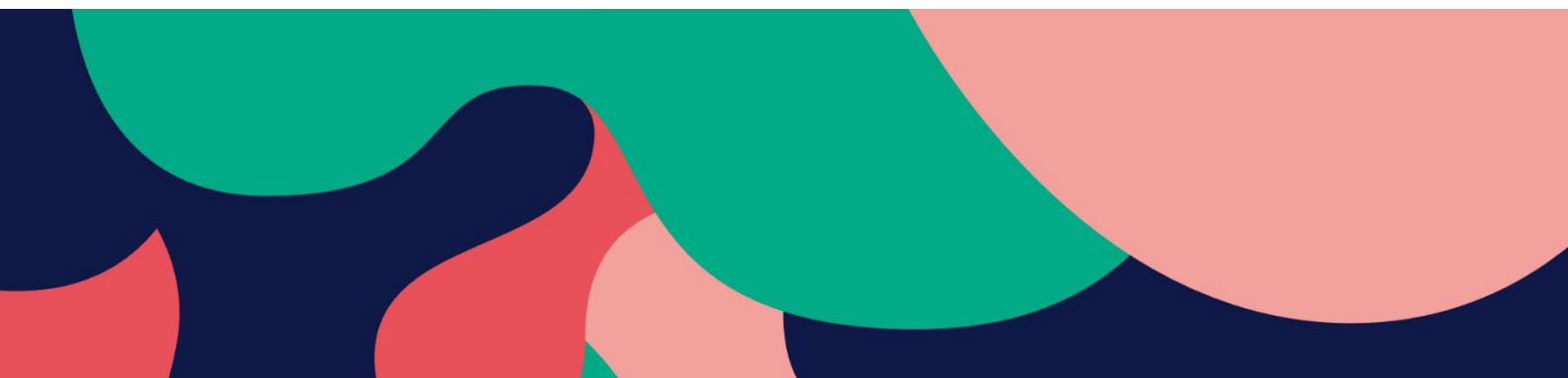


nielsen
labor.

JÓVENES Y VIDEOJUEGOS

INFORME 45 · JUNIO 2023



ÍNDICE

1. IKUSIKER	2
2. METODOLOGIA.....	3
3. RESULTADOS	4
3.1 PREGUNTAS GENERALES SOBRE VIDEOJUEGOS	4
3.1.1. PREGUNTAS SOBRE VIDEOJEGOS PARA EL TELÉFONO MÓVIL	8
3.1.2. PREGUNTAS SOBRE VIDEOCONSOLAS	11
3.1.3. PREGUNTAS SOBRE JUEGOS ONLINE	14
3.1.4. PREGUNTAS SOBRE MICRO-PAGOS	17
3.1.5. LA OPINIÓN DE LA GENTE DE SU ENTORNO	20
4. ALGUNAS CONCLUSIONES	22

Cómo citar: *Ikusiker (2023): Jóvenes y Videojuegos. UPV/EHU. www.ikusiker.eus*

Autoras: Edorta Arana, Bea Narbaiza, Garazi Sanchez, Itziar Zorita, Blanca Miguelez y Maialen Goirizelaia.

1. IKUSIKER

IKUSIKER es una investigación que analiza los consumos audiovisuales y los usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de la juventud vasca de entre 12 y 23 años (Applika+: US22/23).

Para la realización de este estudio se han creado dos paneles compuestos por estudiantes de Educación Secundaria y de universidad a los que se encuesta periódicamente.

Esta investigación se puso en marcha en el curso 2018-2019 de la mano del grupo NOR de la UPV/EHU, EITB, el Observatorio Vasco de la Cultura, Tabakalera y el Organismo Público de la Lengua Vasca, en colaboración con los distintos centros educativos.



UPV/EHU Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Barrio Sarriena s/n 48940 Leioa (Bizkaia)

+34 747 414 355

ikusiker@ehu.eus

2. METODOLOGIA.

Para llevar a cabo este informe sobre los videojuegos que tienes entre manos se ha creado un panel con más de dos mil alumnos de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) y de la Universidad Pública de Navarra (UPNA). Estos universitarios responden de forma permanente y frecuente a los cuestionarios online sobre los consumos audiovisuales y los usos de las TIC (www.encuestafacil.com). Para el trabajo de campo y gestión de datos se ha contado con la colaboración de Aztiker Soziologia Ikergunea.

En este informe se pueden encontrar los resultados de la encuesta sobre videojuegos realizada a nivel universitario entre el 5 y el 11 de junio de 2023. En total se han recibido 1.606 respuestas válidas del alumnado.

En el documento se analiza el grado de alcance y hábitos de uso de los videojuegos entre los jóvenes vascos participantes en la encuesta.

3. RESULTADOS.

3.1. PREGUNTAS GENERALES SOBRE VIDEOJUEGOS.

Los videojuegos están muy presentes en el día a día de muchos jóvenes. Estos juegos interactivos ofrecen diversión, entornos competitivos y la posibilidad de adentrarse en mundos virtuales. La industria del videojuego ha experimentado un crecimiento muy importante en las últimas décadas y, en gran medida, de la mano de las generaciones más jóvenes.

Los videojuegos ofrecen una forma participativa de entretenimiento. Asimismo, estos juegos a menudo recrean entornos competitivos que resultan especialmente atractivos para los jóvenes. Tampoco hay que olvidar que funcionan como canales de socialización, creando comunidad y estimulando la percepción de pertenencia, especialmente en aquellos juegos online en los que múltiples jugadores interactúan, colaboran y/o compiten entre sí.

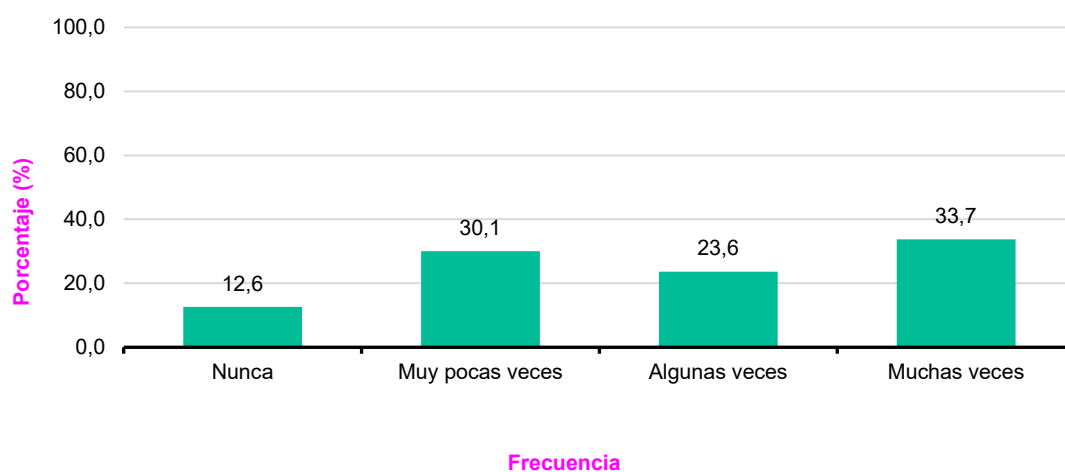
En este informe se analiza el fenómeno del consumo de videojuegos en jóvenes, analizando su alcance, impacto y tendencias actuales. Tal y como se proponía en el cuestionario, en este documento también se desarrollan los resultados en 5 sub-apartados. En el primero se recogen los resultados relativos a los juegos para el móvil, en el segundo, se ofrecen los datos del uso de videoconsolas, a continuación, se analizan las respuestas de los panelistas respecto a los videojuegos online, en el cuarto sub-apartado se encuentran los resultados de las preguntas referidas a los micro-pagos, y en el último sub-apartado se recoge el grado de conformidad de los panelistas respecto a los prejuicios que existen sobre los videojuegos y sus usuarios y usuarias.

