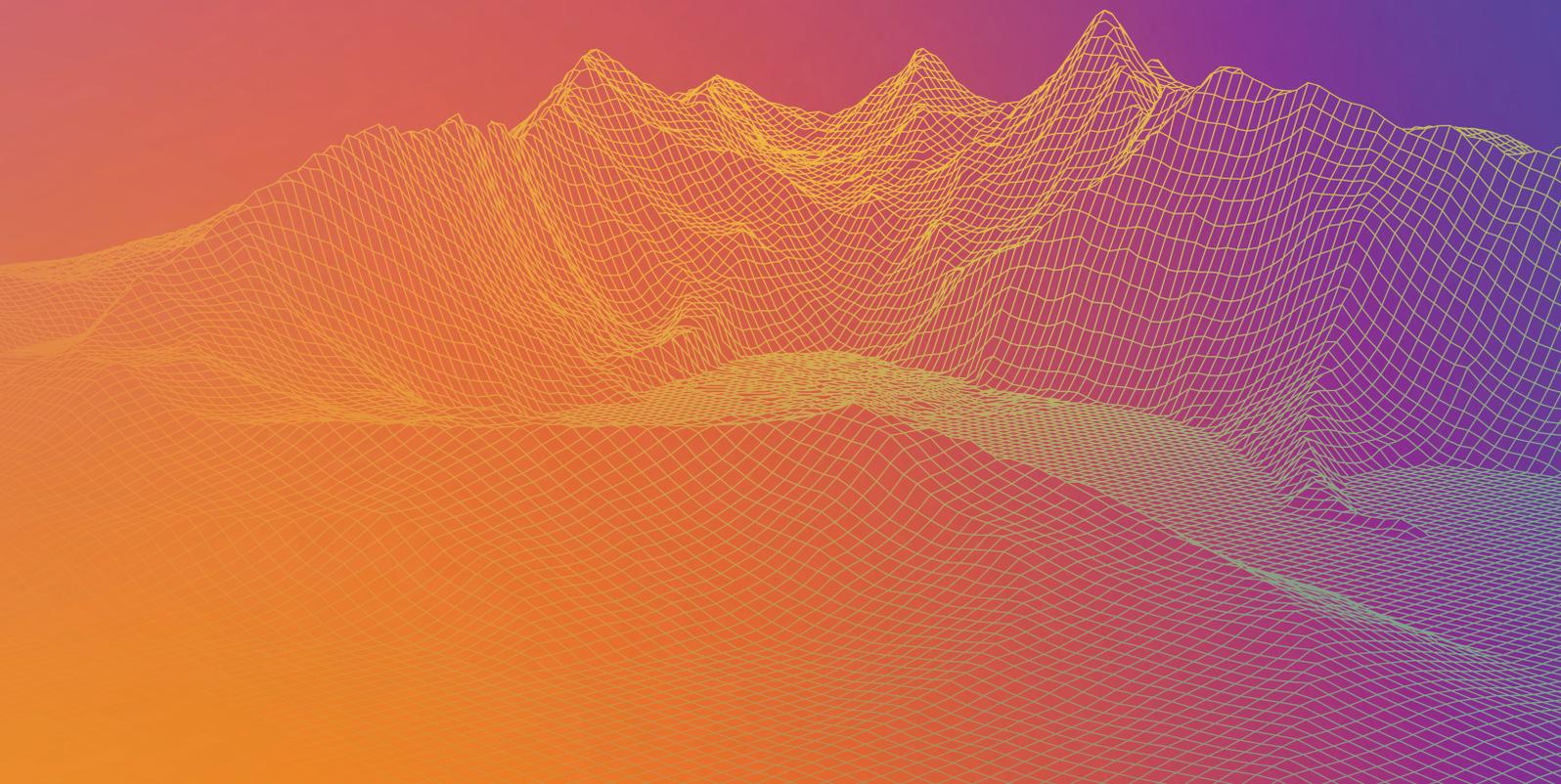




Power of Play

INFORME GLOBAL DE VIDEOJUEGOS 2025





Metodología

La encuesta global fue realizada por AudienceNet, recopilando 24.216 respuestas en 21 países de seis continentes: Australia, Brasil, Canadá, China, Egipto, Francia, Alemania, India, Italia, Japón, México, Nigeria, Polonia, Arabia Saudí, Corea del Sur, España, Suecia, Emiratos Árabes Unidos, Reino Unido y Estados Unidos. Los participantes tenían entre 16 y 65 años o más, y todos calificados como jugadores activos, definidos como aquellos que juegan videojuegos durante al menos una hora por semana en consola, PC/portátil, tablet, móvil o RV. Se establecieron cuotas y criterio de selección para garantizar un mínimo de 1.000 jugadores activos por país. Todos los encuestados fueron reclutados a través de paneles de investigación de consumidores profesionalmente acreditados.

AudienceNet es una empresa de investigación de consumidores global completamente acreditada, que actualmente realiza estudios representativos a nivel nacional en 52 países. Como Socio Corporativo de la Market Research Society (MRS), AudienceNet se rige por el Código de Conducta de la MRS, así como al GDPR en lo relativo a la recopilación y gestión de datos de investigación de consumidores.

5	Introducción	
6	Una Perspectiva Global sobre los Videojuegos	
7	El Jugador Global de Videojuegos	
8	Perspectiva Global: Enfoque en el Género	
9	Perspectiva Global: Enfoque en la Edad	
10	Perspectiva Global: Los Beneficios del Juego	
12	Perspectiva Global: Los Videojuegos Conectan a las Personas	
14	Perspectiva Global: Los Videojuegos Mejoran las Habilidades	
16	Perfiles de Países	
16	Australia	38 México
18	Brasil	40 Nigeria
20	Canadá	42 Polonia
22	Canadá: Quebec	44 Arabia Saudí
24	China	46 Sudáfrica
26	Egipto	48 Corea del Sur
28	Francia	50 España
30	Alemania	52 Suecia
32	India	54 Emiratos Árabes Unidos
34	Italia	56 Reino Unido
36	Japón	58 Estados Unidos
60	Investigación Académica y Científica	



PRESENTADO POR



Introducción

En todo el mundo, los videojuegos son percibidos como divertidos y entretenidos. Al fin y al cabo, el "juego" está justo ahí, en el nombre.

Sin embargo, quienes trabajamos en la industria de los videojuegos los vemos con una perspectiva más amplia. Hablamos regularmente con jugadores que han encontrado **comunidades sociales** - e incluso compañeros de vida - a través de un interés compartido jugando a videojuegos. Escuchamos a médicos y pacientes que utilizan los videojuegos como una forma de **tratamiento y terapia** que puede cambiar vidas. Vemos cómo jugar juntos acerca a las familias, creando oportunidades de conexión que trascienden generaciones. Observamos a atletas profesionales de esports y streamers que descubrieron que pueden convertir un pasatiempo en una **carrera exitosa**. Y hemos escuchado a jugadores de todo el mundo que creen que los videojuegos son más que solo diversión: son **poderosos**.

La industria de los videojuegos ha estado a la **vanguardia de la innovación** durante mucho tiempo, redefiniendo no solo los límites del juego, sino también revolucionando la forma en que las industrias enteras **llegan a los consumidores, capacitan a la fuerza laboral y promueven la transformación y el crecimiento empresarial**. Los videojuegos también se encuentran en el **epicentro de la cultura**, presentando música, programas y películas a miles de millones de jugadores y dándoles la oportunidad de interactuar con sus marcas y celebridades favoritas. En muchos casos, jugar a videojuegos permite a los jugadores **seguir practicando deportes y aficiones** después de que los días de gloria hayan quedado físicamente atrás.

Sin embargo, a pesar de la realidad de que los videojuegos son una fuerza cultural, empresarial y social que ha trascendido el entretenimiento durante mucho tiempo, persisten los estereotipos obstinados sobre los videojuegos y las personas que disfrutan jugándolos. Ya es hora de que el mundo acepte el **poder del juego**.

En nuestra segunda edición del informe global *Power of Play*, las asociaciones comerciales que representan a la industria de los videojuegos en todo el mundo se unieron

para crear una de las encuestas más grandes jamás realizadas entre jugadores de videojuegos. Hablando con 24.216 jugadores (de 16 años en adelante), preguntamos a personas de 21 países – Australia, Brasil, Canadá, China, Egipto, Francia, Alemania, India, Italia, Japón, México, Nigeria, Polonia, Arabia Saudí, Sudáfrica, Corea del Sur, España, Suecia, Emiratos Árabes Unidos, Reino Unido y Estados Unidos – por qué juegan, cómo juegan y los beneficios percibidos del juego.

Confirmamos que la principal razón por la que el mundo juega a los videojuegos es la **diversión**, y descubrimos que los videojuegos ayudan a los jugadores a **sentirse menos estresados** y a **superar momentos difíciles**. Los jugadores también reconocen que los videojuegos **desarrollan habilidades** como la **resolución de problemas**, el **trabajo en equipo**, la **adaptabilidad** y el **pensamiento crítico**.

En todo el mundo, los videojuegos son valorados como un medio para crear **conexiones positivas y duraderas con niños, familiares y amigos**, pero también se consideran como un espacio para encontrar **nuevas relaciones** en un mundo cada vez más aislado.

Los beneficios de jugar a videojuegos no solo los sienten y comparten quienes aman jugarlos; hay un número creciente de investigaciones académicas que desafían los estereotipos predominantes sobre los videojuegos, apoyando consistentemente la conclusión de que los videojuegos **mejoran el desarrollo cognitivo, construyen resiliencia emocional, apoyan la salud social y mental, y fomentan el aprendizaje y el desarrollo**.

El informe que sigue incluye los hallazgos de la encuesta a más de 24.000 jugadores, así como las conclusiones de estudios rigurosos revisados por pares que validan los sentimientos positivos y los beneficios del juego compartidos por miles de millones en todo el mundo.

En conjunto, la investigación confirma el verdadero **poder del juego**.

Una Perspectiva Global sobre los Videojuegos

24.216

 total de encuestados a nivel mundial

Encuesta de jugadores activos (semanales) de videojuegos de 16 años en adelante

21 países en 6 continentes

Muestras representativas a nivel nacional

Quando los hallazgos se denominan globales a lo largo del documento, se refieren a los resultados de los 21 países detallados a continuación.



