

## **Qustodio elabora un análisis del uso que hacen los menores españoles de los videojuegos**

### **Aumenta en un 45% el tiempo que pasan los menores españoles en apps de videojuegos este verano**

La industria del videojuego registró el año pasado en España una facturación superior a los 1.479 millones de euros, consolidando a nuestro país como uno de los 10 principales mercados mundiales del sector, según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI). Esta cifra se traduce en más de 15 millones de jugadores solo en España. A esto hay que sumar que, con la crisis sanitaria provocada por el coronavirus, el consumo de videojuegos experimentó un incremento notable de consumidores. Hay plataformas que señalan entre un 30% y un 45% más de usuarios y que sitúan la edad media de los jugadores entre los 14 y los 34 años.

Conscientes de que su uso comienza mucho antes de los 14 años y coincidiendo con la celebración del Día Mundial del Videojuego o Día del Gamer (29 de agosto), desde Qustodio, plataforma de seguridad y bienestar digital para familias, han elaborado un análisis por tramos de edad del uso que hacen los menores de los videojuegos en nuestro país. Además, han realizado una comparativa con el mismo período el año anterior.

En el Top 10 con los juegos más utilizados entre los menores españoles (por número de sesiones), al igual que ya sucedía el año pasado, Roblox, Brawl Stars y Minecraft ocupan los primeros puestos del ranking entre los pequeños de 4 a 9 años. En el caso de los menores de 10 a 18 años, la lista se mantiene salvo en el caso de Minecraft, que es sustituido por Fortnite. Aquí se observan mayores diferencias con 2019, donde los más utilizados fueron: Brawl Stars, Fortnite y Clash Royale.

La presencia de alguna forma de contenidos violentos en los videojuegos más populares entre los menores españoles sigue siendo muy habitual. De hecho, el 80% de los videojuegos más populares entre los niños de 4 a 9 años cuenta con contenidos violentos, porcentaje que desciende levemente hasta el 70% en el caso de los menores de entre 10 y 18 años. Además, estos ocupan los primeros puestos del ranking frente a Pokémon GO, Gacha Life, Parchis STAR Online o Subway Surfers, los únicos juegos poco o nada violentos de esta clasificación, que se sitúan entre los últimos puestos.

Desde Qustodio han querido conocer mejor la situación actual y entender cuáles son los videojuegos que más se descargan los niños españoles, un ranking que, al igual que ocurría el pasado año, encabeza Brawl Stars en todos los tramos de edad. Cabe señalar que los 3 videojuegos más destacados, independientemente de la edad de los menores, contienen algún tipo de violencia.

Otro aspecto llamativo de este análisis tiene que ver con los videojuegos que más prohíben los padres, al revelar que 7 de ellos coinciden con los más usados por sus hijos de entre 4 y 9 años y el 80% entre los mayores de 10 años. Entre los más bloqueados, la mayoría poseen contenidos violentos, lo que pone en valor la concienciación de las familias españolas sobre la violencia presente en los

videojuegos.

Los menores españoles invierten una media de 1 hora y 10 minutos diarios jugando a videojuegos, 21 minutos más que en el mismo período del año anterior, lo que supone un aumento de un 45% del uso de los videojuegos entre los menores.

Qustodio también ha analizado el tiempo que dedican a diario a cada uno de estos videojuegos. League of Legends se corona como el juego al que más tiempo juegan los menores españoles a partir de los 10 años, con 174 minutos diarios de media, una cifra que hace un año se situaba en 153 minutos.

Fortnite es el videojuego en el que los menores de entre 4 y 9 años pasan más tiempo, aunque los minutos que le dedican al día han disminuido drásticamente, pasando de 147 minutos diarios en julio de 2019 a sólo 83 minutos este año, un 71% menos. Un descenso que también se observa en los menores de 10 a 18 años, que han pasado de dedicarle 142 minutos/diarios a 108.

Para Eduardo Cruz, CEO y cofundador de Qustodio, “es muy importante que las familias conozcan a qué videojuegos juegan sus hijos y seleccionar los adecuados para la edad del jugador, siguiendo el código PEGI. También es aconsejable que sean los padres los que establezcan cuándo y cuánto tiempo pueden jugar, además de que el menor se comprometa a consultar con sus padres antes de realizar determinadas acciones, como aceptar una invitación de juego ‘online’, descargar un nuevo videojuego o realizar un pago por Internet”.

**Datos de contacto:**

Redacción  
695604946

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Sociedad](#) [Juegos](#) [Ciberseguridad](#) [Ocio para niños](#) [Dispositivos móviles](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>