Para dar comienzo a este cuestionario, se ha querido saber si los panelistas utilizan los videojuegos. Los datos indican que el 33.7% lo hace frecuentemente, mientras que un porcentaje similar, el 30.1%, en muy pocas ocasiones. Solo el 12.5% ha afirmado que nunca los consume.

1ª Imagen – ¿Has jugado alguna vez a videojuegos?

	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nunca	205	12,6
Muy pocas veces	490	30,1
Algunas veces	385	23,6
Muchas veces	549	33,7
Total	1.629	100,0

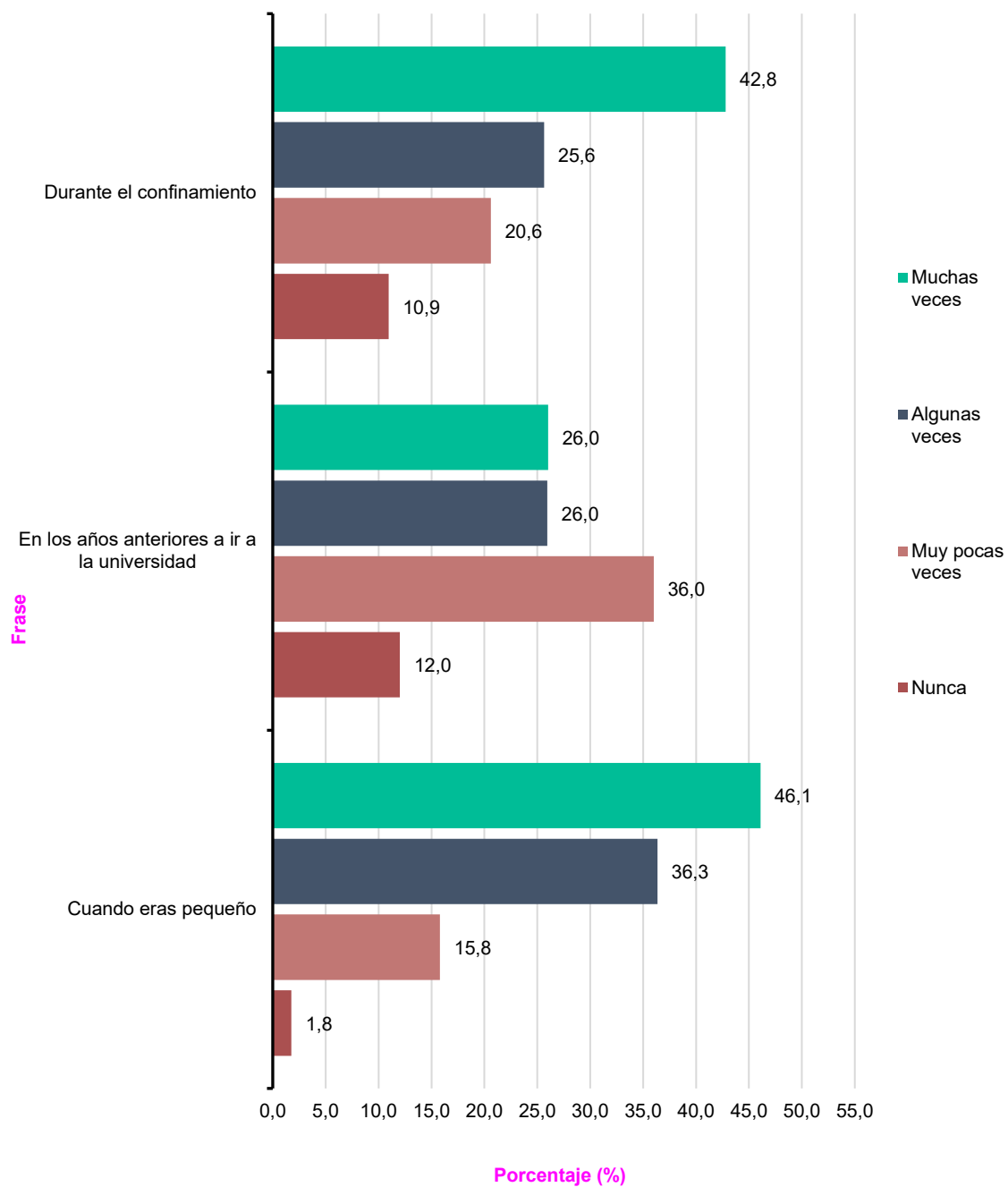
Fuente: Ikusiker, Junio 2023.



Estos jóvenes de entre 18 y 23 años están comenzando una nueva etapa al llegar a la universidad. Son nuevos adultos y se enfrentan a nuevas responsabilidades, en el entorno académico, las obligaciones laborales o personales, y otros compromisos propios de la vida adulta. Se ha observado, que la presencia de los videojuegos disminuye en esta fase, por ello, se les ha preguntado sobre la frecuencia de uso de los videojuegos en diferentes etapas de sus vidas.

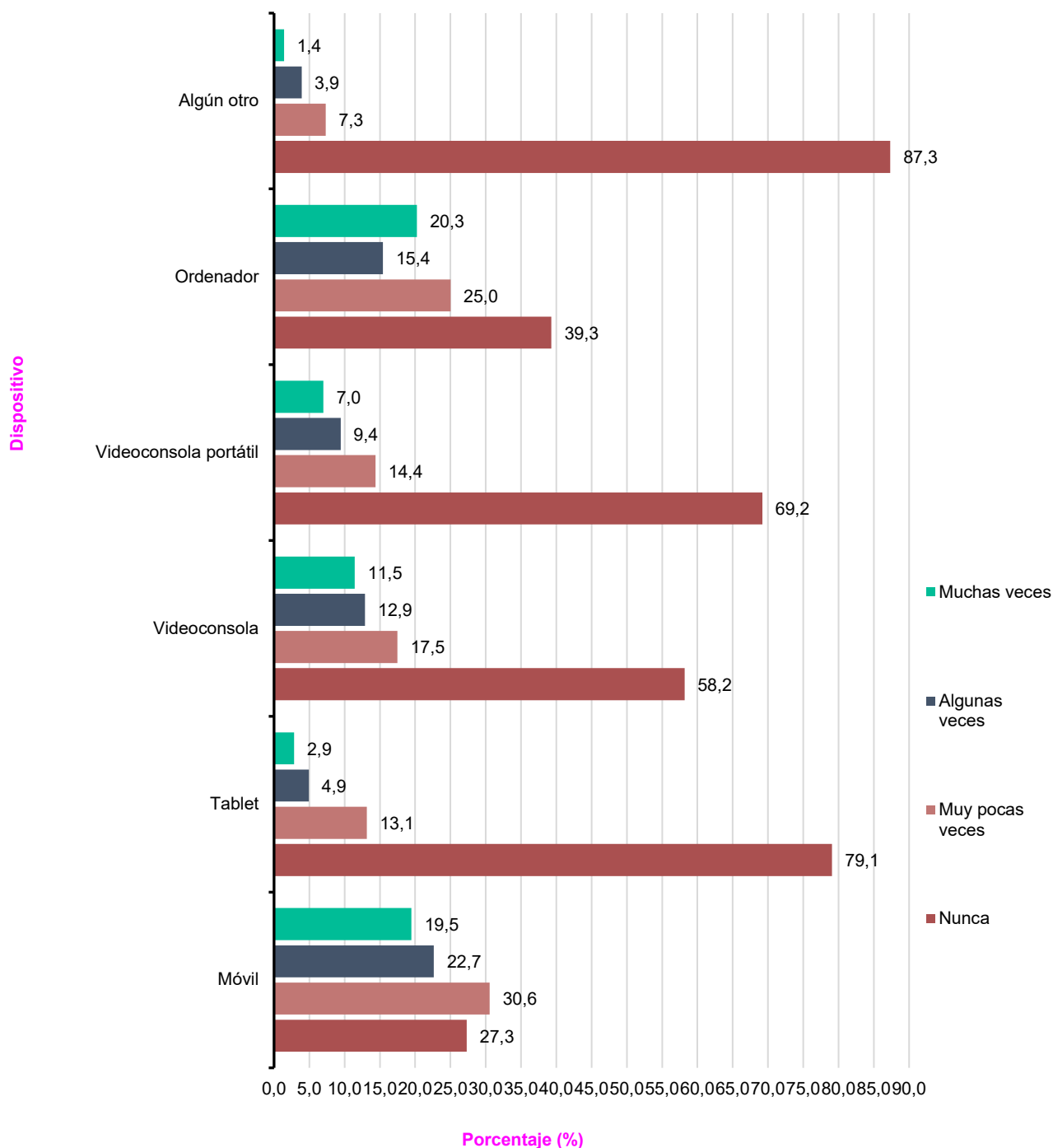
El siguiente gráfico pone de manifiesto que, en general, en aquella época en la que eran más jóvenes, eran usuarios más entusiastas de los videojuegos; el 46,1% los usaba con frecuencia. A medida que se hacen mayores, sólo el 26% los utiliza con frecuencia. Aunque el confinamiento mantuvo el consumo de videojuegos, desde entonces su presencia ha ido disminuyendo entre estos universitarios.