ÁFRICA

EGIPTO: 1.027
NIGERIA: 1.082
SUDÁFRICA: 1.283



EUROPA

REINO UNIDO: 1.002
FRANCIA: 1.047
ALEMANIA: 1.012
ITALIA: 1.021
ESPAÑA: 1.006
SUECIA: 1.016
POLONIA: 1.072



ASIA

CHINA: 1.501
INDIA: 1.501
JAPÓN: 1.049
ARABIA SAUDÍ: 1.076
COREA DEL SUR: 1.005
EMIRATOS ÁRABES UNIDOS: 1.018



AMÉRICA DEL NORTE

CANADÁ: 1.007
CANADÁ: QUEBEC: 515
MÉXICO: 1.073
ESTADOS UNIDOS: 1.554



AMÉRICA DEL SUR

BRASIL: 1.348



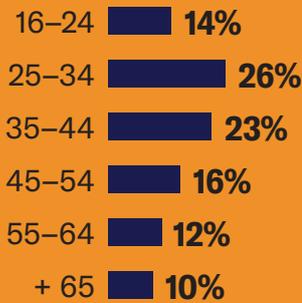
AUSTRALIA

AUSTRALIA: 1.002

El Jugador Global de Videojuegos

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Edad Promedio



Género del Jugador



48% Femenino 51% Masculino

1% seleccionó no binario/
prefiere no decirlo

Tres Principales Razones para Jugar Videojuegos



Para divertirse

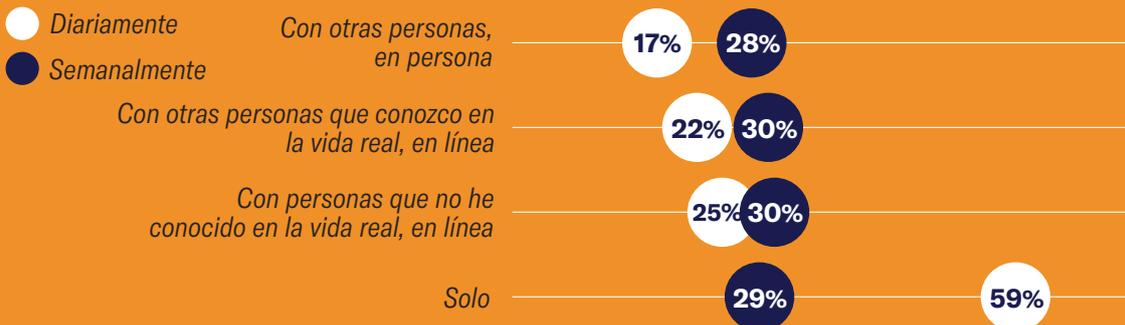


Aliviar el estrés/relajarse

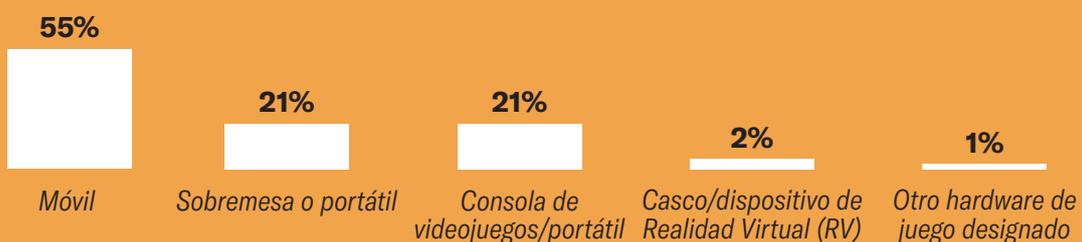


Mantener la mente activa/
ejercitar mi cerebro

Jugando con Otros



Dispositivos Favoritos



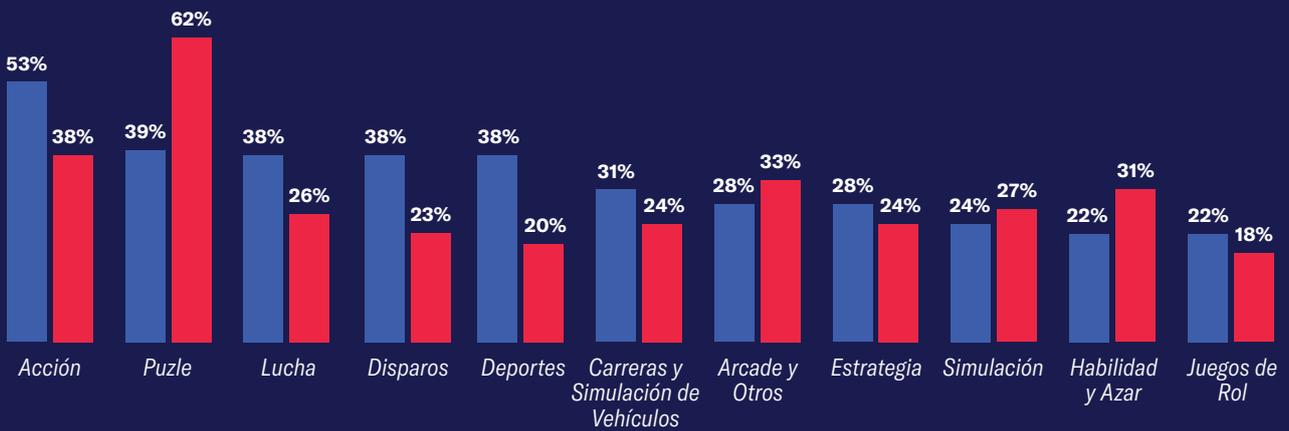
Perspectiva Global: Enfoque en el Género

Dispositivos Favoritos

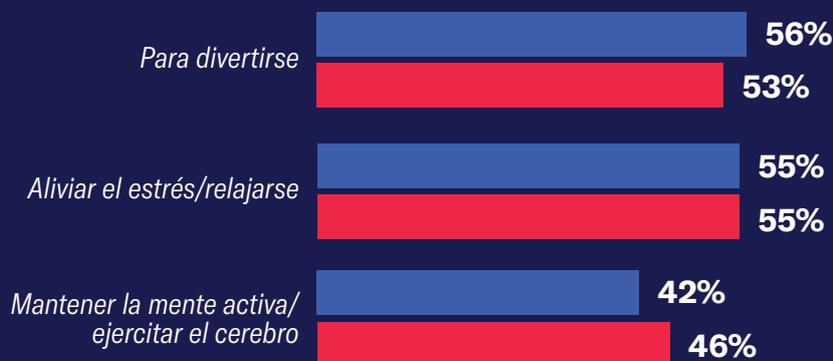
■ Masculino ■ Femenino



Géneros Preferidos



Tres Principales Razones para Jugar Videojuegos



Perspectiva Global: Enfoque en la Edad

Dispositivos Favoritos

■ Menos de 35 ■ Más de 55



Géneros Preferidos



Conectando con Otros

Juego semanal



Jugar a videojuegos me ayuda a sentirme menos aislado/solo al conectarme con otras personas **73%** (Menos de 35) / **48%** (Más de 55)

He tenido experiencias positivas conociendo personas a través de los videojuegos que de otra modo no habría conocido **73%** (Menos de 35) / **41%** (Más de 55)

He conocido a un buen amigo, cónyuge o pareja sentimental a través de los videojuegos **67%** (Menos de 35) / **32%** (Más de 55)

Los videojuegos me ayudan a mantenerme conectado con amigos y familiares **64%** (Menos de 35) / **41%** (Más de 55)

Perspectiva Global: Los Beneficios de Jugar

En todo el mundo, los jugadores están de acuerdo en que los videojuegos...



81%

Proporcionan estimulación mental



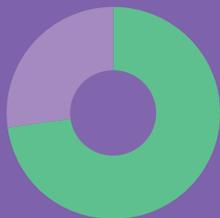
80%

Proporcionan alivio del estrés



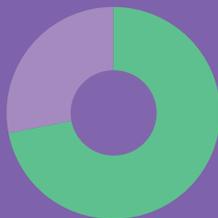
78%

Crean experiencias accesibles para personas con diferentes capacidades



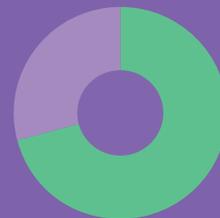
73%

Me ayudan a sentirme más feliz



72%

Me ofrecen una válvula de escape frente a los desafíos cotidianos



71%

Presentan a las personas nuevos amigos y relaciones



70%

Me ayuda a sentirme menos ansioso



64%

Me ayudan a sentirme menos aislado/solo conectándome con otras personas

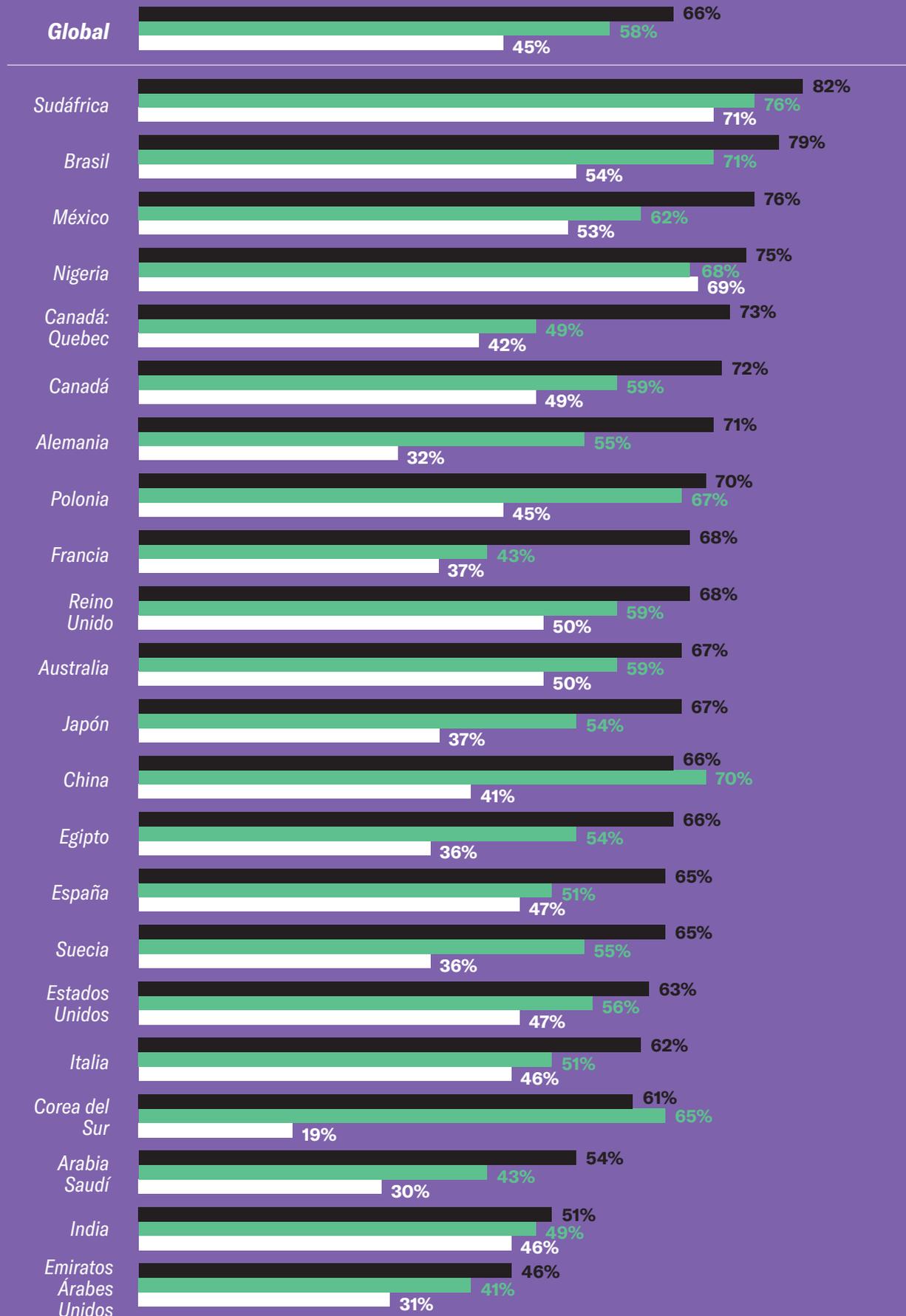


62%

Me han ayudado a superar momentos difíciles en mi vida

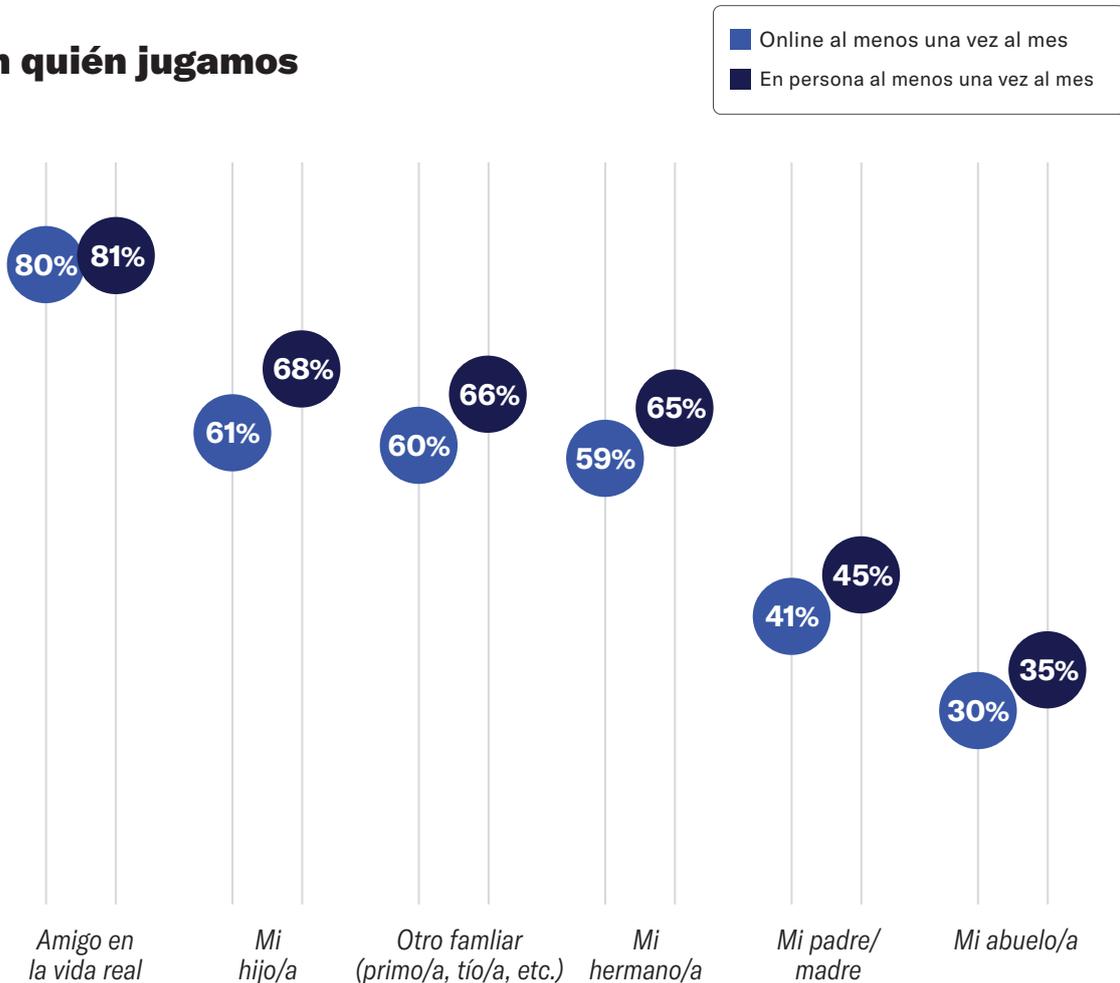
Principales Razones para Jugar

- Para divertirme
- Aliviar el estrés/relajarse
- Mantener la mente activa/ejercitar mi cerebro



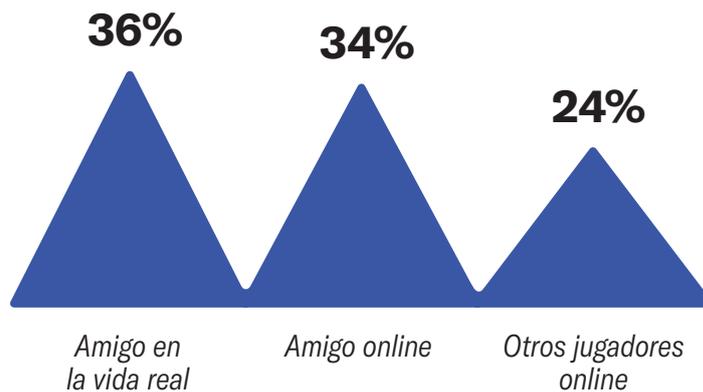
Perspectiva Global: Los Videojuegos Conectan a las Personas

