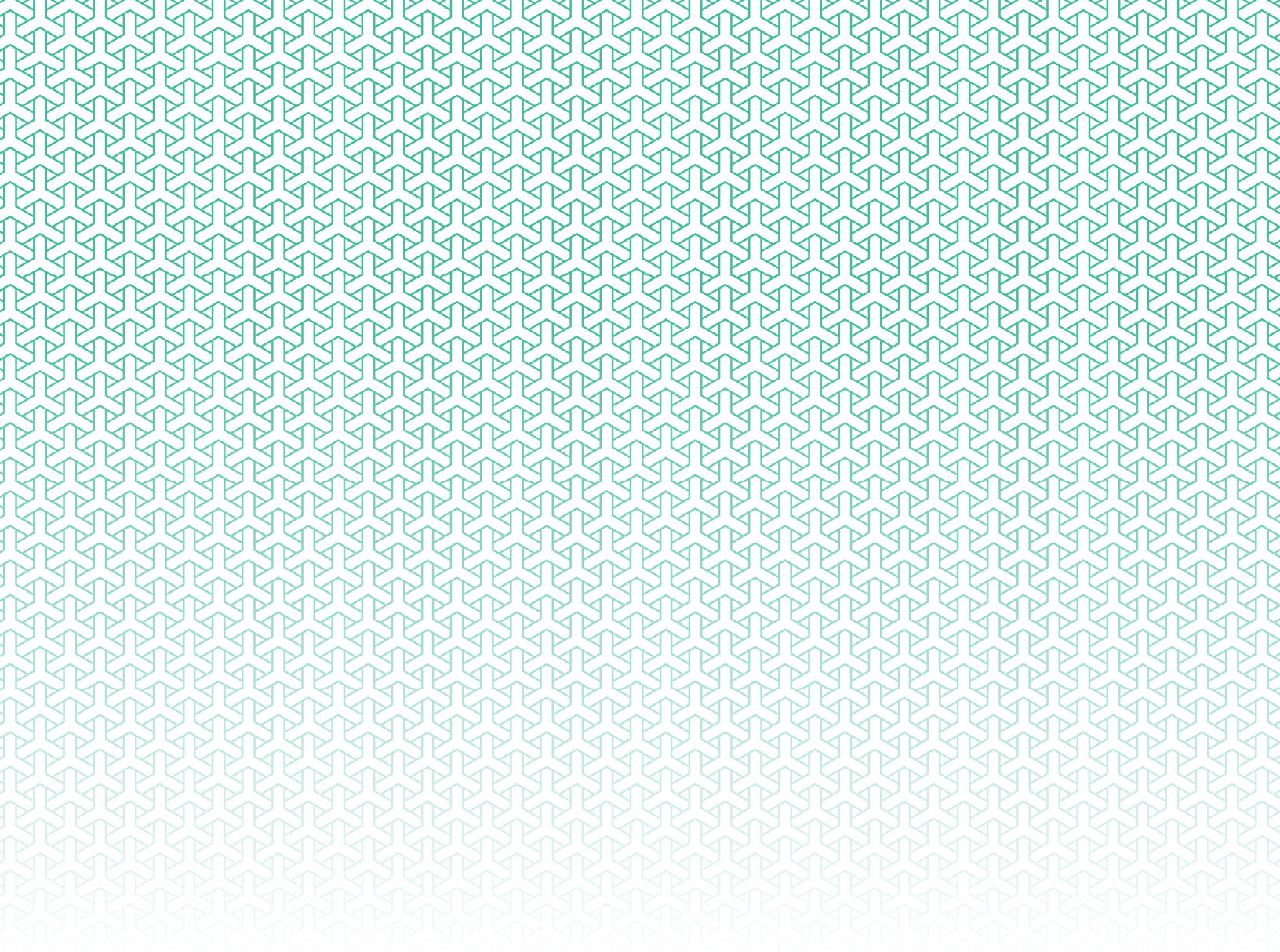
- Bagheri-Nesami, M. (febrero de 2022). [The effect of video games on the behavioral response and self-assessment of pain prior to inferior alveolar nerve block administration in children.](#) International Journal of Pediatrics.
- Bavelier, D., & Pasqualotto, A. (14 de enero de 2022). [Improving reading skills through action video games.](#) Université de Genève.
- Chaarani, B. (24 de octubre de 2022). [Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children.](#) Jama Network.
- Colwell, J. (diciembre de 2007). [Needs met through computer game play among adolescents](#) WestminsterResearch.
- Edwards, J. (7 de noviembre de 2017). [Speed of processing training results in lower risk of dementia.](#) National Library of Medicine.
- Ellis, L. A. (22 de diciembre de 2020). [COVID-19 as 'Game Changer' for the Physical Activity and Mental Well-Being of Augmented Reality Game Players During the Pandemic: Mixed Methods Survey Study.](#) Journal of Medical Internet Research.
- Iyadurai, L. (28 de marzo de 2017). [Preventing intrusive memories after trauma via a brief intervention involving Tetris computer game play in the emergency department: a proof-of-concept randomized controlled trial.](#) Molecular Psychiatry.
- Li, J. (5 de octubre de 2020). [Play Mode Effect of Exergames on Subthreshold Depression Older Adults: A Randomized Pilot Trial.](#) Frontiers in Psychology.
- Perry, R. (2 de octubre de 2022). [Online-only friends, real-life friends or strangers? Differential associations with passion and social capital in video game play.](#) Computers in Human Behavior.
- Puig, A. M. (30 de marzo de 2020). [The Association Between Pain Relief Using Video Games and an Increase in Vagal Tone in Children With Cancer: Analytic Observational Study With a Quasi-Experimental Pre/Posttest Methodology.](#) Journal of Medical Internet Research.
- Rigby, C. S., & Przybylski, A. (30 de junio de 2009). [Virtual worlds and the learner hero - How today's video games can inform tomorrow's digital learning environments.](#) SelfDeterminationTheory.org.
- Sheriff, R., & Vuorre, M. (8 de septiembre de 2022). [A co-produced online cultural experience compared to a typical museum website for mental health in people aged 16-24: A proof-of-principle randomized controlled trial.](#) Sage Journals.
- Vuorre, M. (2 de junio de 2023). [An intensive longitudinal dataset of video game play, well-being, and motivations: Case study of PowerWash Simulator.](#) PsyArXiv.
- Zhu, L. (9 de septiembre de 2020). [The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons.](#) Wiley Online Library.

ASOCIACIONES PARTICIPANTES



EMPRESA DE ESTUDIOS DE MERCADO COLABORADORA

Nuestra empresa colaboradora AudienceNet realizó una encuesta interactiva por Internet a 12 847 personas de 12 países. En cada uno de ellos, se seleccionó a los participantes mediante una encuesta de cribado enviada a partir de muestras con cupos estadística y demográficamente representativos de las respectivas poblaciones en línea de mayores de 16 años. Las preguntas de cribado garantizaron que hubiera en cada país una muestra final de más de 1000 jugadores activos que jugaran a videojuegos al menos una hora a la semana. El contacto con todos los encuestados se realizó a través de grupos de estudio de mercado acreditados por profesionales. AudienceNet es una empresa de estudios de mercado de alcance mundial plenamente acreditada que actualmente realiza estudios representativos a escala nacional en 52 países. En su calidad de Miembro de la Market Research Society (MRS), AudienceNet cumple tanto el Código Práctico de la MRS como el RGPD en lo concerniente a la recogida y el tratamiento de datos de consumidores para sus estudios.



© 2023 Entertainment Software Association