2ª Imagen – Queremos saber si en diferentes momentos de tu vida has utilizado los videojuegos:



En cuanto al soporte para el consumo de videojuegos, el ordenador y el móvil son los más habituales (20,3% y 19,5%, respectivamente). La tercera opción para estos jóvenes es la videoconsola, mencionada por el 11,5%. La Tablet y la videoconsola portátil son los soportes menos citados por estos universitarios.

3ª Imagen – ¿Qué soporte es el que más utilizas para el consumo de videojuegos?

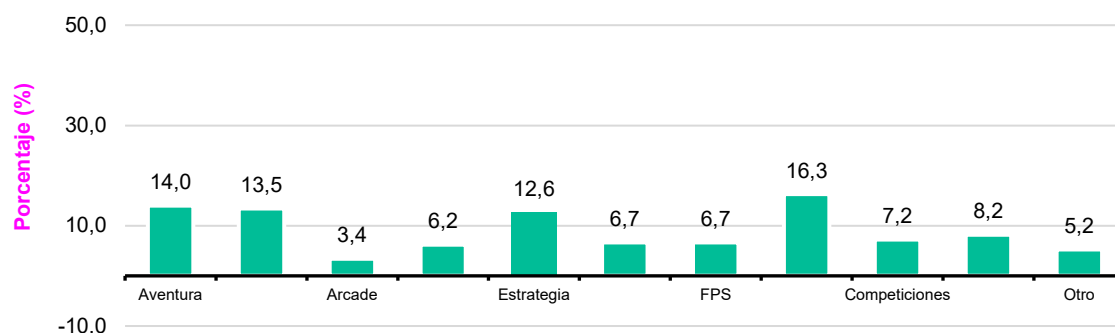


El tema o el género suele ser el motivo para seleccionar uno u otro videojuego. La siguiente tabla muestra cuáles son las temáticas preferidas de los panelistas. El 16,3% ha optado por los juegos y el deporte, el 14% por la aventura y el 13,6% por la acción. Los juegos de estrategia también adquieren bastante peso (12,6%). Los juegos de rol, que en su día tuvieron mucho éxito, se sitúan en quinto lugar con un porcentaje del 8,2%.

4ª Imagen –¿Cuál es el tema o género del videojuego al que más te gusta jugar?

	Frecuencia	Porcentaje (%)
Aventura	198	14,0
Acción	190	13,5
Arcade	48	3,4
Casual games	88	6,2
Estrategia	178	12,6
Familiares	94	6,7
FPS	94	6,7
Juegos/ Deporte	230	16,3
Competiciones	102	7,2
Juegos de rol	116	8,2
Otro	74	5,2
Total	1.412	100,0

Fuente: lkusiker, Junio 2023.



Temática

3.1.1. PREGUNTAS SOBRE VIDEOJUEGOS PARA EL TELÉFONO MÓVIL.

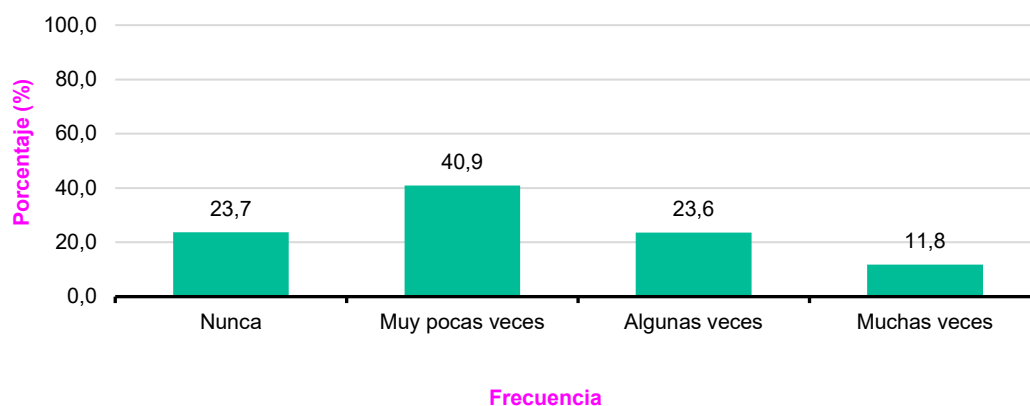
En este primer sub-apartado se ha preguntado a los panelistas por los juegos creados específicamente para móviles. Gracias a los avances tecnológicos, estos videojuegos ofrecen experiencias cada vez más intensas y de mayor calidad. Asimismo, y con una presencia prácticamente absoluta del móvil entre estos jóvenes, se ha querido medir el alcance de este tipo de juegos.

Los datos muestran que el 40,9% de los universitarios participantes en la encuesta consume estos juegos muy pocas veces, y el 23,7% declara no utilizarlos nunca. Un pequeño porcentaje señala que juega con ellos con frecuencia a (11,8%).

5ª Imagen –¿Cada cuánto juegas a los videojuegos diseñados para el móvil?

	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nunca	337	23,7
Muy pocas veces	583	40,9
Algunas veces	336	23,6
Muchas veces	168	11,8
Total	1.424	100,0

Fuente: Ikusiker, Junio 2023.

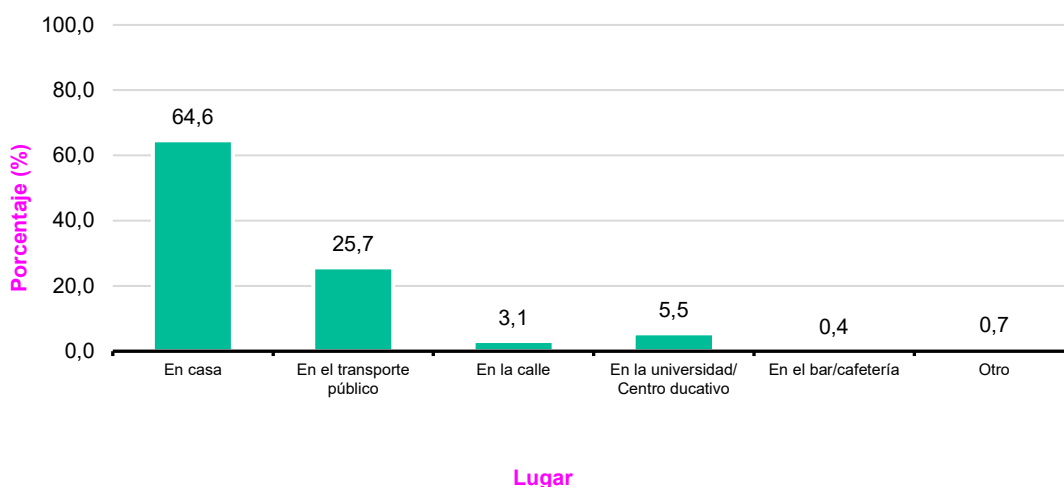


Aunque el dispositivo ofrece la ventaja de su portabilidad, la mayoría de los jugadores opta por la comodidad de casa (64,6%) para jugar con ellos. En segundo lugar, se sitúa la opción del transporte público, elegido por el 25,7% de las chicas y los chicos.