Con quién jugamos



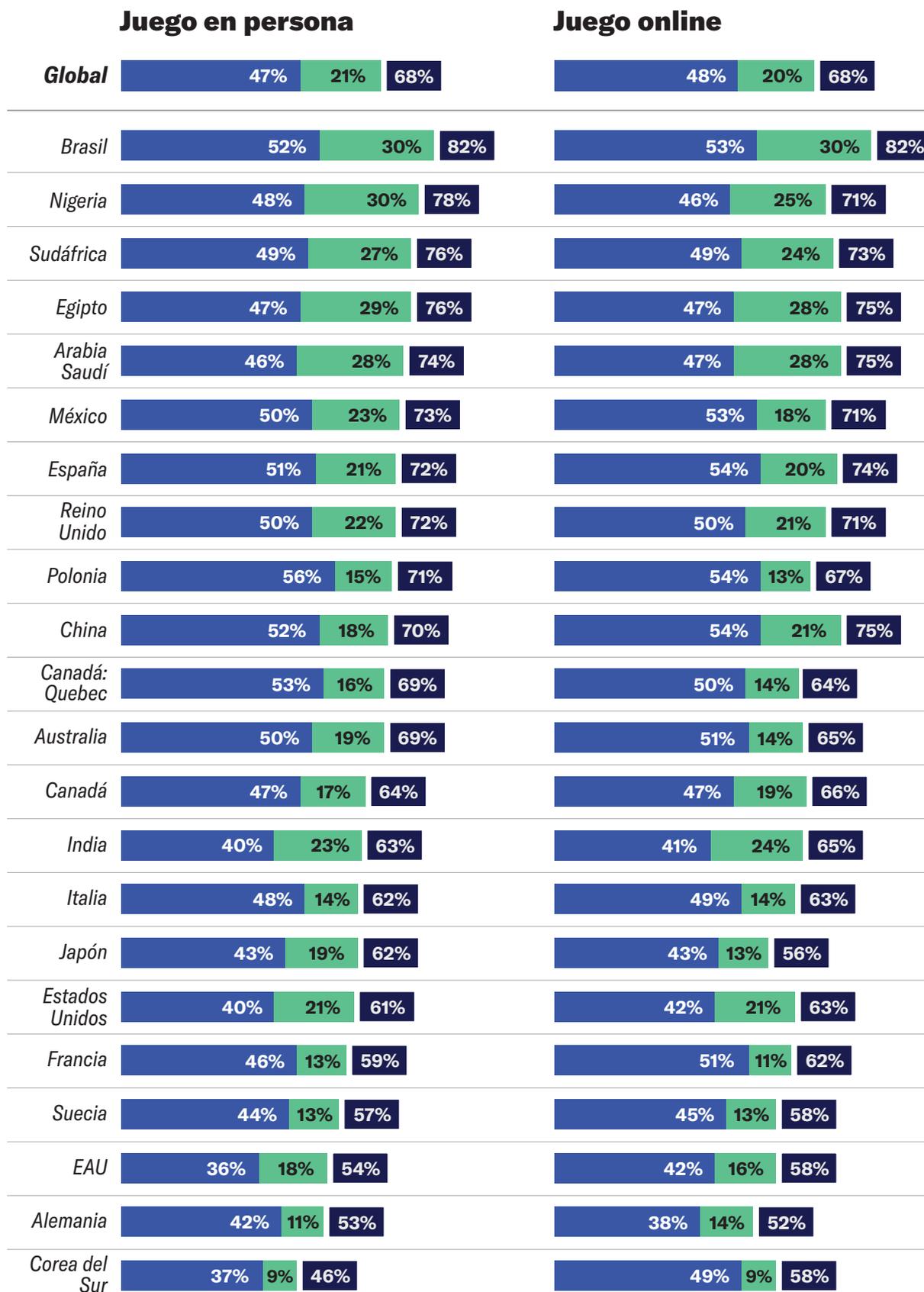
Jugando con no familiares online

Para quienes juegan al menos una vez a la semana



Jugar con otros es una experiencia positiva

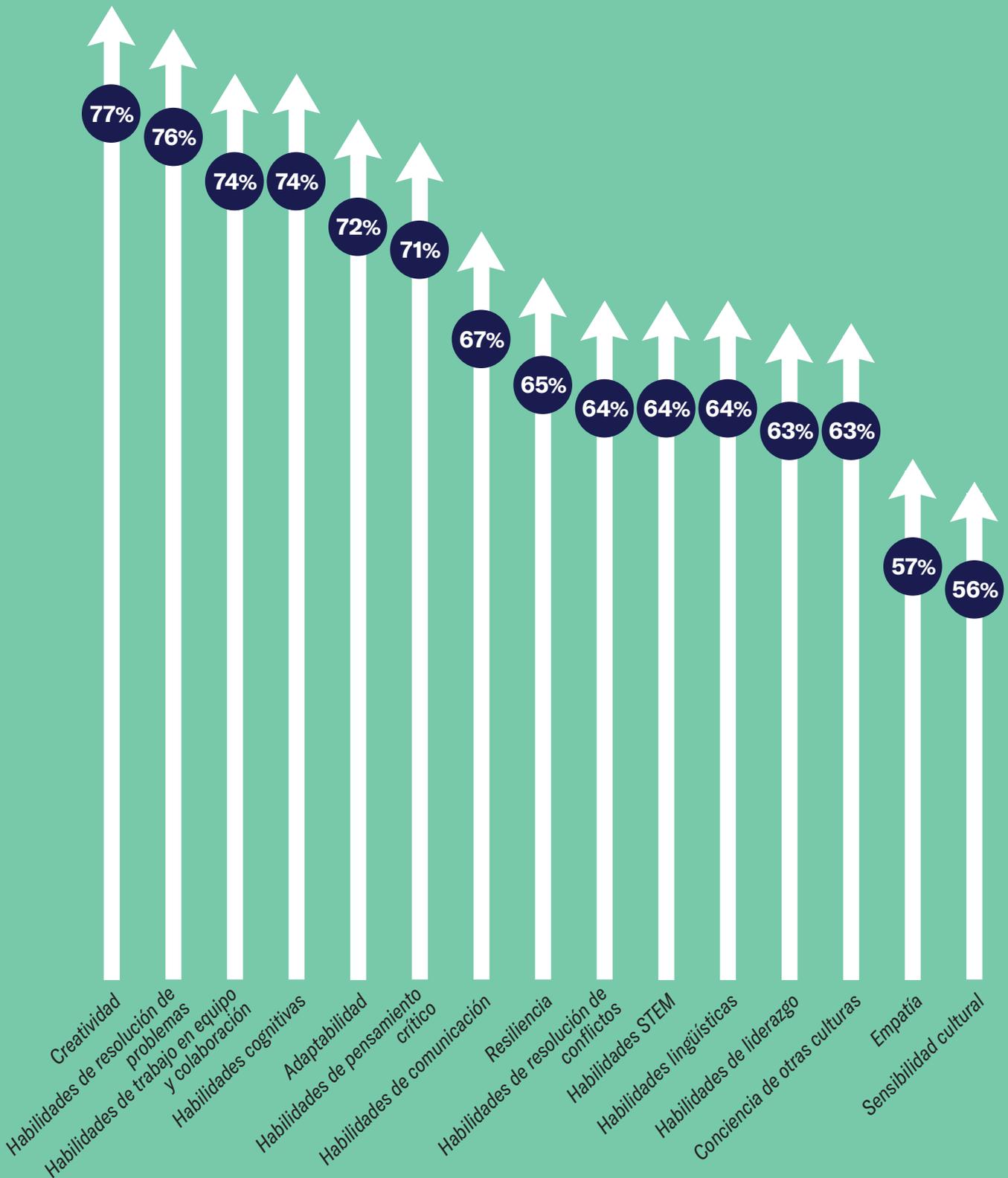
- Experiencia positiva
- Experiencia extremadamente positiva
- Neto positivo



Perspectiva Global: Los Videojuegos Mejoran Habilidades

La creatividad y la resolución de problemas se destacan como las principales habilidades que potencian los videojuegos

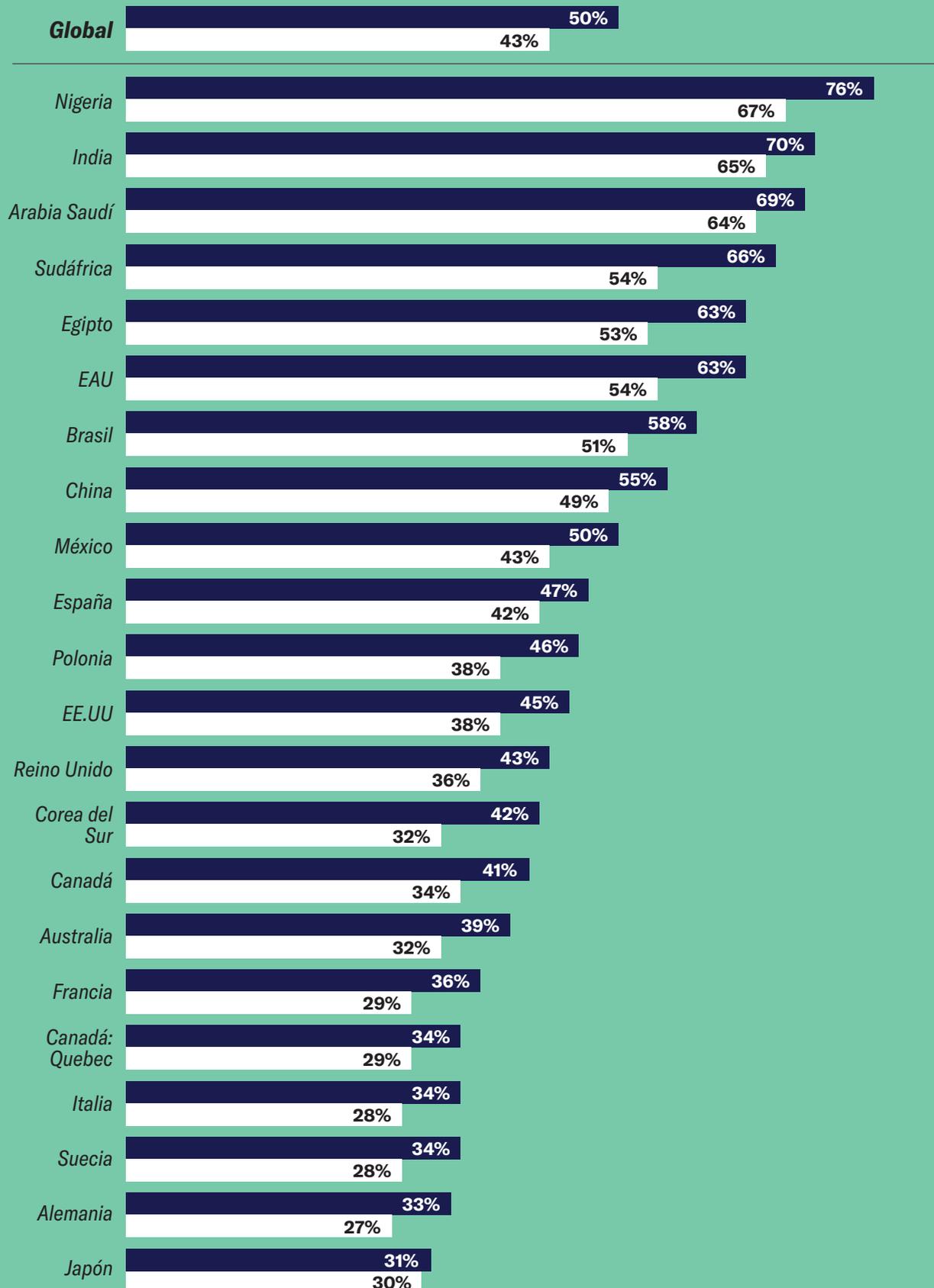
Existe un consenso global de que los juegos pueden mejorar...



