

Entre personas de 18 y más

Fiebre de Pokémon Go se apagó rápidamente en Costa Rica

Sólo 3,9% de la población adulta lo juega actualmente

16 ENE 2017 Economía



La aplicación móvil de realidad aumentada, Pokémon Go, desarrollada por Niantic para Nintendo causó furor en varias ciudades del mundo en julio del 2016 cuando fue lanzado al mercado (foto Karla Richmond).

El juego de realidad aumentada Pokémon GO que surgió en julio del 2016 levantando una ola de fiebre entre los costarricenses motivó a estudiantes de la Universidad de Costa Rica

a **investigar el contacto que la población joven y adulta tuvo con este videojuego** y conocer las actitudes hacia los videojuegos en general.

El estudio se realizó como parte de la **Encuesta Actualidades de la Escuela de Estadística de la UCR**, un proyecto que cada año indaga las opiniones de los costarricenses con respecto a diversos temas de actualidad que van desde la política y la economía hasta el entretenimiento (documento adjunto a esta nota).

Mediante esta encuesta los estudiantes consultaron la opinión de personas mayores de 18 años de todo el territorio nacional por medio de entrevistas cara a cara y algunas por vía telefónica. En total **se encuestó a 1.059 personas** durante el mes de octubre del 2016 y la muestra es representativa.

Poco interés en videojuegos

Aunque las redes sociales y los medios de comunicación reportaban una verdadera fiebre entre los costarricenses que salieron a las calles, plazas y parques a capturar Pókemones, los resultados de la encuesta revelan que **la penetración que tuvo este juego entre el público adulto fue escasa** e incluso que quienes lo probaron **rápidamente se “desengancharon”** del juego.

El estudio mostró que **sólo el 15,2% de la población adulta ha tenido o tiene contacto con la nueva aplicación móvil** lanzada en el mes de julio del 2016. De éstos un 11,3% dejó de jugarlo y solamente un 3,9% dijo que lo juega actualmente (en octubre al momento de la encuesta) quienes suman sólo 24 personas de la muestra inicial.



La televisión y los teléfonos inteligentes son los dispositivos tecnológicos preferidos por las personas adultas (foto Karla Richmond).

El escaso contacto que tuvo esta población con la aplicación Pokémon Go y lo rápido que los usuarios se desengancharon (en un lapso de tres meses) podría reflejar la **baja apropiación que los adultos costarricenses tienen con respecto a este tipo de tecnologías como alternativa para el entretenimiento.**

Prefieren la televisión y el celular

Esta tendencia también se manifiesta en los resultados del [Décimo Informe Hacia la Sociedad de la Información y el Conocimiento](#) que publicó el Programa de la Sociedad de la Información y el Conocimiento de la Universidad de Costa Rica ([Prosic](#)) en el 2016, el cual aportó un primer mapeo sobre el uso y apropiación de las TIC entre los adultos de 35 a 55 años de sectores socioeconómicos medios del Gran Área Metropolitana.

El estudio mostró que los adultos prefieren en primer lugar la televisión y el teléfono celular inteligente, seguidos por la computadora portátil y la computadora de escritorio e incluso la radio, **mientras que la consola de videojuegos se ubica como el dispositivo de menor frecuencia de uso entre los adultos.**

Al analizar la frecuencia que este grupo da a los diferentes usos del teléfono celular, tales como ingresar a redes sociales, tomar y guardar fotos, jugar videojuegos, ingresar al correo electrónico, entre varias opciones posibles, **la utilización del celular para jugar videojuegos aparece en este estudio con puntajes moderados y bajos.**

Aceptación

Aunque los videojuegos pueden ser una opción poco utilizada por los adultos para su entretenimiento, **la mayoría (85,2%) conoce o ha escuchado de ellos.** Los resultados de la Encuesta Actualidades sugieren que **los videojuegos son aceptados entre esta población,** la cual reconoce tanto aspectos positivos como negativos en los mismos.



Los resultados de la Encuesta Actualidades 2016 fueron presentados a la prensa el 14 de diciembre. El estudiante Javier Villagra Zamora fue el encargado de brindar los resultados del capítulo sobre videojuegos y Pokémon Go (foto Laura Rodríguez).

El 89,6% comparte la idea de que causan adicción, 75,5% que fomentan la violencia y 51,36% que son malos para la salud (Gráfico 4.2). No obstante, magnitudes importantes también opinan favorablemente, pues **59,6% está de acuerdo con que estimulan las habilidades mentales**, 55,2% que sirven para relajarse del diario vivir y 49,5% que mejoran la comunicación cuando se juega en familia.

Brecha generacional

Los autores del capítulo sobre Actitudes hacia los videojuegos y experiencia con Pokemon Go de la Encuesta Actualidades, los estudiantes Francisco Jara Ávila y Javier Villagra Zamora, consideran que la baja magnitud que juega actualmente Pokémon Go puede deberse a que **la muestra de la encuesta abarca únicamente personas de 18 años y más**, por lo que la población menor de edad no fue tomada en cuenta.

En este caso es importante mantener presente que este grupo etéreo (30-55 años) **nacidos en las décadas de los 70 y 80 tuvo un acceso tardío al uso regular y generalizado de las TIC**, tal como lo plantea la investigadora Amarylis Quirós Ramírez autora del capítulo sobre adultos y prácticas de las TIC del Décimo informe Hacia la Sociedad de la Información y el Conocimiento.

“Ellos son quienes, probablemente, aprendieron a familiarizarse y hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación sobre la marcha de sus rutinas diarias tradicionales, las cuales no estaban tan impregnadas de la intromisión de las nuevas

tecnologías como sí la han vivido las generaciones más recientes” explica la investigadora en dicho informe.

Las nuevas generaciones que nacieron a partir de los años 90 con la constante presencia de dispositivos móviles e Internet demandan más éste tipo de tecnologías impulsando a la industria de los videojuegos a continuar creciendo y desarrollando nuevas tecnologías que sorprendan tanto o más que el fenómeno Pokémon Go.

Para el profesor Roberto Escobar de la carrera de Informática y Tecnología Multimedia de la Sede del Pacífico, sin duda la industria está creciendo y el desarrollo de aplicaciones móviles para el entretenimiento y la educación está desplazando a los videojuegos tradicionales para consolas, por lo que ésta es una de las áreas donde actualmente se forman nuevos profesionales.

[Encuesta Actualidades 2016](#)

La encuesta Actualidades la realizan los estudiantes del curso Encuestas por muestreo de la Escuela de Estadística. Es una encuesta nacional casa por casa. Este año se realizaton 1059 entrevistas a costarricenses mayores de 18 años. Trataron los siguientes temas: Congestionamiento ...



[Katzy O`neal Coto](#)
Periodista Oficina de Divulgación e Información
katzy.oneal@ucr.ac.cr

Etiquetas: [tecnología](#), [innovacion](#), [encuesta actualidades](#), [sede pacifico](#), [prosic](#), [videojuegos](#).