6ª Imagen – ¿Normalmente, en qué lugar sueles jugar a los videojuegos para el móvil?

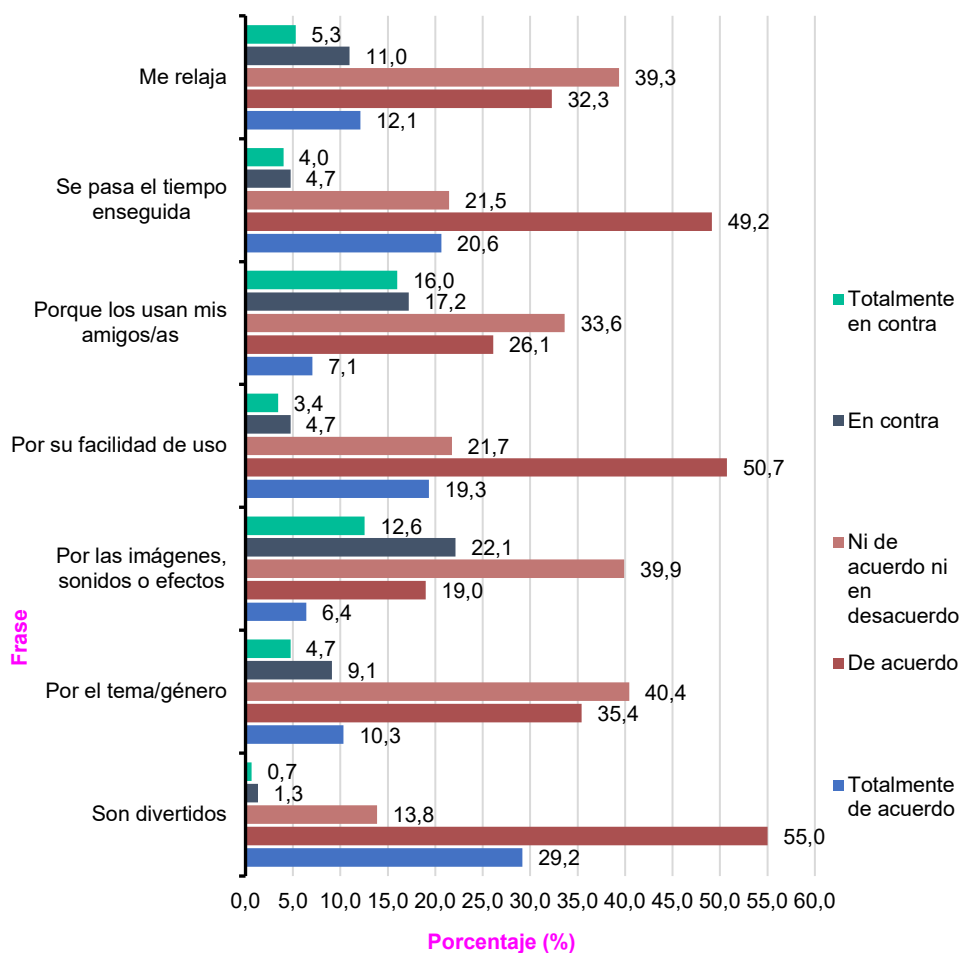
	Frecuencia	Porcentaje (%)
En casa	692	64,6
En el transporte público	275	25,7
En la calle	33	3,1
En la universidad/ Centro educativo	59	5,5
En el bar/cafetería	4	0,4
Otro	8	0,7
Total	1.071	100,0

Fuente: Ikusiker, Junio 2023.



Pero ¿cuál es la razón por la que los jóvenes consumen videojuegos en el móvil? La mayoría de los panelistas han coincidido sobre todo en tres razones: el 55% los utiliza porque son entretenidos, el 50,7% porque son fáciles de usar y el 49,2% porque el tiempo pasa rápido cuando los están utilizando.

7ª Imagen – Motivos por los que juegan a los videojuegos para el móvil.

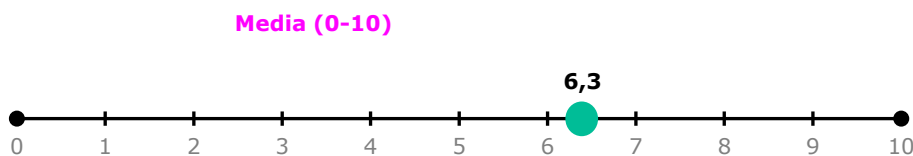


El 30,4% de los panelistas usuarios de videojuegos de móvil puntúa con un 7 a este tipo de juegos y el 19,2% lo califica con un 6. La puntuación media ha sido de 6,3.

8ª Imagen – ¿En general, qué nota le pondrías a los videojuegos para móvil?

	Frecuencia	Porcentaje
10	19	1,8
9	44	4,3
8	169	16,4
7	314	30,4
6	198	19,2
5	183	17,7
4	35	3,4
3	32	3,1
2	19	1,8
1	17	1,6
0	2	0,2
Total	1.032	100,0
Media (0-10)	6,3	

Fuente: Ikusiker, Junio 2023.



3.1.2. PREGUNTAS SOBRE VIDEOCONSOLAS.

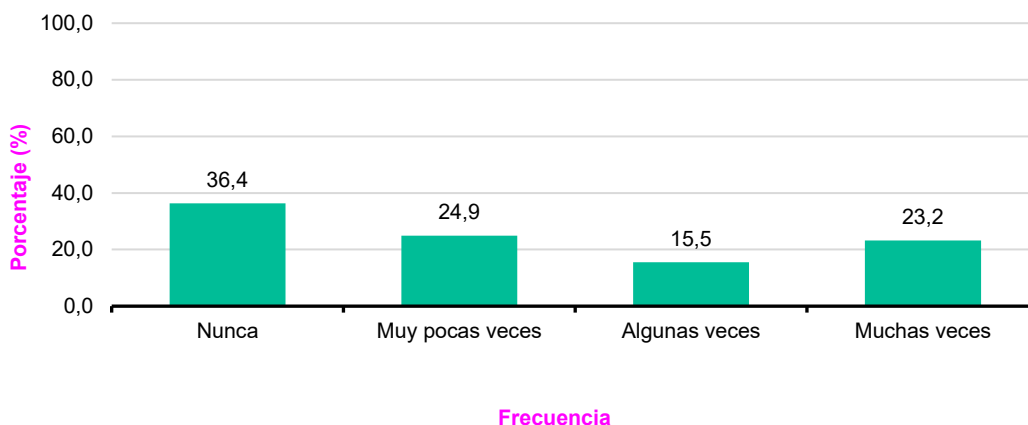
Desde los años setenta, las videoconsolas han sido una forma habitual de entretenimiento para la gente joven. A medida que la tecnología ha ido avanzando, han evolucionado notablemente en cuanto a gráficos, capacidad de procesamiento y permitir el juego online, lo que ha supuesto un aumento en su popularidad y uso entre los jóvenes.