Los videojuegos como catalizador profesional

■ Jugar a videojuegos ha impactado positivamente en mi educación profesional y/o carrera gracias a habilidades técnicas o conductuales aprendidas a través de los juegos

■ Jugar videojuegos ha influido en mi carrera y/o trayectoria educativa de manera positiva



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

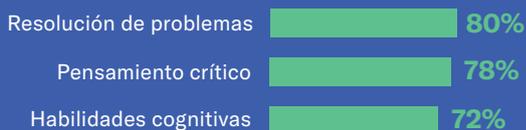


43% de los padres en Australia dijeron que jugar a videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

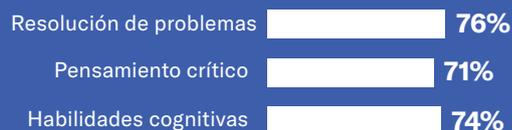
Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para Australia



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

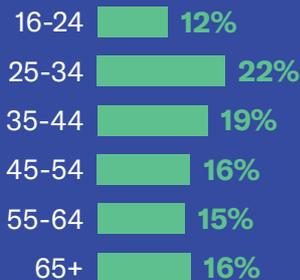


Australia

1.002 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



48% Masculino 51% Femenino

1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



50% Móvil



25% Sobremesa o portátil



22% Consola de videojuegos/portátil



2% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

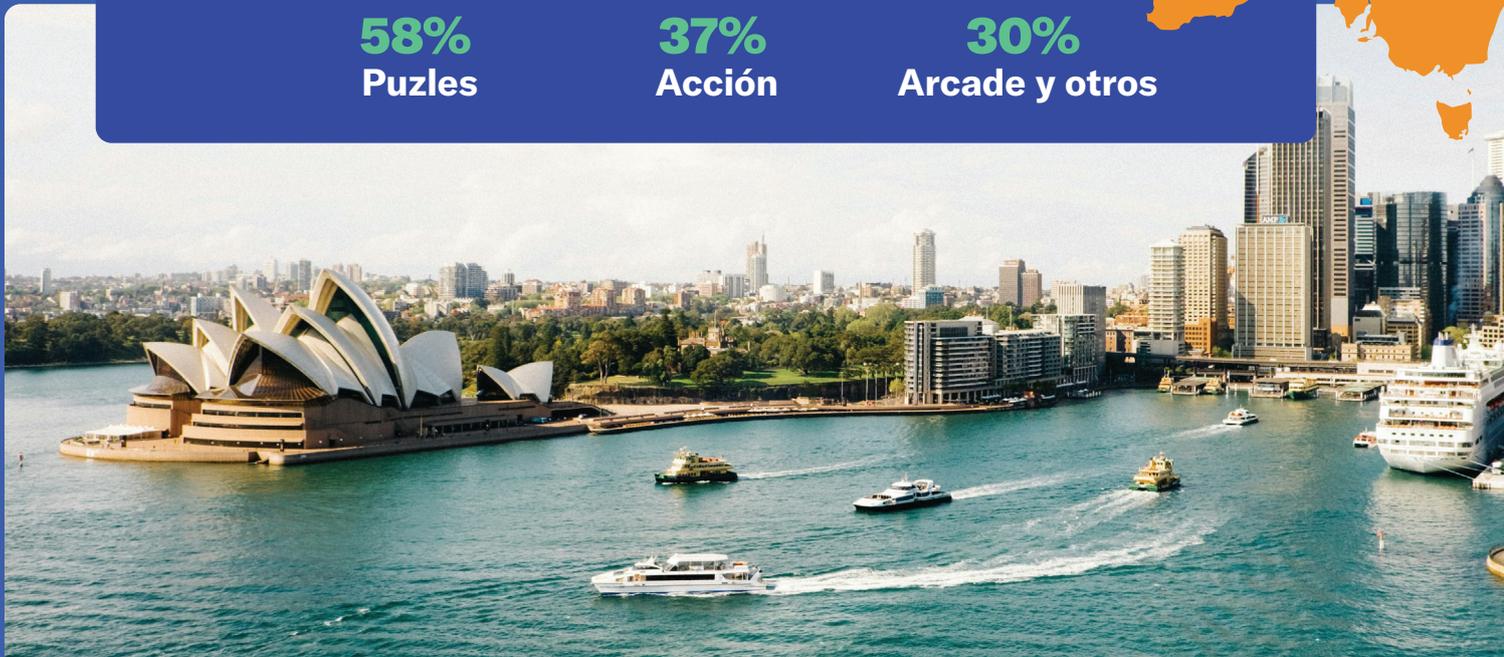
58% Puzles

2

37% Acción

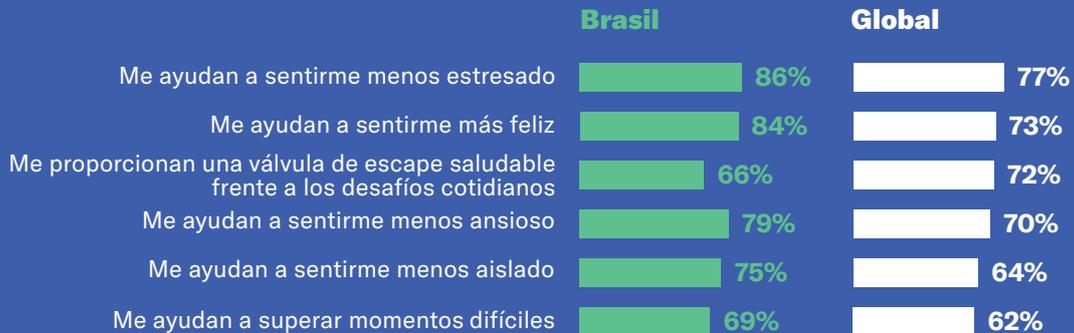
3

30% Arcade y otros



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

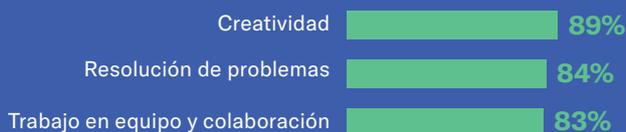


66% de los padres en Brasil dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para Brasil



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

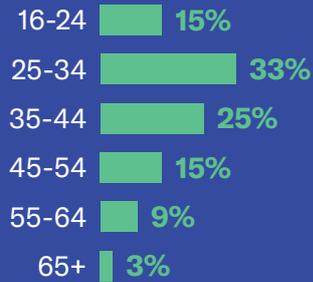


Brasil

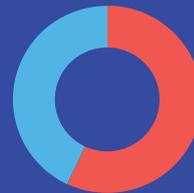
1.348 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



43% Masculino 57% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



46% Móvil



30% Consola de videojuegos/portátil



22% Sobremesa o portátil



2% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

63% Acción

2

45% Puzles

3

45% Disparos



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas



45% de los padres en Canadá dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

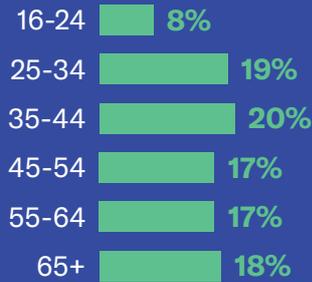


Canadá

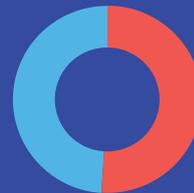
1,007 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



49% Masculino 51% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



52%
Móvil



25%
Consola de videojuegos/portátil



22%
Sobremesa o portátil



1%
Casco/dispositivo de RV

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

59%
Puzles

2

39%
Acción

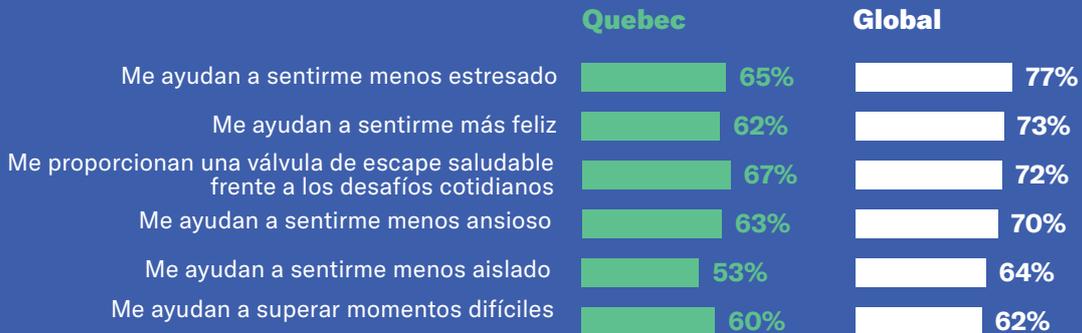
3

30%
Habilidad y azar



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas



37% de los padres en Quebec dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

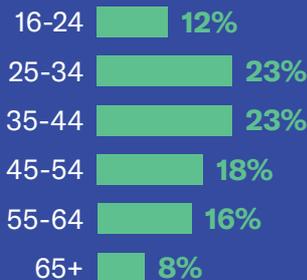


Canadá: Quebec

514 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



47% Masculino 53% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



58% Móvil



21% Consola de videojuegos/portátil



19% Sobremesa o portátil



2% Casco/dispositivo de RV

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

46% Puzles

2

40% Acción

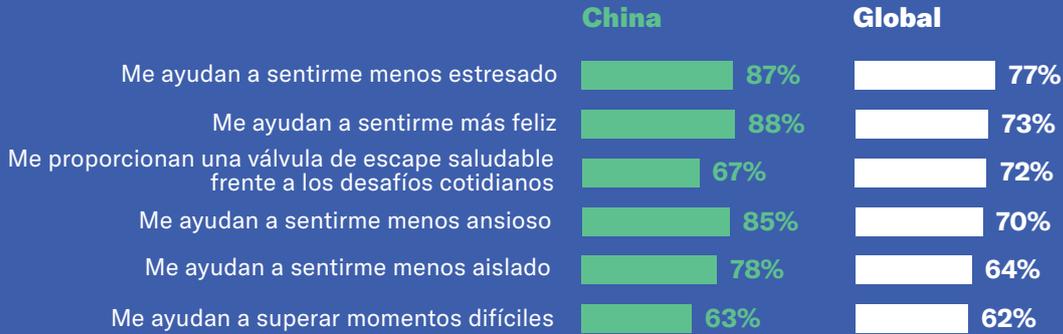
3

36% Arcade



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

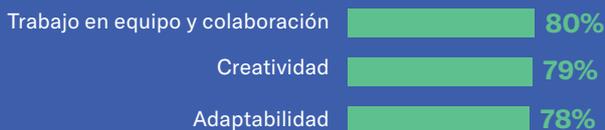


66% de los padres en China dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

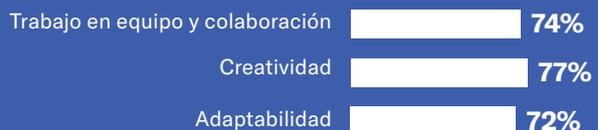
Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para China



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

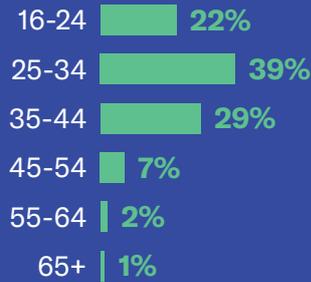


China

1.501 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



67% Masculino 33% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



50% Móvil



37% Sobremesa o portátil



11% Consola de videojuegos/portátil



2% Casco/dispositivo de RV

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

57% Acción

2

53% Disparos

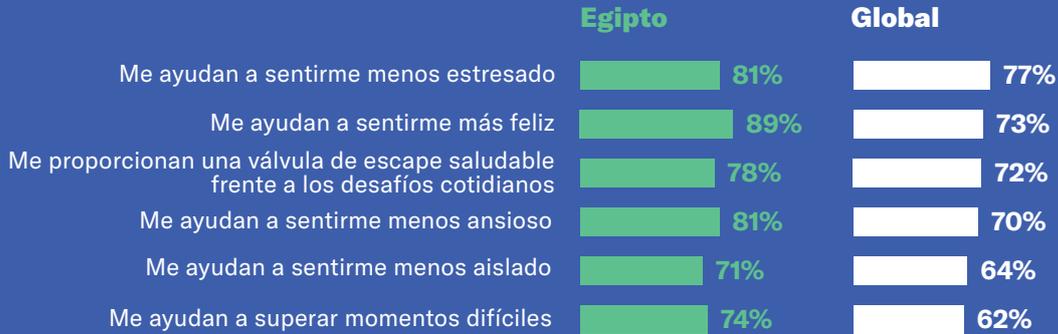
3

43% Juegos de rol



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

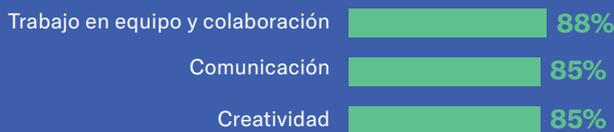


68% de los padres en Egipto dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

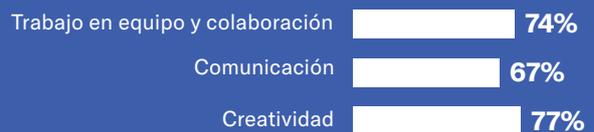
Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para Egipto



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

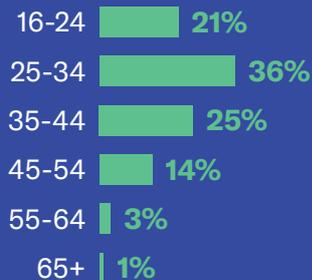


Egipto

1.027 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



55% Masculino 45% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



67% Móvil



19% Sobremesa o portátil



11% Consola de videojuegos/portátil



2% Casco/dispositivo de RV

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

55% Puzles

2

49% Lucha

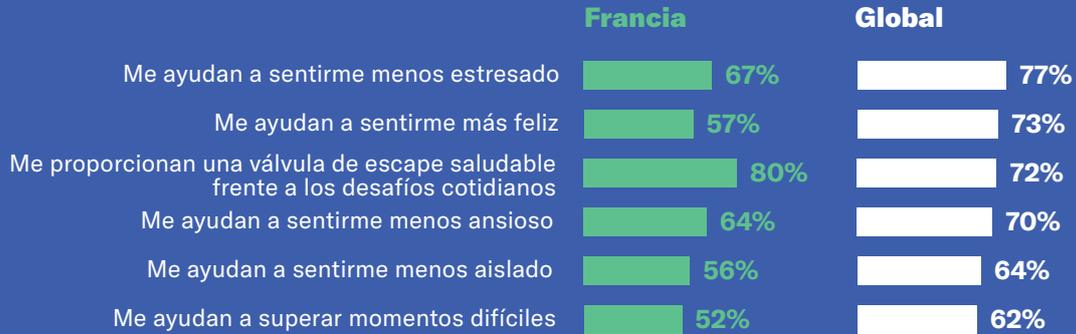
3

48% Acción



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas



43% de los padres en Francia dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

