

Anexo

Entrevista

-Para las personas que se refugian en los videojuegos ¿es efectivo este tipo de desconexión? ¿En qué medida?

-AR: Por supuesto, es efectivo al igual que puede serlo leer un libro o cualquier actividad de ocio positiva que le permita centrarse con atención plena durante un ratito y descansar la mente de verdad. No lo sería si la persona por el contrario siente ansiedad durante el juego o si lo usa como un parapeto hacia la realidad.

-¿Qué beneficios aportan los juegos competitivos y cooperativos para el bienestar?

-AR: En general en la vida siempre es más sana la cooperación que la competición, por los valores que se desprenden, el favorecimiento de la socialización, y porque suele generar menores niveles de autoexigencia y ansiedad.

En el ocio se busca estar relajado y sentirse realizado pero si la persona es capaz de vivir la situación de competición como un mero juego y no dejarse afectar en lo emocional en sentido negativo, no tendría ningún problema.

Gamers en Argentina: crecimiento exponencial en el consumo de videojuegos durante la cuarentena

En cuarentena, el consumo de videojuegos no para de crecer. La primera semana de ASPO, el consumo de internet para *gaming* en la Argentina se incrementó más del 100% respecto de un día normal, y más del 69% en todo el período de aislamiento. Hay un 20% más de jugadores y más del 40% de los *gamers* profundizaron su juego.

Según un análisis de GamesIndustry.biz, las ventas en 50 mercados clave del mundo aumentaron en un 63%. Incluso, los juegos lanzados durante la pandemia han funcionado muy bien, con títulos como Doom Eternal (shooter en primera persona) y Animal Crossing (juego de simulación y construcción). Ambos rompieron récords de ventas después de sus lanzamientos.

Además de acuerdo a un estudio de la compañía sueca Redeye, el mercado gamer tendrá una resiliencia que le permitirá no sufrir los efectos colaterales de la crisis económica mundial.

El próximo nivel y nuevos hábitos y consumos

Según el Foro Económico Mundial (FEM, o foro de Davos), la pandemia por COVID-19 lleva al *gaming* y a los sports al “próximo nivel”. Se pronostica que el mercado mundial de videojuegos tendrá un valor de USD 159.000 millones en 2020.

Lo que llamábamos, antes de la pandemia, el “mundo que viene”, ya llegó. Según el estudio

“Gaming como forma de vida”, de Arena Media, el 57% de los gamers anteponen los videojuegos y los sports a la televisión, las series, la música o las redes sociales. Y el 70% de los padres y madres gamers juegan con sus hijos a videojuegos durante la semana.

Cómo repercuten los videojuegos en la crisis de la pandemia

La crisis del coronavirus influyó en las personas con respecto a los videojuegos sobre todo en niños, adolescentes y una pequeña parte en adultos. La OMS recomendó los videojuegos como una forma de cuidar la salud mental en el tiempo de la pandemia, es decir que es una manera sana de manejar el estrés que puede causar el encierro, también colabora a que menos gente se contagie.

Por otro lado, las empresas de videojuegos y consolas han visto un lado positivo en el mercado con el consumo, mediante la publicidad, el confinamiento y el uso de entretenimiento digital en toda la población mundial lleva a un crecimiento de inversión en la industria y más trabajo.

Esta pandemia hace ver a los jóvenes y a los adultos que la tecnología es una forma en que se puede socializar a través de un videojuego, sesión de zoom etc.

Los videojuegos fueron y son una forma crear comunidades, lazos de amistad, con personas de distintas culturas, diferentes países o personas que hablen distintos idiomas.

Beneficios de jugar videojuegos en tiempos de pandemia según Antena 3

Mantener el contacto con amigos

Durante la pandemia de coronavirus, los videojuegos han sido un modo de relacionarnos con los demás más allá de que pudiéramos estar confinados o aislados. Gracias a los juegos en red como Among Us o FIFA 21, que se mueven en comunidades abiertas, podemos jugar con nuestros amigos o familiares.

Ponerse en forma

Videojuegos como Just Dance o Ring Fit Adventure harán que estemos en constante movimiento ahora que pasamos más tiempo en casa. Y es que cada vez hay más títulos que pueden ayudarnos a mantenernos en forma sin salir.

Tomar de decisiones

Está demostrado que los videojuegos pueden potenciar nuestras capacidades cognitivas. A nivel mental, muchos juegos plantean desafíos que activan nuestros reflejos o nuestra capacidad espacial, ya que tenemos que estar atentos a todo lo que sucede a nuestro alrededor y tomar decisiones sin parar para solucionar problemas de todo tipo.

Aprender inglés

Igual que vemos series en inglés con subtítulos para hacernos el oído a la lengua de Shakespeare, se puede hacer también mientras jugamos a videojuegos y es una gran idea

para adquirir fluidez con este idioma.

Aprender e formarse

Encontramos títulos como Dragon Box o Spore que enseñan geometría o biología. Además, videojuegos como la saga Assassin 's Creed nos permiten recrearnos con épocas históricas como la Edad Media.

Encuesta:

Se encuestó a seis personas jugadoras de videojuegos y frente a la pregunta de si desde que comenzó la cuarentena aumentaron sus horas de juego en frente de la pantalla, respondieron en un 100% que sí.

