

# Cuál es el impacto de los videojuegos en la mente de los gamers

30/08/2022



En el Día Internacional del Gamer conocimos un informe sobre qué ocurre con la mente de las personas cuando consumen **videojuegos**.

Juan Pablo Veiga, vicepresidente de Planificación y Operaciones Comerciales de etermax Brand Gamification, indicó que jugar sí impacta en el **estado mental** de los jugadores. “Nos relajamos, nos concentramos y estamos más contentos por los estímulos que recibimos de los videojuegos”.

“A través de ellos (los **videojuegos**) generamos conexiones: con otras personas, a partir de comunidades, y con nosotros mismos por el nivel de endorfinas que se liberan en el cuerpo”,

añadió Veiga.



Según Juan Pablo Veiga, Vicepresidente de Planificación y Operaciones Comerciales de etermax Brand Gamification, indicó que jugar sí impacta en el estado mental de los jugadores.

Aún se producen prejuicios alrededor de esta actividad y que se le relaciona con un estilo de vida ermitaño y generan **aislamiento social**. Sin embargo, la realidad es muy diferente, pues crea sentido de comunidad y pertenencia entre los jugadores.

## Los videojuegos según Oxford

Una investigación realizada por el Oxford Internet Institute, de la Universidad de Oxford de Inglaterra, relacionó de manera positiva los videojuegos con la **salud mental y emocional**. El documento indica que esto ocurre sobre todo si se tiene en cuenta el bienestar de los usuarios durante el proceso de diseño de un juego.

Otro dato destacado por el informe de etermax está relacionado a las motivaciones que tienen los **gamers** al momento de jugar.

Según las cifras, el 84 % piensa que los juegos pueden unir personas con **intereses similares**, el 74 % de los padres juega con sus hijos y el 42% conoció a un muy buen amigo o a una **pareja** a través de los juegos.



Según el estudio de Oxford Internet Institute, el 84 % piensa que los juegos pueden unir personas con intereses similares y el 42% conoció a un muy buen amigo o a una pareja a través de los juegos. (REUTERS/Thilo Schmuelgen)

Por su parte, un 72 % de los usuarios trabaja mejor en entornos gamificados, por ejemplo, y el 81% considera que ayuda a construir un sentido de pertenencia. Esto da lugar a que marcas y organizaciones puedan diseñar acciones que se relacionan con la gamificación para llegar a su audiencia y crear un vínculo cercano.

## **Videojuegos como deporte**

Con el paso del tiempo, consolas más modernas empezaron a

desarrollarse y hasta la actualidad es posible desarrollar videojuegos con **mejores gráficos**, mecánicas y modalidades. Jugar no solo entretiene o relaja, sino que también **impacta a la cultura popular**.

Los juegos de deportes, por ejemplo, pueden brindar a los usuarios una experiencia distinta que pone a cada jugador en la piel de un **deportista** o equipo de su preferencia, lo que provoca que sean los videojuegos más consumidos en el mundo. Es a raíz de ellos que la popularidad de los **eSports** aumenta.



El videojuego FIFA es una de las franquicias de juegos más populares. (EA Sports)

Compañías como **EA Sports** y **2K Sports** fueron claves para la industria de los videojuegos durante muchos años y sus títulos, como Madden NFL, FIFA, NBA 2K y NHL coincidieron con el auge de los deportes electrónicos.