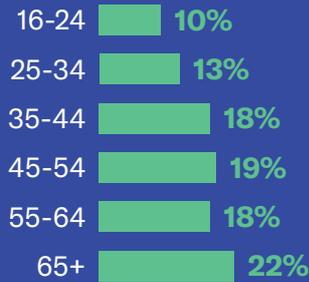


Francia

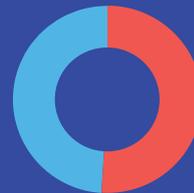
1.047 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



49% Masculino 51% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



54%
Móvil



25%
Consola de videojuegos/portátil



19%
Sobremesa o portátil



2%
Casco/dispositivo de RV

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

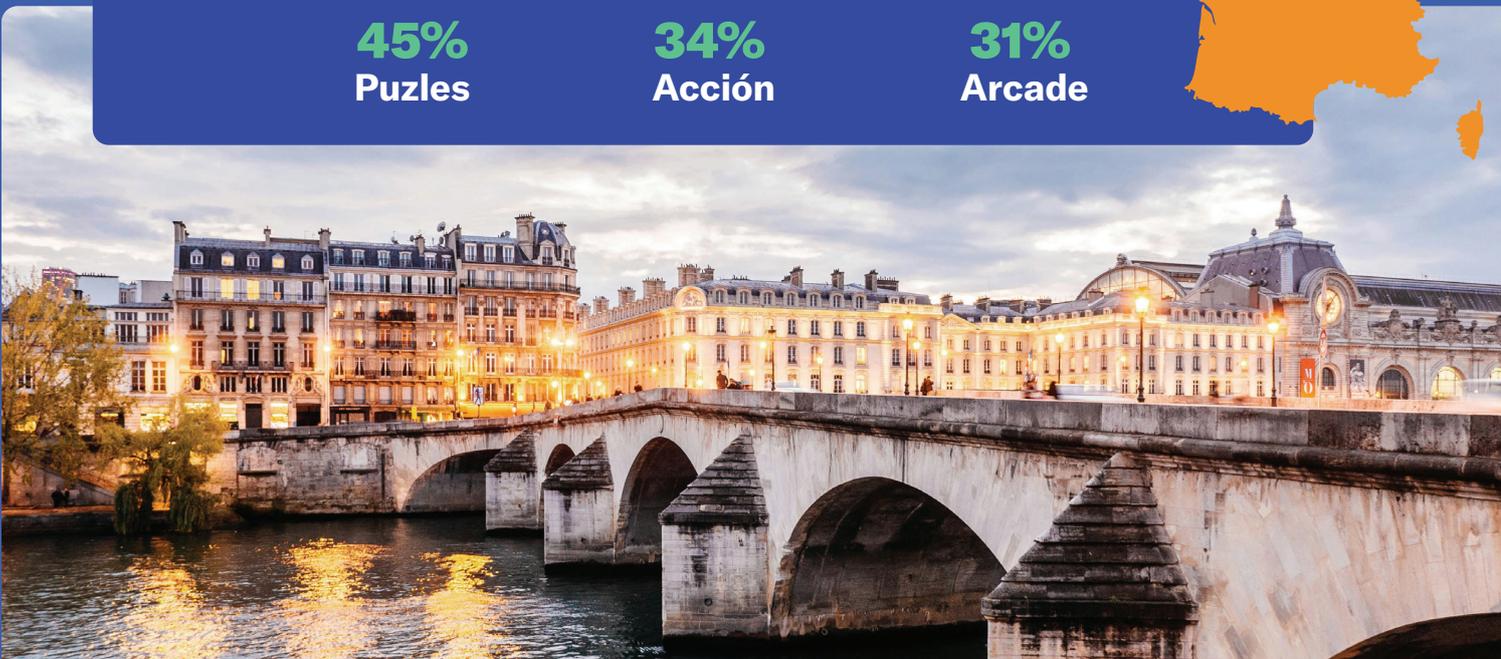
45%
Puzles

2

34%
Acción

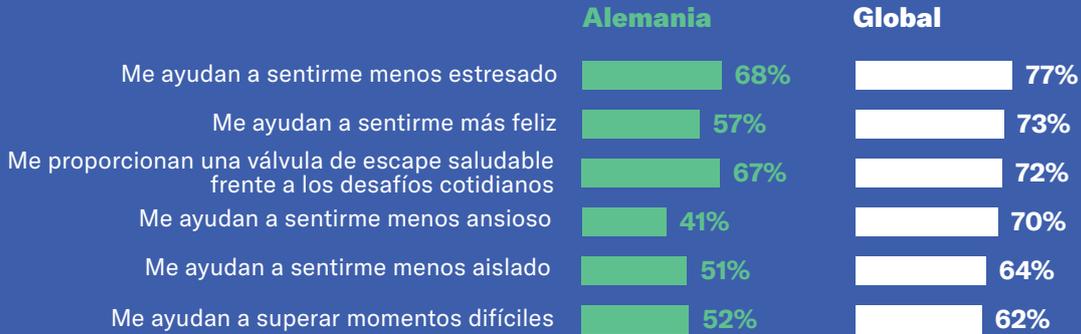
3

31%
Arcade



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

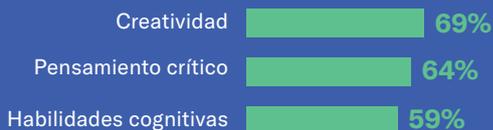


37% de los padres en Alemania dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

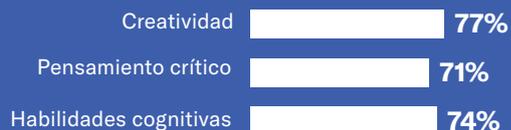
Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para Alemania



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

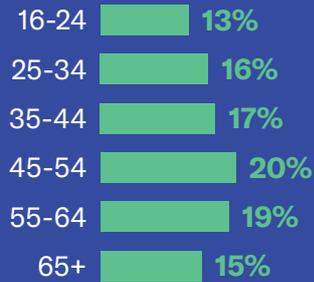


Alemania

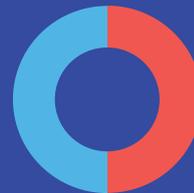
1.012 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



50% Masculino 50% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



52% Móvil



26% Sobremesa o portátil



19% Consola de videojuegos/portátil



2% Casco/dispositivo de RV

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

50% Puzles

2

36% Acción

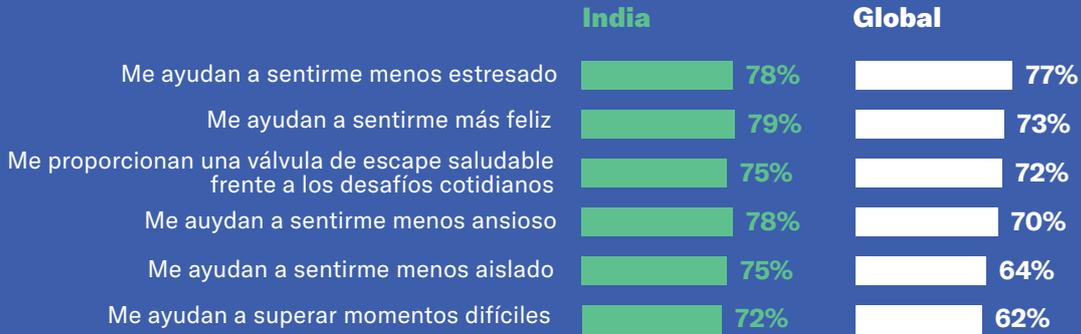
3

30% Simulación



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

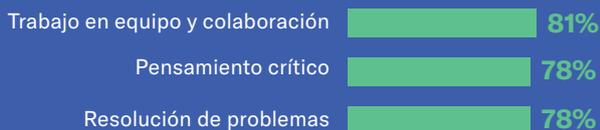


67% de los padres en India dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

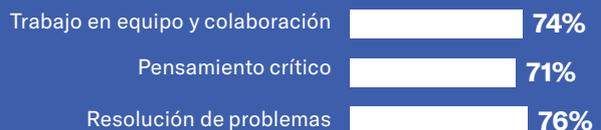
Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para India



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

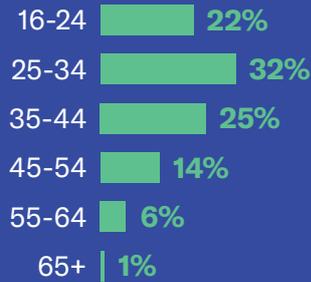


India

1.501 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



51% Masculino 48% Femenino

1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



59% Móvil



19% Sobremesa o portátil



16% Consola de videojuegos/portátil



4% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

58% Acción

2

57% Lucha

3

48% Disparos



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas



39% de los padres en Italia dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

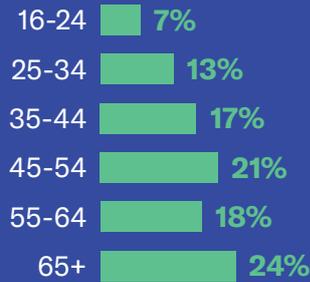


Italia

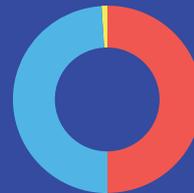
1.021 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



49% Masculino 50% Femenino

1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



59% Móvil



21% Consola de videojuegos/portátil



17% Sobremesa o portátil



2% Dispositivo/casco de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

50% Puzles

2

35% Acción

3

33% Habilidad y azar



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

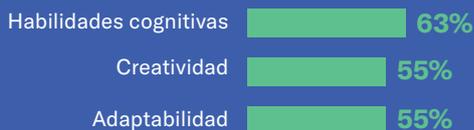


34% de los padres en Japón dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

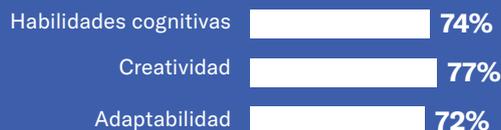
Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para Japón



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

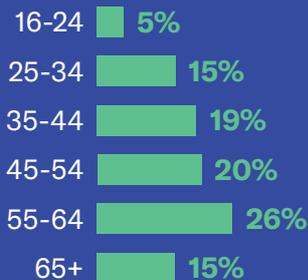


Japón

1.049 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



54% Masculino 45% Femenino

1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



50% Móvil



29% Consola de videojuegos/portátil



20% Sobremesa o portátil



1% Dispositivo/casco de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

56% Puzles

2

36% Acción

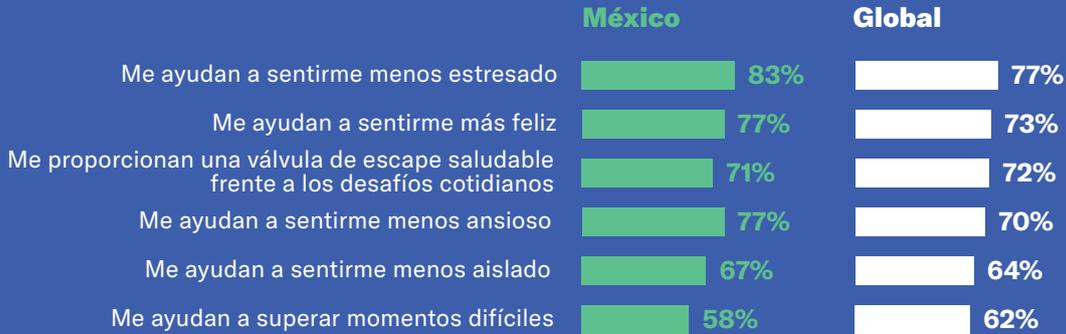
3

35% Juegos de rol



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas



61% de los padres en México dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

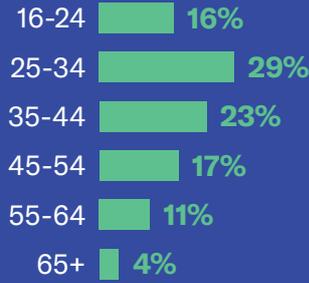


México

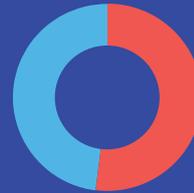
1.073 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



48% Masculino 52% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



61% Móvil



30% Consola de videojuegos/portátil



8% Sobremesa o portátil



1% Dispositivo/casco de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

60% Acción

2

49% Puzles

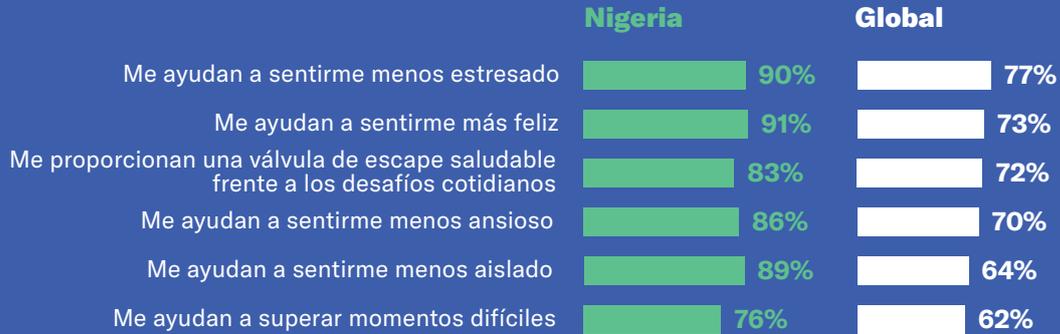
3

38% Carreras



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

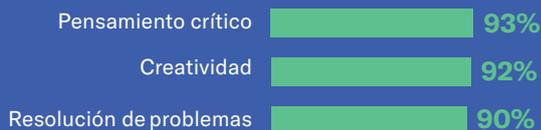


78% de los padres en Nigeria dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

