

# ESA publica el informe anual sobre videojuegos ¿quién, cómo y por qué se juega?

escrito por Garazi Lopez de Aguilera | diciembre 29, 2020



La [Entertainment Software Association \(ESA\)](#) ha publicado los resultados de su encuesta anual sobre videojuegos en el informe [2020 Essential Facts About the Video Game Industry](#) [Datos esenciales de 2020 sobre la industria del

videojuego]. El informe da respuesta a preguntas como quién juega a videojuegos, cuándo lo hace o por qué, entre otras preguntas. En la encuesta han participado alrededor de 4.000 personas americanas. Especialmente este año, en el que las interacciones han pasado en gran parte a la esfera online, los videojuegos han sido uno de los espacios virtuales que han permitido esa conexión entre personas desde sus propias casas.

Algunos de los datos generales que presenta el informe son que hay más de 214 millones de jugadores y jugadoras de videojuegos en EE.UU., que en tres cuartos de las casas norteamericanas hay al menos una persona que juega a videojuegos, y que el 65% de los y las jugadoras lo hacen con otra persona, bien online o de forma presencial. De aquellas personas que juegan, un 64% de personas adultas y un 70% de menores de edad lo hacen regularmente. A pesar de que aún son mayoría los chicos que juegan, con un 59%, el porcentaje de jugadoras se va acercando a la mitad con un 41%.

En cuanto a por qué juegan a videojuegos, un 80% lo hace por la estimulación mental que aportan, un 79% por relajación, y un 55% y un 50% porque los videojuegos les ayudan a conectar con amigos y amigas y porque ayudan a la familia a pasar tiempo unida, respectivamente. Y es que, tal y como explica en el informe Stanley Pierre-Louis, presidente de la ESA, “los videojuegos se han convertido en la forma principal de entretenimiento porque nos traen alegría, conexión y sentido de pertenencia cuando más lo necesitamos”. Sin duda, este 2020 han jugado un papel fundamental en las interacciones online de muchas personas.