Los datos muestran que el 38,7% utiliza las videoconsolas algunas veces o muchas veces, frente al 61,3% que no las usa nunca, o muy pocas veces.

9ª Imagen – ¿Utilizas la videoconsola para jugar a videojuegos?

	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nunca	518	36,4
Muy pocas veces	355	24,9
Algunas veces	221	15,5
Muchas veces	330	23,2
Total	1.424	100,0

Fuente: Ikusiker, Junio 2023.

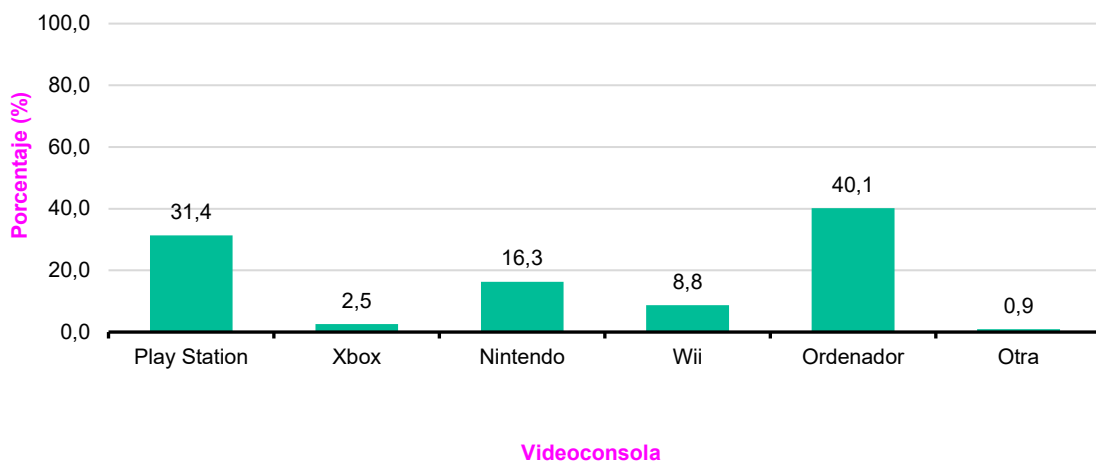


Para conocer cuál es la videoconsola más utilizada, se ha ofrecido a los panelistas una lista de aquellas más exitosas. El 40,1% menciona el ordenador, el 31,4% la PlayStation y el 16,3% la Nintendo. Sólo el 8,8% elige la Wii, que goza de más seguidores entre los más jóvenes.

10ª Imagen – ¿Qué videoconsola utilizas más?

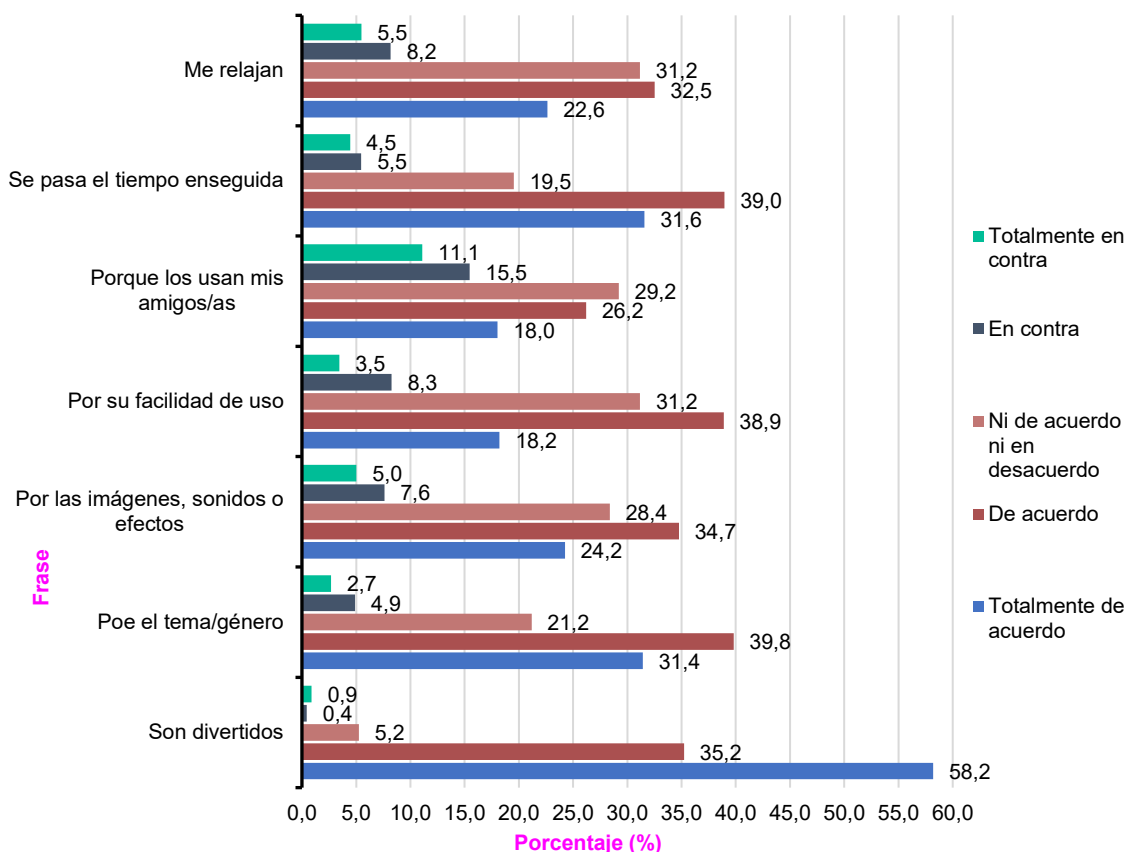
	Frecuencia	Porcentaje (%)
PlayStation	283	31,4
Xbox	23	2,5
Nintendo	147	16,3
Wii	79	8,8
Ordenador	362	40,1
Otra	8	0,9
Total	902	100,0

Fuente: Ikusiker, Junio 2023.



A continuación, entre aquellos que declaran usuarios de las videoconsolas, se pregunta por el motivo de su uso. El 58,2% dice que las utilizan porque son entretenida, el 31,6% porque el tiempo pasa rápido y en un porcentaje similar aparecen quienes las eligen por la temática o por el género del juego.

11ª Imagen – Motivos por los que juegas con la videoconsola.

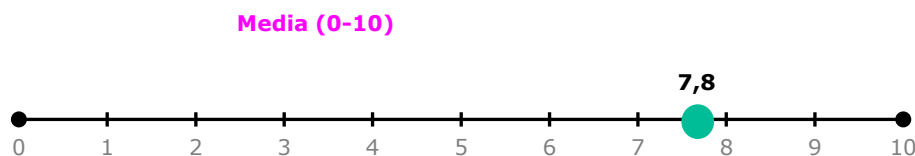


En general, los panelistas dan una puntuación bastante alta a las videoconsolas. El 28,9% le pone una nota de 8 y el 24,7% de 9. La puntuación media es de 7,8.

12ª Imagen –¿Cuál es tu valoración general de los juegos con videoconsola?

	Frecuencia	Porcentaje (%)
10	123	14,3
9	213	24,7
8	249	28,9
7	124	14,4
6	62	7,2
5	58	6,7
4	7	0,8
3	8	0,9
2	8	0,9
1	6	0,7
0	3	0,3
Total	861	100,0
Media	7,8	

Fuente: Ikusiker, Junio 2023.