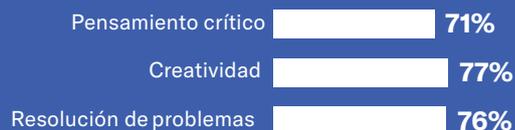
Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para Nigeria



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

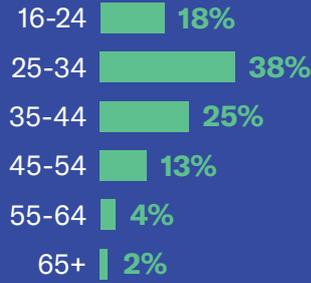


Nigeria

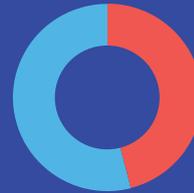
1.082 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



54% Masculino 46% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



64% Móvil



17% Consola de videojuegos/portátil



15% Sobremesa o portátil



3% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

59% Puzles

2

52% Acción

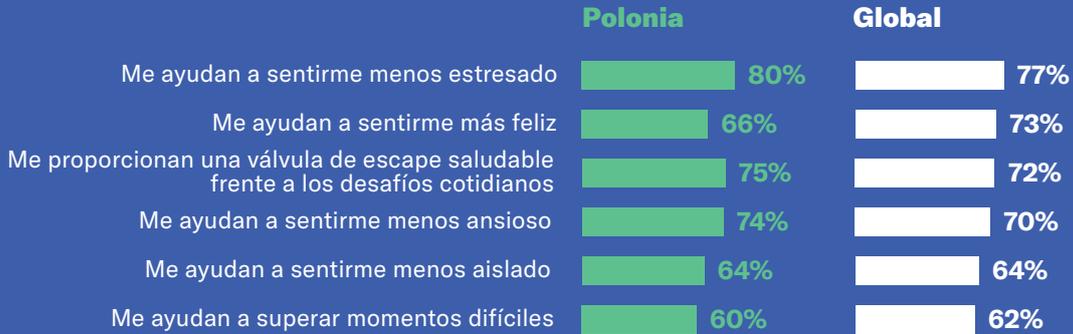
3

48% Lucha



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



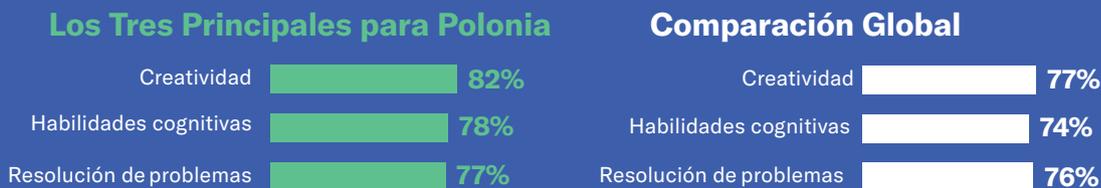
Los videojuegos conectan a las personas



52% de los padres en Polonia dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

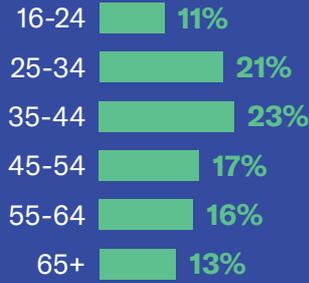


Polonia

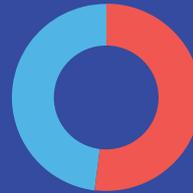
1.072 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



48% Masculino 52% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



50% Móvil



35% Sobremesa o portátil



14% Consola de videojuegos/portátil



2% Casco/dispositivo de RV

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

51% Puzles

2

49% Acción

3

44% Arcade



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

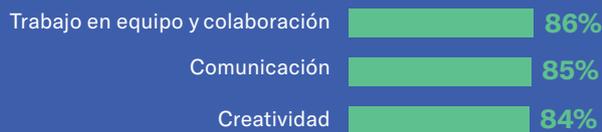


73% de los padres en Arabia Saudí dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para Arabia Saudí



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

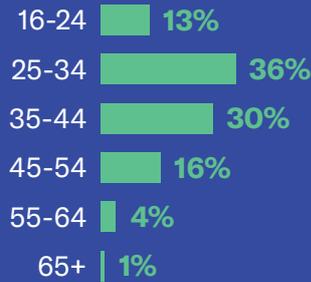


Arabia Saudí

1.076 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



56% Masculino 43% Femenino

1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



59% Móvil



24% Consola de videojuegos/portátil



12% Sobremesa o portátil



3% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

45% Puzles

2

43% Lucha

3

41% Acción



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas



72% de los padres en Sudáfrica dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

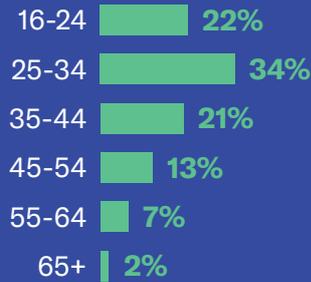


Sudáfrica

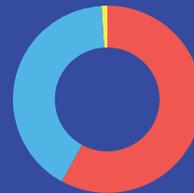
1.283 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



41% Masculino 58% Femenino

1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



60% Móvil



20% Consola de videojuegos/portátil



18% Sobremesa o portátil



2% Casco/dispositivo de RV

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

65% Puzles

2

47% Acción

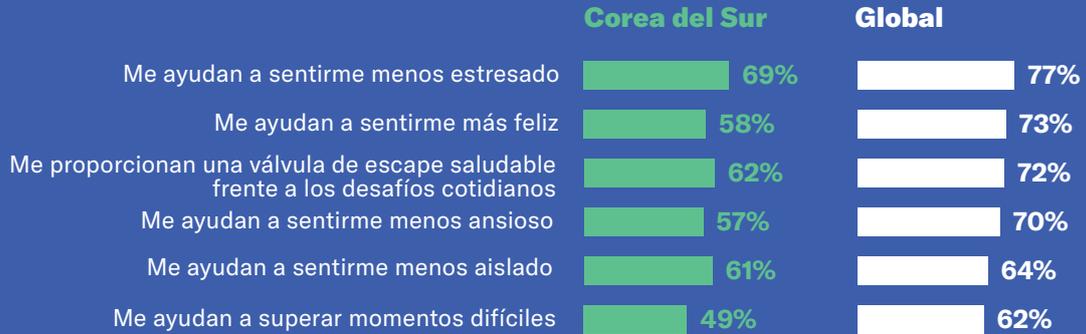
3

39% Deporte



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

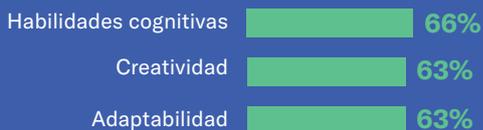


51% de los padres en Corea del Sur dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para Corea del Sur



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

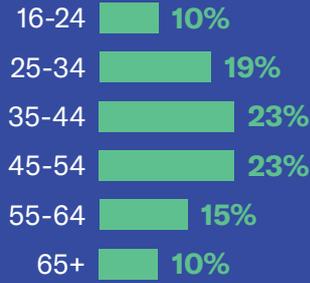


Corea del Sur

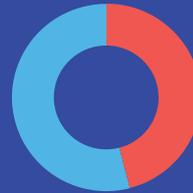
1.005 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



54% Masculino 46% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



57% Móvil



30% Sobremesa o portátil



10% Consola de videojuegos/portátil



2% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

48% Puzles

2

37% Acción

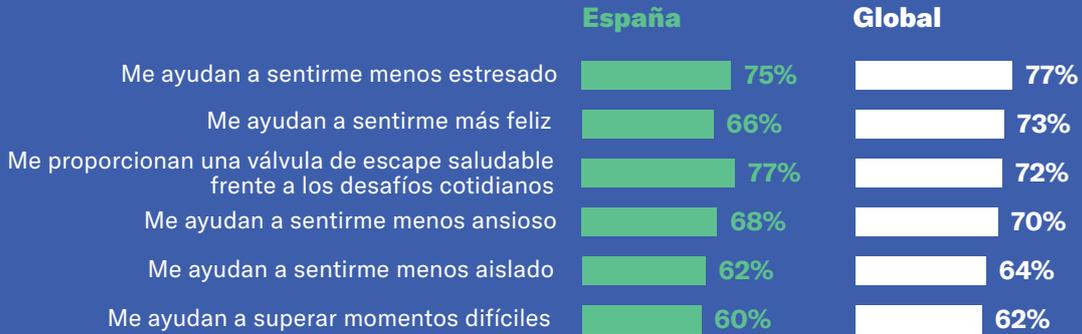
3

26% Deportes



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



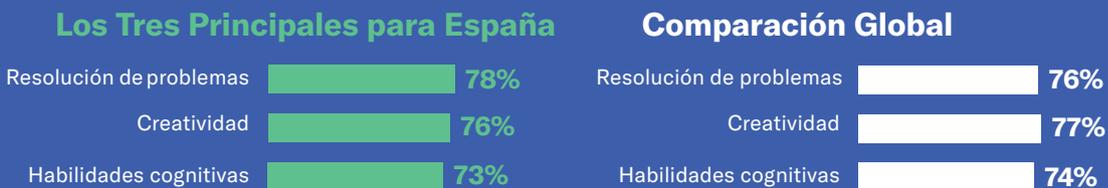
Los videojuegos conectan a las personas



53% de los padres en España dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

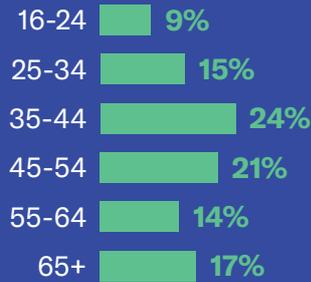


España

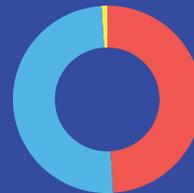
1.006 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



50% Masculino 49% Femenino

1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



49% Móvil



30% Consola de videojuegos/portátil



19% Sobremesa o portátil



2% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

48% Puzles

2

44% Acción

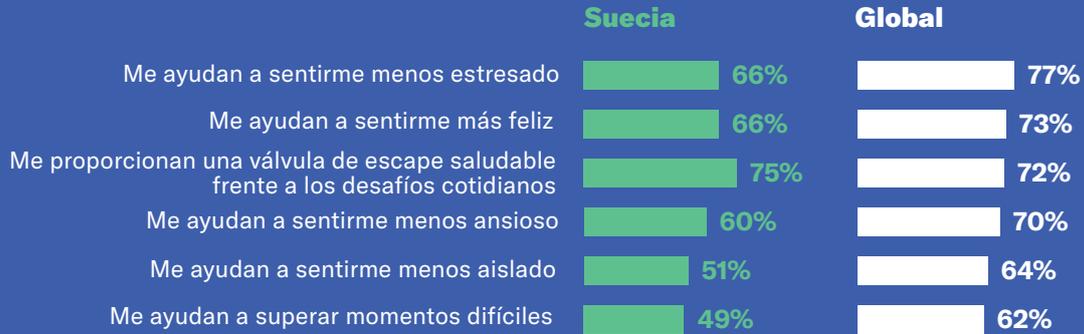
3

31% Habilidad y azar



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas



41% de los padres en Suecia dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

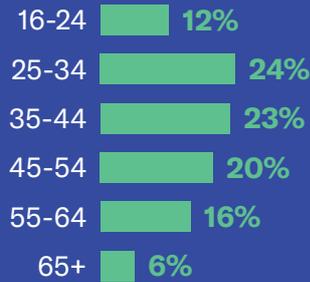


Suecia

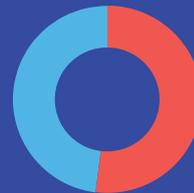
1.016 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



48% Masculino 52% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



54% Móvil



22% Sobremesa o portátil



22% Consola de videojuegos/portátil



1% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

54% Puzles

2

45% Acción

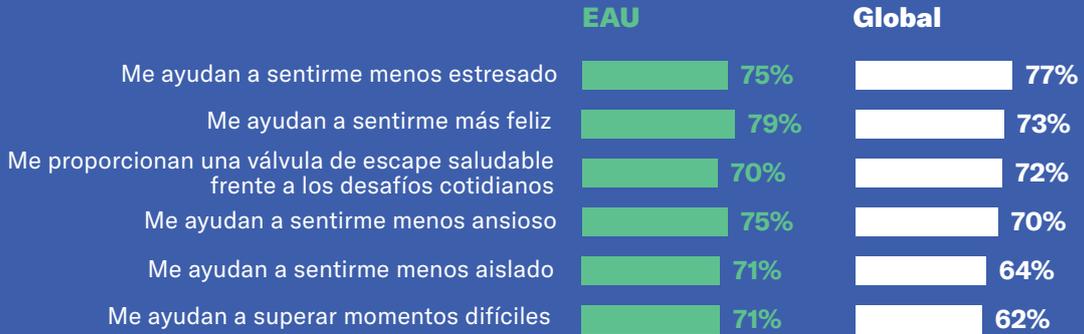
3

28% Estrategia



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas



65% de los padres en los EAU dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para los Emiratos Árabes Unidos



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

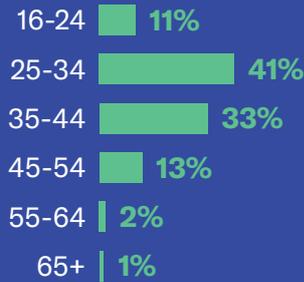


Emiratos Árabes Unidos (EAU)