Al ser consultados sobre el efecto en la vida personal dijeron, más de la mitad respondieron que no y uno aclaró que “sólo juego cuando estoy libre”, el resto respondió que sí como forma de escape de lo real.

Cuando al pregunta fue si consideraba saludable que la gente ocupe su vida diaria en los videojuegos durante la cuarentena, hubo respuestas variadas: “no, el sedentarismo no es bueno, sumado al daño que se le genera a la visión”; “no es tan saludable pero si se lo mezcla con ejercicios o algo de cuidado se puede controlar” o “cada quien hace lo que quiera con su salud” y también “se considera no saludable cuando se vuelve un vicio. Si es algo que se puede controlar y se combina con otras actividades no afecta”.

Respecto a la cantidad de horas dedican a los videojuegos, dos dijeron dos horas, y más de 4 horas indicó el resto.

Entrevista:

C-Elite Games: <https://www.youtube.com/c/CEliteGames> / Grupo de discord: <https://discord.gg/hwmamC>

-¿Crees que los videojuegos son beneficiosos o perjudiciales? ¿Por qué?

C-Elite Games: Si son beneficiosas o perjudiciales, creo que son ambas cosas, en primera son beneficiosas porque son una manera saludable de entretenimiento hasta cierto punto, es decir, yo preferiría que mi hijo jugara videojuegos en lugar de ir a lugares donde se podría drogarse como antros, o frecuentar malas amistades. Un joven al estar en crecimiento tiene la curiosidad de tener experiencias y es normal pero, la cuestión se convierte en un problema cuando por falta de atención al joven se sale de control y se convierte en un drogadicto y por su parte contraproducente los videojuegos también son perjudiciales como cualquier exceso, es decir, cuando se le presta demasiado tiempo a estar jugando en lugar a la obligación de estudiar o también a la necesidad de socializar con su entorno, ya sean amigos, familia, vecinos, etc. Es ahí cuando los videojuegos se convierten en un problema, no sólo los videojuegos, o sea, cualquier cosa que le preste atención en exceso se puede

convertir en algo malo, incluso el trabajo.

-¿Consideras que puede haber un aprendizaje mientras se juega?

-C-Elite Games: Si, si se puede aprender. Por ejemplo a mi me ayudó con el lenguaje inglés, pues al socializar con personas online, se puede interactuar con personas de otros países. En mi caso he socializado con personas de Alemania, de China, de Estados Unidos, de Francia y de América Latina y España. Con jugadores chinos pude comunicarme gracias al inglés, pues muchos de ellos lo hablaban. Por mi parte lo fui puliendo a través de los videojuegos pues, en la escuela la mayoría de los sistemas sólo enseñan la parte del reading cuando es más fácil aprender el idioma comunicándose.

Se puede aprender historia, pues hay videojuegos basados en por ejemplo las guerras mundiales de las cuales es más entretenido aprender jugando. Cuando los jóvenes tienen 12 o 13 años y sienten que leer no es tan entretenido, al jugar sentís que estás viendo hechos de la historia. Algo que cabe agregarse, en mi caso me dio la curiosidad por leer hechos históricos de esa guerra por mi propia cuenta. Eso hizo que leyera por mi propia cuenta lo que sucedió en esas guerras, cómo fueron causadas y cómo se terminaron, por ejemplo.

- ¿Qué opinas del impacto que tuvieron los videojuegos en el mundo?

-C-Elite Games: El impacto de los videojuegos en el mundo, en una sociedad en la que se vive a un ritmo más acelerado, los videojuegos llegaron a ser una manera de entretenerse, pero como dije es bueno y malo ya que en ocasiones jugar videojuegos te limita a conectarte con tu entorno, con la vida real o la naturaleza. Por mi parte me gusta salir al bosque o al mar, estudiar astronomía, creo que para mí no hay mejor manera de encontrarse con mi niño interior. Otro impacto en el mundo es en la industria y en la economía ya que se crearon sectores nuevos de negocios y un sector de consumo cada vez más grande, eso por supuesto llevó a más empleos y mejor calidad de vida de las personas que emprendieron en esta área, pero digamos que en este caso el sector es limitado pues porque hay países que no son tan consumidores de videojuegos. Estados Unidos es muy consumidor de videojuegos.

-¿Cómo consideras que te ha afectado en lo personal la cuarentena al momento de jugar videojuegos?

-C-Elite Games: A mí me ha prestado más tiempo para jugar videojuegos, antes jugaba una vez a la semana, cada 15 (quince) días, hasta cada mes, pero con la cuarentena me dio tiempo libre para jugar y ahora pues si he vuelto a jugar dos horas diarias. Cuando antes me desvelaba con trabajo, ahora lo hago con videojuegos.

-¿Por qué crees que los videojuegos conectan a las personas?

-C-Elite Games: Porque puede socializar con personas de otros países, pues esto te da la oportunidad de aprender un poco de sus culturas, de sus jergas, etcétera. Los videojuegos

no son más que una nueva manera de red social que estalló en 2007 con el videojuego “Halo 3”, una idea que hasta hoy ha generado millones y usuarios distantes entre sí pero que se conocen e interactúan.