3.1.3. PREGUNTAS SOBRE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE.

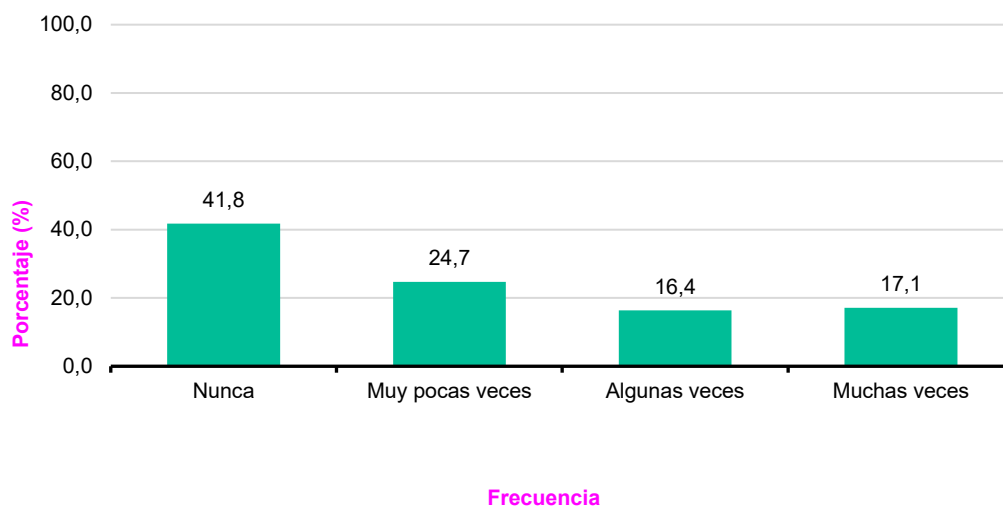
Los videojuegos online permiten a los jugadores conectar y competir con otros jugadores de todo el mundo. Este tipo de juegos ofrecen una experiencia interactiva y social.

Los datos ponen de manifiesto que la mayoría del alumnado no consume videojuegos online (41,8%), mientras que el 24,7% lo hace en muy pocas ocasiones. Sólo el 17,1% afirma conectarse a menudo para jugar.

13ª - ¿Consumes videojuegos online?

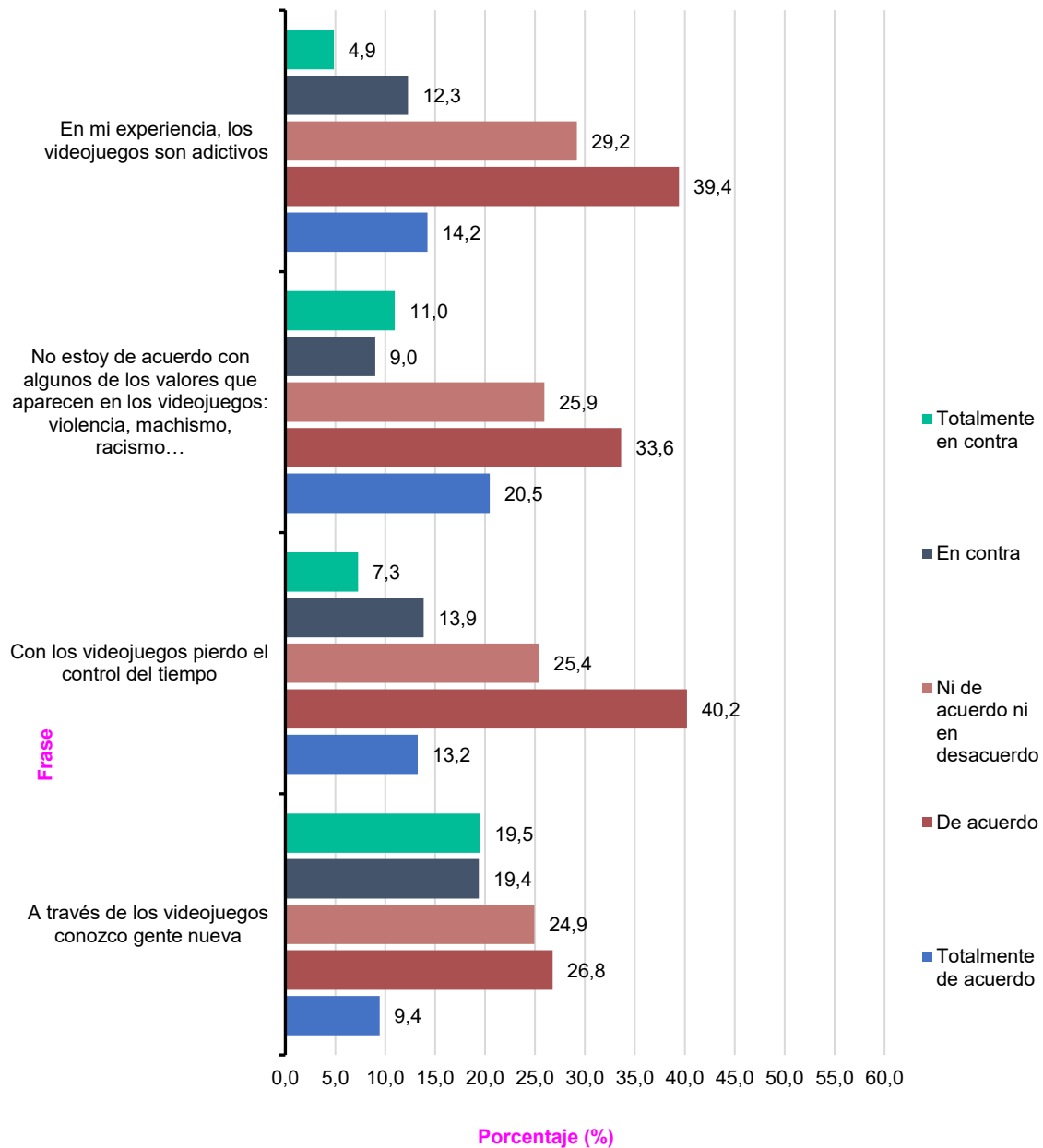
	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nunca	595	41,8
Muy pocas veces	352	24,7
Algunas veces	233	16,4
Muchas veces	244	17,1
Total	1.424	100,0

Fuente: Ikusiker, Junio 2023.



A continuación, se han propuesto algunas frases sobre los videojuegos online y se ha pedido a los panelistas que expresen su grado de conformidad con ellas. El 53,6% cree que estos juegos son adictivos. En cuanto a los valores que difunden, el 54,1% no coincide con ellos. El 53,4% cree que se pierde el control del tiempo a la hora de consumir videojuegos online y el 38,9% no está de acuerdo con que sirve para conocer a nuevos amigos.

14ª Imagen- Expresa tu grado de conformidad con estas frases.

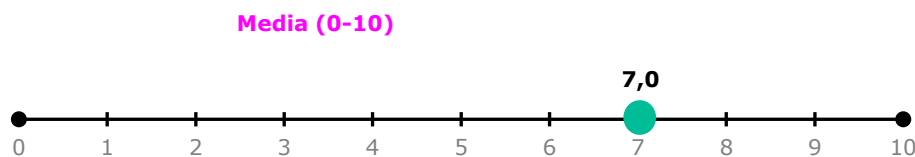


En general, los universitarios que han participado en la encuesta han puesto una nota superior a 5 a los videojuegos online. La puntuación media ha sido de 7.

15ª Imagen – Valora en una escala de 0 a 10 los videojuegos online.

	Frecuencia	Porcentaje (%)
10	68	8,6
9	90	11,3
8	177	22,3
7	168	21,1
6	127	16,0
5	104	13,1
4	23	2,9
3	23	2,9
2	9	1,1
1	5	0,6
0	1	0,1
Total	795	100,0
Media	7,0	

Fuente: Ikusiker, Junio 2023.