1.018 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



63% Masculino 35% Femenino

2% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



47% Móvil



30% Consola de videojuegos/portátil



16% Sobremesa o portátil



6% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

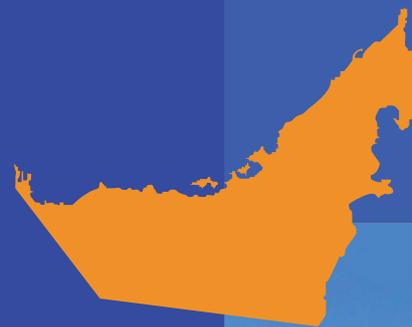
50% Lucha

2

48% Acción

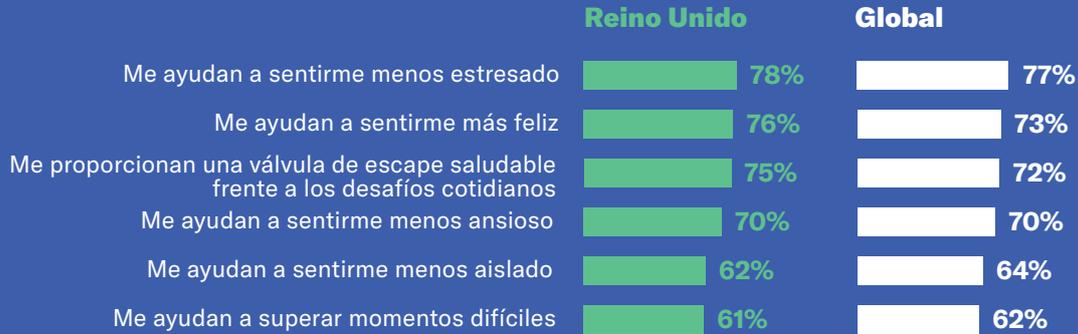
3

38% Puzles



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas

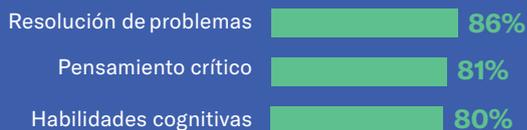


54% de los padres en el Reino Unido dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

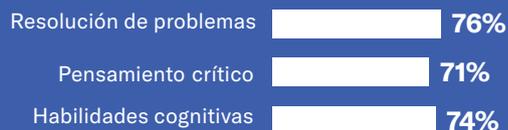
Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...

Los Tres Principales para el Reino Unido



Comparación Global



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

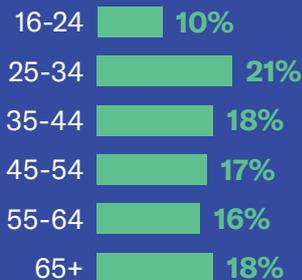


Reino Unido

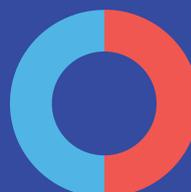
1.002 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



50% Masculino 50% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



51%
Móvil



27%
Consola de videojuegos/portátil



19%
Sobremesa o portátil



2%
Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

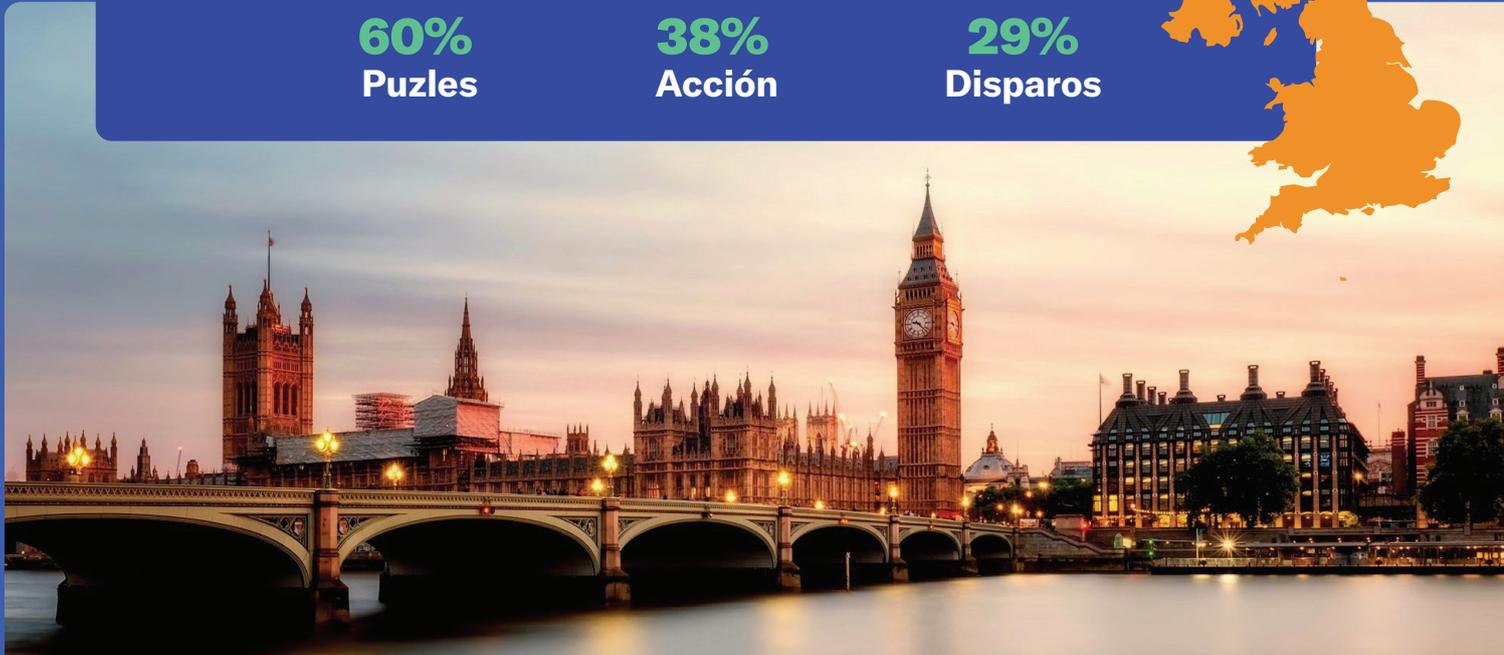
60%
Puzles

2

38%
Acción

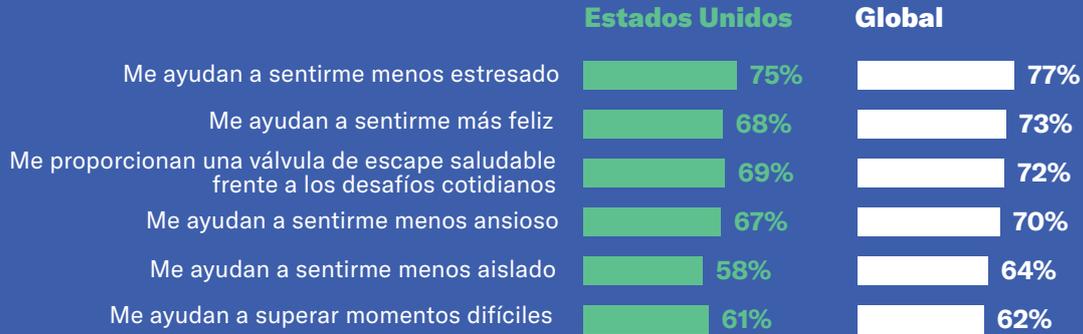
3

29%
Disparos



Los videojuegos como herramienta para la resiliencia mental

Los videojuegos...



Los videojuegos conectan a las personas



47% de los padres en Estados Unidos dijeron que jugar videojuegos ha impactado positivamente su relación con sus hijos

Los videojuegos mejoran habilidades

Los jugadores coinciden en que los videojuegos pueden mejorar...



Han influido en mi carrera profesional y/o educativa de manera positiva



Me permite continuar o perseguir un pasatiempo o interés que de otra modo no podría hacer

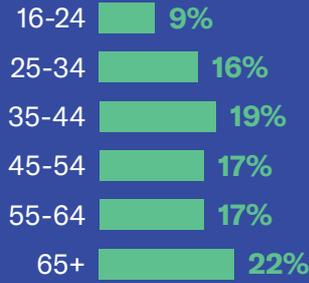


Estados Unidos

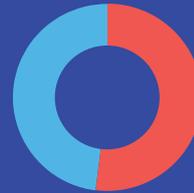
1.554 Encuestados

Edades de los Jugadores

Entre todos los jugadores de 16 años o más



Género del Jugador



48% Masculino 52% Femenino

<1% seleccionó no binario/prefiere no decir

Dispositivos Favoritos



54% Móvil



22% Sobremesa o portátil



21% Consola de videojuegos/portátil



2% Casco/dispositivo de RV

1% seleccionó otro

Los 3 Géneros Principales

Géneros jugados con más regularidad en el último año

1

53% Puzles

2

37% Acción

3

32% Habilidad y azar



Investigación Académica y Científica

Informe Power of Play 2025

Décadas de investigación científica sobre el impacto de los videojuegos en las personas y la sociedad revelan una amplia gama de beneficios. Para los niños, los videojuegos pueden mejorar el desarrollo cognitivo al potenciar habilidades de resolución de problemas y razonamiento espacial, al mismo tiempo que fomentan la resiliencia emocional, aumentan la participación y el aprendizaje en el aula, y alivian el estrés. De hecho, los estudios muestran cómo los videojuegos fortalecen las conexiones sociales, apoyan la salud mental y el bienestar, y desarrollan habilidades valiosas en todos los grupos de edad. Además, los videojuegos se utilizan cada vez más para mejorar el rendimiento en el mundo real en atención médica, aviación, exploración espacial, negocios, e incluso en deportistas profesionales. Más allá de estos beneficios, los videojuegos siguen siendo una forma de entretenimiento inmensamente popular, capturando los corazones y la imaginación de jugadores de todas las edades alrededor del mundo. Continúa leyendo para conocer lo que la ciencia dice sobre el poder del juego.

1. Jugar videojuegos puede afectar positivamente la salud mental y el bienestar.

Existe una vasta investigación que identifica los múltiples beneficios de jugar videojuegos en la salud mental y el bienestar. Académicos y jugadores coinciden en que jugar no solo es divertido, sino que también puede mejorar el estado de ánimo, reducir el estrés y la ansiedad, ayudar con el tratamiento de la depresión y disminuir la soledad.

El estado de ánimo, el desarrollo y la confianza de los niños se benefician del juego.

Un artículo de 2014 publicado en *American Psychologist* resumió estudios que muestran los efectos positivos de jugar videojuegos.¹ Los autores—del Instituto de Ciencias del Comportamiento de la Universidad Radboud en los Países Bajos—afirman que "jugar podría ser uno de los medios más eficientes y efectivos mediante los cuales niños y jóvenes generan sentimientos positivos". Identificaron beneficios cognitivos, motivacionales, emocionales y sociales vinculados a los videojuegos y se mostraron "particularmente inspirados por el potencial que estos juegos tienen para intervenciones que promuevan el bienestar, incluyendo la prevención y el tratamiento de problemas de salud mental en jóvenes".

En un artículo de 2020 coescrito por destacados profesores de psicología de las Universidades de Villanova y Stetson, los investigadores señalan que "jugar videojuegos ofrece a los jugadores la oportunidad de desarrollar técnicas para manejar conflictos, encontrar diversas soluciones,

interactuar con sus amigos y experimentar diferentes emociones". Sugieren que estas oportunidades ayudan a explicar "por qué los jugadores tienden a estar más satisfechos con sus vidas y presentan menos problemas de conducta, conflictos con compañeros y dificultades emocionales que los jóvenes que no juegan videojuegos regularmente."²

Una serie de estudios publicados en 2024, conocidos como el proyecto Innovación Responsable en Tecnología para Niños (RITEC), evaluó el potencial de los juegos digitales para contribuir al bienestar infantil.³ En uno de los estudios, el Dr. Jan L. Plass, director fundador del Laboratorio del Consorcio de Investigación y Evaluación de Tecnología Avanzada en Educación (CREATE) de la Universidad de Nueva York, lideró una investigación experimental que involucró *Lego Builder's Journey* y *Rocket League* con niños de 8 a 12 años de edad en Estados Unidos, Chile y Sudáfrica. Según el informe, los niños que formaron más conexiones sociales mientras jugaban experimentaron mayores mejoras en su bienestar a lo largo del tiempo. El Dr. Plass concluyó que los resultados "proporcionan evidencia convergente de que el juego digital puede apoyar el bienestar infantil al permitirles satisfacer necesidades psicológicas específicas, incluida la necesidad de conectarse con sus compañeros, lo que puede resultar en resultados positivos de bienestar con el tiempo."

En un estudio complementario de RITEC, los investigadores recopilaron datos utilizando equipos, incluyendo sensores de frecuencia cardíaca y software de seguimiento ocular, y los relacionaron con emociones humanas asociadas al bienestar. Al ofrecer un "rango completo de evidencia empírica", los investigadores afirman que los juegos digitales apoyan a los niños en experimentar y regular emociones, sentirse conectados con otros, y gestionar sus relaciones sociales.

“ En general, encontramos un apoyo más sólido al potencial de los juegos digitales para influir positivamente en el sentido de autonomía y competencia de los niños, en su capacidad para comprender y regular emociones, y para formar y gestionar relaciones, ya que se evidenciaron impactos positivos en estos aspectos de bienestar en los tres estudios”.

Los beneficios para la salud mental no se limitan a los niños.

