

Videojuegos: una tradición familiar

12/01/2023



Tendemos a ver los videojuegos como un entretenimiento alienante que quita tiempo y dispersa la atención de los más chicos. Algo de eso hay si se da en exceso, como sucede con todo, pero Xbox acaba de publicar una encuesta global en la que descubre un costado poco explorado de los videojuegos, y es la forma en la que ayudan a estrechar los vínculos familiares.

De acuerdo a este trabajo, el 38% de los encuestados en los seis mercados más importantes (Estados Unidos, Reino Unido, Australia, Brasil, Alemania y México) manifestó que jugar videojuegos es una de las cinco actividades familiares que tienen planeada para estas vacaciones. De todos los que respondieron afirmativamente, el 40% planea jugar con sus hijos, el 21% con sus padres, el 5% con sus abuelos y el 10% con sus suegros. El desglose de este dato sugiere que las familias en todo el mundo y entre generaciones están usando videojuegos para conectarse mejor durante las Fiestas.

Parte de este fenómeno de gaming intrafamiliar se está dando por el auge de juegos que no se encasillan en una edad determinada, como Minecraft o Forza Horizon 5 (los más jugados en las vacaciones anteriores). En los últimos dos años, la opción por este tipo de juegos familiares aumentó un 50% en vacaciones. Otro factor importante es el abanico de opciones que ofrece la digitalización. De acuerdo al 71% de los entrevistados, la variedad de juegos disponibles hace que ningún miembro de la familia, desde los chicos hasta los abuelos, quede fuera de esta actividad.

Otro aspecto muy interesante de la encuesta de Xbox es que, en este jugar entre adultos y niños, hay mucho más que simple juego. La encuesta detecta que está operándose una tradición no escrita en la que los adultos pasan el disfrute por los videojuegos a los niños y jóvenes de la familia. De hecho, el 56% manifestó que ésta es una tradición tan importante como cualquier otra y que ayuda a estrechar el vínculo. Esto se debe a que, por primera vez, varias generación de padres pertenecen, a su vez, a la generación de niños que creció jugando a videojuegos.

Hablando de adultos, el trabajo de Xbox también muestra que, además de unir a las personas durante las vacaciones, los mundos virtuales en los que se desarrollan los juegos brindan un escape muy necesario de las presiones del mundo real y ayudan a las personas a relajarse. De los adultos encuestados por Xbox, el 54% recurre a ellos para aliviar el estrés, un porcentaje mayor que el que recurre para ello a las las redes sociales (46%), un libro (45%), hacer ejercicio (42%) o distintas actividades de cuidado personal (33%).

Obviamente, pasar tiempo entre padres e hijos jugando a una consola de videojuegos parece una imagen algo alejada del ideal hollywoodense, en las que el vínculo filial se ve reforzado por un fin de semana pescando truchas en un entorno bucólico soñado. No obstante, la encuesta de Xbox nos muestra que el primer paso para restaurar un vínculo precario o

distante entre padres e hijos podría estar, virtualmente, delante de nuestros ojos.