3.1.4. PREGUNTAS SOBRE LOS MICRO-PAGOS.

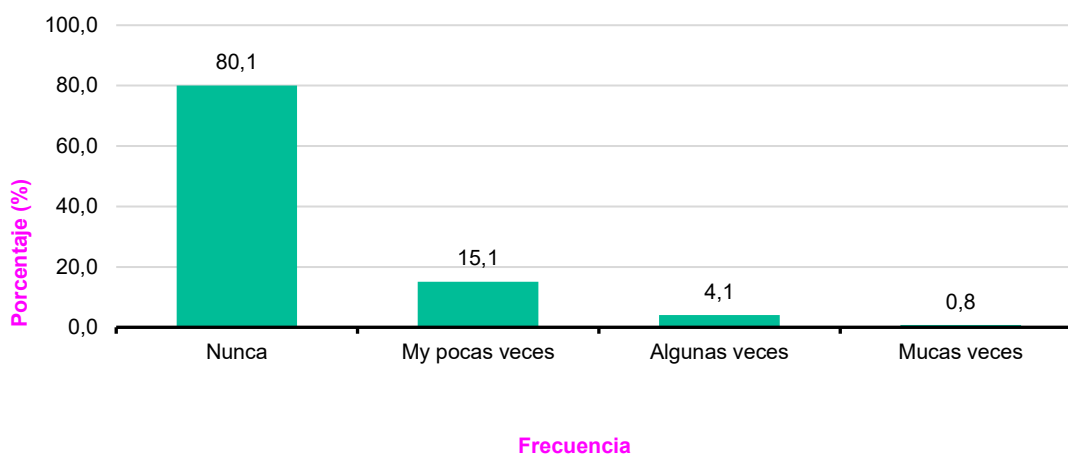
Los micro-pagos dentro de los videojuegos son transacciones de pequeñas cantidades de dinero que los jugadores pueden hacer para adquirir contenido adicional u obtener mejoras o ventajas dentro de un juego. Estas transacciones suelen realizarse mediante compras integradas dentro del juego, utilizando moneda virtual o dinero real. Esta parte del cuestionario ha querido saber si los panelistas llevan a cabo este tipo de actividades.

La tabla muestra que la mayoría no ha realizado nunca micro-pagos (80,1%) y el 15,1% muy pocas veces. Sólo el 4,1% las ha hecho en algún caso y solo el 0,8% con mayor frecuencia ocasiones. Así, podemos decir que no es un procedimiento muy habitual entre los panelistas.

16ª Imagen – ¿Haces micro-pagos o micro-transacciones en los videojuego?

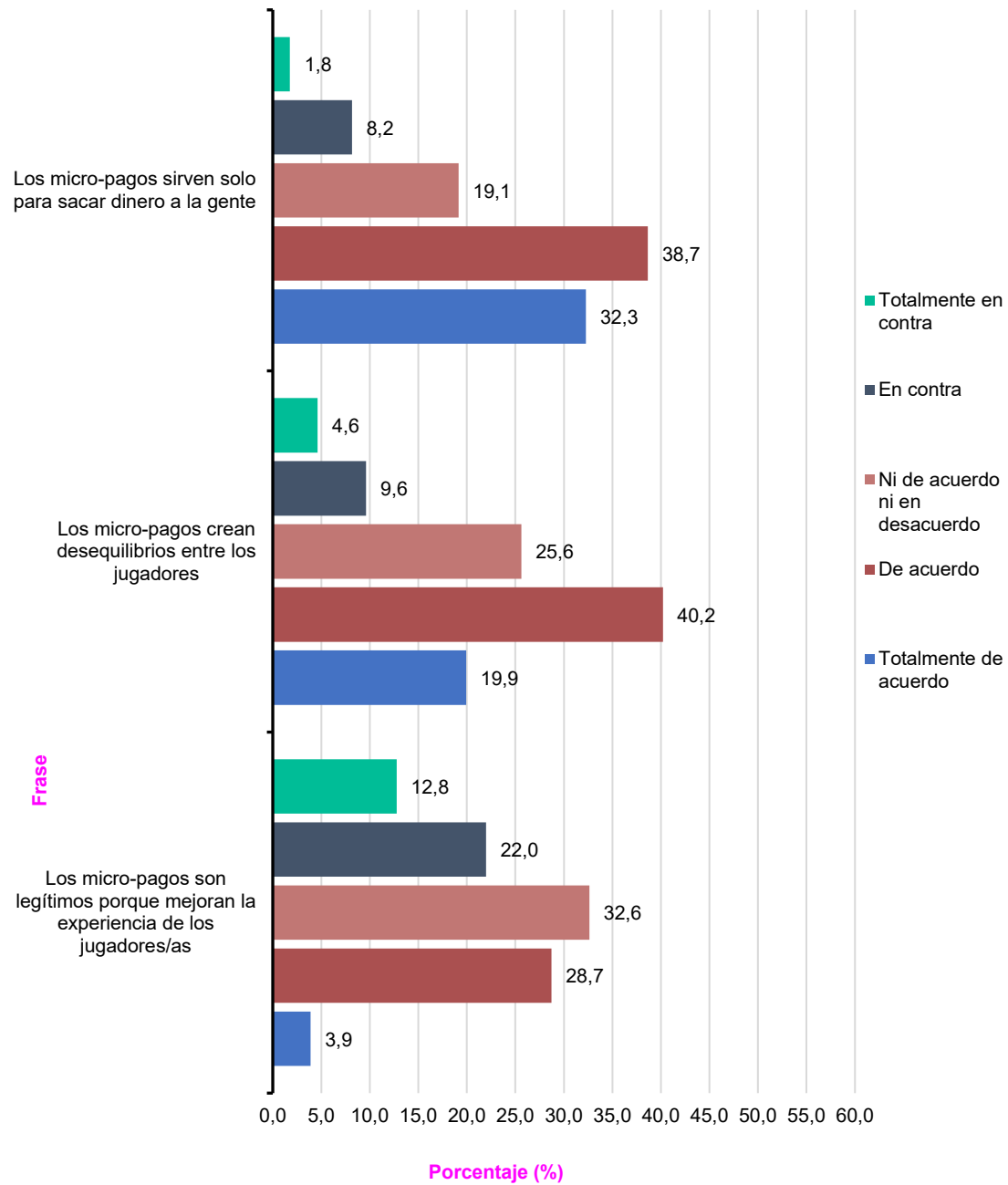
	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nunca	1.140	80,1
Muy pocas veces	215	15,1
Algunas veces	58	4,1
Muchas veces	11	0,8
Total	1.424	100,0

Fuente: Ikusiker, Junio 2023.



A continuación, se propone a los panelistas una serie de frases sobre los micro-pagos y se les pide que definan su grado de conformidad. El 32,3% está de acuerdo con la frase de que sólo sirven para sacar dinero a la gente. Asimismo, un 19,9% coincide con la afirmación de que evidencia desigualdades entre jugadores. Por último, el 28,7%, declara estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con la frase “mejora las experiencias de los jugadores y eso los legitima”

17ª Imagen – ¿Qué piensas de los micro-pagos?

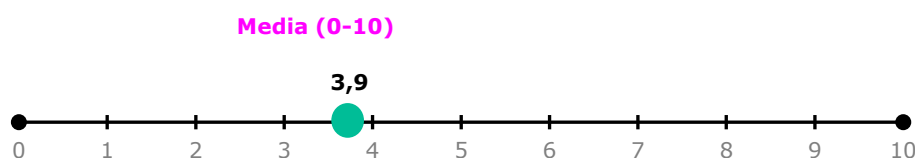


En la valoración general sobre los micro-pagos, las puntuaciones más frecuentes han sido inferiores a 5. Estas transacciones obtienen una nota media de 3,9.