La introducción de exergames como *Wii Sports* de Nintendo impulsó investigaciones posteriores sobre cómo los videojuegos, tanto activos como no activos, pueden favorecer

el bienestar mental en diferentes poblaciones. Un estudio examinando *Wii Tennis*, por ejemplo, se demostró que jugar reduce los síntomas de depresión en adultos mayores, a veces incluso de manera más efectiva que el ejercicio tradicional.⁴

Un estudio de 2020 en Singapur llevó esta premisa un paso más allá al explorar cómo importa la manera en que las personas juegan. Los adultos mayores que jugaron exergames multijugador reportaron sentirse menos solos y experimentaron una mayor disminución de la depresión en comparación con quienes jugaron solos, destacando la naturaleza social de los videojuegos y sus beneficios asociados.⁵

Investigadores de la Universidad de Oxford estudiaron el impacto de jugar un videojuego en el estado de ánimo entre más de 8.000 jugadores. Sus hallazgos publicados en 2024 "corroboran lo que la investigación cualitativa y los informes de jugadores de todo el mundo han sugerido durante mucho tiempo: la gente se siente bien jugando". El estudio señaló que el impacto superaba la mejora en el estado de ánimo reportadas al ver televisión, leer o ir de compras.⁶

El poderoso papel de los videojuegos para facilitar la conexión social fue aún más evidente durante el confinamiento por COVID-19. Un estudio de junio de 2020 con jugadores de 16 años o más, realizado por investigadores de la Universidad de Glasgow, identificó siete formas en que los videojuegos impactaron positivamente a los jugadores durante los primeros días de la pandemia, incluyendo beneficios para la salud mental, alivio del estrés, un medio de escape, estimulación cognitiva, sensación de control, percepción de normalidad y una fuente de conexión social.

“ Jugar videojuegos ha tenido un efecto positivo en el bienestar percibido de los jugadores durante la pandemia de COVID-19. Los juegos proporcionaron un medio agradable para mantener el contacto social, y un escape que alivia el estrés y estimula mentalmente frente a los efectos del confinamiento. Aunque estos hallazgos están generalmente respaldados por investigaciones previas, es notable que la percepción pública de los videojuegos no se ha puesto completamente al día con la evidencia disponible.”⁷

Los videojuegos también han mostrado efectividad para ayudar a veteranos militares a reintegrarse tras el servicio, con un estudio de 2016 que examinó cómo los veteranos utilizaban los videojuegos para apoyar la recuperación de su salud mental y conductual.

“ Los participantes veteranos reportaron que los videojuegos ayudaron no solo a manejar el estado de ánimo y el estrés, sino también en tres áreas relacionadas con otros aspectos de la recuperación: afrontamiento adaptativo (por ejemplo, distracción, control, sustitución de síntomas); bienestar eudaimónico (confianza, comprensión, funcionamiento en roles); y socialización (participación, apoyo, camaradería).”⁸

Los investigadores concluyeron que "los videojuegos parecen proporcionar a algunos veteranos una forma potente de 'medicina personal' que puede promover la recuperación".

2. Los videojuegos mejoran el aprendizaje.

La investigación que relaciona los videojuegos con el desarrollo cognitivo comenzó a surgir a finales de los años 80, cuando psicólogos y educadores empezaron a estudiar cómo los videojuegos podrían influir en la atención, el razonamiento espacial, la memoria y la resolución de problemas.

En 2021, una revisión de 42 estudios sobre *Minecraft*, publicada en el *International Journal of Game-based Learning*, concluyó que este popular juego sandbox es "beneficioso en términos de mayor motivación, desarrollo del lenguaje y aprendizaje académico en materias como ciencias e historia. Jugar *Minecraft* también apoyó el desarrollo de habilidades sociales, incluyendo comunicación, compartir, colaboración y liderazgo".⁹

Un estudio de 2024 con estudiantes universitarios encontró que los juegos educativos digitales aumentaban la participación, estimulando su motivación por aprender.

“ Los entornos inmersivos amplifican este efecto, ofreciendo a los estudiantes una forma dinámica de conectarse con los contenidos educativos. [. . .] Prácticamente, estos hallazgos subrayan la importancia de los juegos educativos digitales y los entornos digitales en las escuelas para mejorar la motivación del alumnado hacia el aprendizaje.”¹⁰

Además, un estudio de 2022 realizado por investigadores de la Universidad de Ginebra mostró que jugar videojuegos de acción ayudó a los niños a mejorar sus habilidades de lectura. Los científicos trabajaron con 150 estudiantes italianos de 8 a 12 años para evaluar la capacidad de usar videojuegos de acción para entrenar diferentes funciones ejecutivas utilizadas durante la lectura. El equipo encontró una "mejora de siete veces" en la capacidad de los niños para mantener la concentración.

“ Aún más notablemente, el equipo de investigación observó una clara mejora en la lectura, no solo en términos de velocidad de lectura, sino también en precisión. Esta mejora en la alfabetización ocurre incluso cuando el videojuego de acción no requiere ninguna actividad de lectura.”¹¹

El equipo también realizó evaluaciones de seguimiento y encontró que las mejoras se mantuvieron y que sus calificaciones mejoraron significativamente con el tiempo.

Este creciente cuerpo de investigación concluye que los videojuegos pueden mejorar el aprendizaje al estimular la motivación por aprender y promover habilidades de lectura y funciones ejecutivas. En última instancia, la naturaleza inmersiva e interactiva de los videojuegos puede involucrar a los estudiantes de maneras que los métodos educativos

tradicionales a menudo no pueden.

3. Jugar videojuegos puede proporcionar valiosas habilidades laborales.

La investigación también indica que jugar videojuegos puede mejorar el desempeño laboral al fortalecer habilidades blandas como la resolución de problemas, el liderazgo y el trabajo en equipo, además de habilidades técnicas.

Un estudio de Liechtenstein de 2020 concluyó que las habilidades adquiridas en videojuegos se correlacionan con las habilidades gerenciales: "...se ha comprobado que los videojuegos pueden ser indicativos de diversas habilidades que son profesionalmente valiosas, incluyendo persistencia, resolución de problemas y liderazgo... De hecho, ser hábil en videojuegos puede impulsar significativamente la carrera profesional de uno".¹²

El mismo estudio también argumenta que el rendimiento en juegos puede predecir el rendimiento laboral. "Nuestro estudio reveló relaciones significativas y positivas entre el éxito de los participantes en los videojuegos y cómo se desempeñaron durante nuestras evaluaciones... En consecuencia, los videojuegos no solo pueden usarse para evaluar habilidades específicas, sino también podrían ser útiles para predecir el rendimiento a un nivel más general."

Una revisión de la literatura en el *Procedia Computer Science* mostró que los videojuegos mejoran las habilidades cognitivas y la toma de decisiones en el lugar de trabajo.

"Habilidades cognitivas como la percepción, el control de la atención y la toma de decisiones mejoran cuando los sujetos fueron entrenados con videojuegos. [...] Personas con profesiones como enfermeros y médicos mostraron una mejor toma de decisiones y evaluación de riesgos cuando fueron entrenados con juegos de simulación serios. Estudiantes de secundaria y universitarios que jugaron videojuegos mostraron mejores resultados cuando se les asignan tareas relacionadas con habilidades cognitivas comparados con estudiantes que no juegan videojuegos."¹³

4. Los videojuegos son una herramienta de entrenamiento poderosa.

Los videojuegos se utilizan de diversas maneras para capacitar a trabajadores en campos de alto riesgo, desarrollando competencia y preparación. La investigación respalda que la gamificación de videojuegos y las simulaciones proporcionan herramientas de aprendizaje realistas e inmersivas que desarrollan habilidades críticas en entornos controlados, sin riesgos del mundo real.

El cirujano pionero Richard Satava, MD, acuñó el término "Nintendo Surgeon" en 1992 para destacar el potencial transformador de la tecnología de videojuegos en la medicina.¹⁴ Muchos estudios siguieron, abogando por el uso de herramientas de juego en la formación y respaldando la premisa de que los cirujanos entrenados con videojuegos pueden operar más rápido y cometer menos errores.

Los investigadores de la Rama Médica de la Universidad de Texas encontraron que los estudiantes de secundaria y universitarios con experiencia jugando videojuegos de disparos en primera persona superaron a estudiantes de medicina reales en simuladores de cirugía robótica, demostrando superior coordinación mano-ojo y habilidades motoras finas.¹⁵ Una investigación adicional realizada en 2021 reafirmó el valor de los videojuegos en la formación quirúrgica, y señaló que "un historial de juegos y entrenamiento basado en videojuegos se asocia con mejores métricas en cirugía robótica y laparoscopia, respectivamente".¹⁶

Las aplicaciones son amplias y están creciendo. Los astronautas utilizan tecnología de videojuegos, como la "realidad mixta", para familiarizarse con la disposición e instrumentos de la Estación Espacial Internacional.¹⁷ Los equipos de emergencias la utilizan para entrenar en respuesta a desastres. Las fuerzas del orden emplean los videojuegos para entrenar en eventos de tiradores activos y toma de decisiones tácticas bajo estrés. El U.S. Air Force Air Education and Training Command Center utiliza tecnología de realidad aumentada y virtual para capacitar a los aviadores de manera mejor y más rápida, y para fomentar un aprendizaje más profundo.¹⁸

Los casos de uso no tienen que ser situaciones de vida o muerte para ser impactantes. Los minoristas utilizan herramientas centradas en videojuegos para entrenar trabajadores y simular eventos de gran afluencia, como ventas navideñas. Los principales equipos deportivos emplean la tecnología de videojuegos para reformular cómo los atletas se preparan mental y tácticamente. Y los fabricantes de automóviles prueban el rendimiento de vehículos y construyen prototipos utilizando simuladores de conducción y visualización de diseño.

En todos estos campos, el uso y los datos presentan un caso convincente: jugar a videojuegos puede mejorar significativamente la preparación, reducir errores, aumentar el ROI y mejorar los resultados del mundo real.

Notas finales

- ¹Granic, I., Lobel, A., y Engels, RC (2014). [The benefits of playing video games](#). *American Psychologist*, 69 (1), 66–78.
- ²Markey, PM, Ferguson, CJ y Hopkins, LI (2020). [Video game play: Myths and benefits](#). *American Journal of Play*, 13 (1), 87–106.
- ³UNICEF. (2024, April). [Responsible innovation in technology for children: Digital technology, play and child well-being](#).
- ⁴Rosenberg, D., Depp, CA, Vahia, IV, Reichstadt, J., Palmer, BW, Kerr, J., Norman, G. y Jeste, DV (2010). [Exergames for subsyndromal depression in older adults: A pilot study of a novel intervention](#). *American Journal of Geriatric Psychiatry*, 18 (3), 221–226.
- ⁵Li, J., Theng, Y.-L. y Foo, S. (2020). [Play mode effect of exergames on subthreshold depression in older adults: A randomized pilot trial](#). *Frontiers in Psychology*, 11.
- ⁶Vuorre, M., Ballou, N., Hakman, T., Magnusson, K. y Przybylski, AK (2023). [Affective uplift during video game play: A naturalistic case study](#). [PREIMPRESIÓN]
- ⁷Barr, M., y Copeland-Stewart, A. (2021). [Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being](#). *Games and Culture*, 17 (1), 122–139.
- ⁸Colder Carras, M., Kalbarczyk, A., Wells, K., Banks, J., Kowert, R., Gillespie, C. y Latkin, C. (2018). [Connection, meaning, and distraction: A qualitative study of video game play and mental health recovery in veterans treated for mental and/or behavioral health problems](#). *Social Science & Medicine*, 216, 124–132.
- ⁹Alawajee, O., y Delafield-Butt, J. (2021). [Minecraft in education benefits learning and social engagement](#). *International Journal of Game-Based Learning*, 11 (4), 19–56.
- ¹⁰Li, Y., Chen, D. y Deng, X. (2024). [The impact of digital educational games on students' motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment](#). *PLoS ONE*, 19 (1), e0294350.
- ¹¹Pasqualotto, A., Altarelli, I. y De Angeli, A. (2022). [Enhancing reading skills through a video game mixing action mechanics and cognitive training](#). *Nature Human Behaviour*, 6, 896.
- ¹²Simons, A., Wohlgenannt, I., Weinmann, M., et al. (2021). [Good gamers, good managers? A proof-of-concept study with Sid Meier's Civilization](#). *Review of Managerial Science*, 15, 957–990.
- ¹³Reynaldo, C., Christian, R., Oseas, H. y Gunawan, AAS (2021). [Using video games to improve capabilities in decision making and cognitive skill: A literature review](#). *Procedia Computer Science*, 179, 211–221.
- ¹⁴Satava, RM (1992). [Nintendo surgery](#). *JAMA*, 267 (17), 2329–2330.
- ¹⁵Rama Médica de la Universidad de Texas en Galveston. (2012, November 15). [Using skills gleaned from video games, high school and college students outmatch medical residents in surgical simulations](#). *ScienceDaily*.
- ¹⁶Gupta, A., Lawendy, B., Goldenberg, MG, Grober, E., Lee, JY y Perlis, N. (2021, April). [Can video games enhance surgical skills acquisition for medical students? A systematic review](#). *Surgery*, 169 (4), 821–829.
- ¹⁷NASA. (2021, September 20). [Nine ways we use AR and VR on the International Space Station](#).
- ¹⁸Roza, D. (2024, May 8). [New tech helping airmen think faster in training, AETC boss says](#). *Air and Space Forces Magazine*.



© 2025 Entertainment Software Association

601 Massachusetts Avenue NW | Suite 300 | Washington, DC 20001

theESA.com