18ª Imagen – ¿Cuál es tu valoración sobre los micro-pagos en los videojuegos?

	Frecuencia	Porcentaje (%)
10	3	1,2
8	7	2,8
7	22	8,8
6	28	11,2
5	60	23,9
4	30	12,0
3	27	10,8
2	25	10,0
1	28	11,2
0	21	8,4
Total	251	100,0
Media	3,9	

Fuente: lkusiker, Junio 2023.



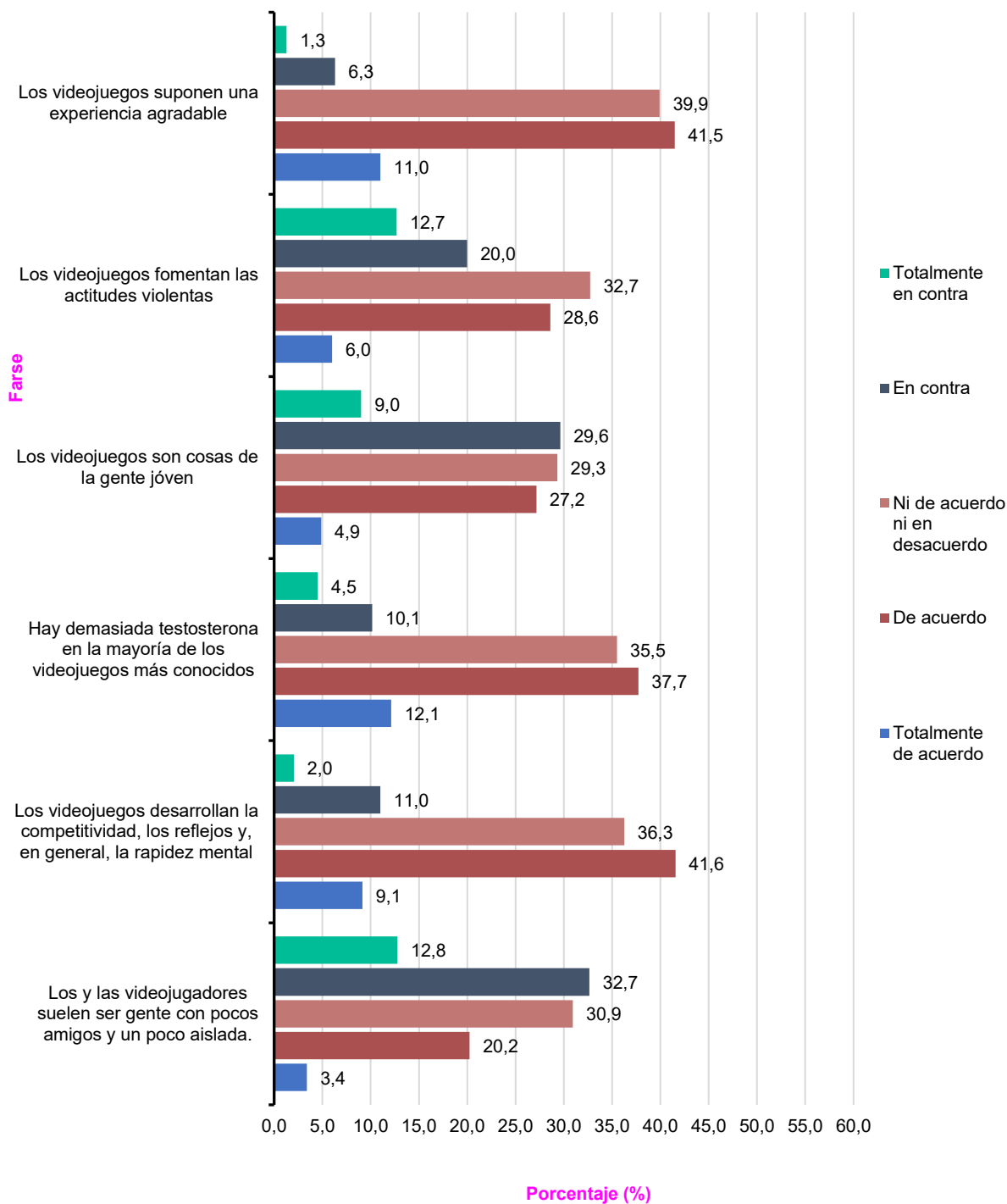
3.1.5. LA OPINIÓN DE LA GENTE DE SU ENTORNO.

Alrededor de los videojuegos han surgido muchos prejuicios o creencias negativas y estereotipadas. En ocasiones se escuchar decir que favorecen la violencia y el comportamiento agresivo, que fomentan el sedentarismo, o provocan el aislamiento social de sus usuarios. En el último sub-apartado de este informe, se ha propuesto a los y las panelistas una serie de ideas y se les ha pedido que concreten su grado de conformidad con ellas.

El 52,5% de las universitarias y los universitarios participantes en la encuesta coinciden parcial o totalmente con la afirmación de que jugar a videojuegos es una experiencia muy agradable. Asimismo, un 34,6% dice estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con que aumentan los comportamientos violentos. El 41,5% de los panelistas es de la opinión de que los jóvenes que juegan a videojuegos tienen pocos amigos y están aislados. El 49,9% cree que hay demasiada testosterona en los videojuegos más populares. La mitad de los panelistas considera que los videojuegos desarrollan competitividad, reflejos y rapidez mental en general (50,7%), y por

último, el 32,1% se muestra de acuerdo o totalmente de acuerdo con que la afición al videojuego se circunscribe a los más jóvenes.

19ª Imagen – ¿Qué piensa la gente de tu alrededor?



4. ALGUNAS CONCLUSIONES.

- El 33,7% de los panelistas utiliza los videojuegos con frecuencia y un porcentaje similar (30,1%) en muy pocas ocasiones. Sólo el 12,5% afirma no consumirlos nunca. En cuanto al soporte para el consumo de videojuegos, el ordenador y el móvil son los más utilizados (20,3% y 19,5%, respectivamente).
- Respecto a la temática o el género, el 16,3% opta por los juegos y el deporte, el 14% por la aventura, y el 13,6% por la acción. Los juegos de estrategia también ganan bastante peso (12,6%).
- Los videojuegos de móvil tienen muy poco éxito entre los estudiantes universitarios, un 40,9% los consume muy pocas veces y un 23,7% nunca. Aunque el dispositivo ofrece la ventaja de su portabilidad, paradójicamente la mayoría de los panelistas los consume en casa (64,6%).
- El 38,7% de los panelistas utiliza las videoconsolas algunas veces o muchas veces, frente al 61,3% que no lo hace nunca, o muy pocas veces. El 40,1% utiliza el ordenador como videoconsola, el 31,4% la PlayStation, y el 16,3% la Nintendo.
- El 58,2% de los encuestados utiliza las videoconsolas porque son entretenidas y el 31,6% porque el tiempo pasa rápido.
- La mayoría del alumnado no consume videojuegos online (41,8%), mientras que el 24,7% lo hace en muy pocas ocasiones y sólo el 17,1% afirma conectarse a menudo para jugar.
- El 53,6% considera que los videojuegos son adictivos. En cuanto a los valores que difunden, el 54,1% no coincide con ellos, y un 53,4% cree que se pierde el control del tiempo a la hora de consumir videojuegos online.
- La mayoría de los panelistas, el 80,1%, no ha realizado nunca micro-pagos.
- Un 34,6% se muestra parcial o totalmente de acuerdo con que los videojuegos aumentan los comportamientos violentos y el 41,5% de los panelistas coincide con que los jóvenes que consumen videojuegos tienen pocos amigos y están aislados.