

El entretenimiento en pandemia: ¿qué ha cambiado en estos meses?

 animal.mx/2020/12/entretenimiento-en-pandemia-estudio-facebook

14 de diciembre de 2020

El **2020** está a punto de terminar y es impresionante darnos cuenta que ya llevamos nueve meses de **pandemia**. Nunca antes habíamos enfrentado el reto de quedarnos tanto tiempo en casa, modificar nuestra vida cotidiana y restringir el contacto con nuestra gente. De verdad, ¿cómo le hemos hecho para sobrellevarlo?

Según un estudio realizado por Kantar Profiles y comisionado por Facebook, para **77% de los consumidores** a nivel mundial, el **entretenimiento** ha sido muy importante para sobrellevar el quedarse en casa. ¡Y sí! Solo piensa en cuántas **películas, series y videojuegos** ya devoraste en estos meses. La emergencia sanitaria por covid-19 ha llevado a las personas a consumir mucho más contenido, especialmente durante los meses de marzo, abril y mayo.

Checa qué más reveló este estudio:

33% de los usuarios de servicios de streaming ha **gastado más de su presupuesto mensual** habitual en este tipo de servicios desde que comenzó la pandemia.

Te interesa: Streaming wars: ¿Qué pasará con Netflix y otros servicios ahora que llegó Disney Plus?

82% de los consumidores a nivel global jugaron y vieron contenido relacionado con **videojuegos**.

Checa: Si no has jugado The Last of Us ya te tardaste: checa por qué es el mejor videojuego de 2020

- **3 de cada 4 consumidores** que vieron una **transmisión en línea de un concierto o una obra de teatro** aseguran que el covid-19 influyó en su decisión.
- Además, **42% de los consumidores** globales que vieron un concierto u obra en línea por primera vez dicen que **lo seguirían haciendo en los próximos años**.
- **38%** de los consumidores en el mundo **vieron cosas que ya habían visto en el pasado**, posiblemente motivados por un sentimiento de nostalgia. En nuestro caso nos aferramos a *Modern Family* y *Seinfeld* porque necesitábamos risas y una dosis de felicidad. ¿Ustedes?

Sí, queremos socializar aunque sea a distancia

Los eventos presenciales se cancelaron, pero la realidad es que seguimos buscando el **contacto social** aunque sea de manera digital, con conocidos y desconocidos.

Según el estudio ***Contenido, consumo y cultura: perspectivas de la industria del entretenimiento***, 47% de los consumidores en todo el mundo dicen que participan en comunidades relacionadas con el cine, la televisión y la música.

Los **videojuegos** han sido particularmente populares entre los consumidores que buscan experiencias sociales alrededor de intereses comunes. Entre mayo y julio, el 63% de los jugadores jugó con una o más personas, conocidas o desconocidas.

Mira: Otro videojuego imperdible de 2020: Cyberpunk 2077

En el caso particular de México, los **grupos de Facebook** han tenido un crecimiento acelerado y entre enero y junio de 2020, las categorías que registraron un mayor número de nuevos miembros fueron: (1) padres de familia de escuelas, (2) jardinería, (3) educación en casa, (4) películas y (5) cocina y recetas.

“Socializar durante la pandemia ha sido un gran desafío. Las personas quieren establecer conexiones, no solo con amigos y familiares, también con personas desconocidas que comparten intereses y buscan recrear las interacciones y conversaciones que sucedían cara a cara ahora en el espacio digital. En ese sentido, las redes sociales son un espacio claro para que esto suceda”, dice Adriana Peón, directora comercial de Facebook México.

Más allá de lo digital

Y no solo los medios digitales han ayudado a sobrellevar la pandemia, también las personas han creado rutinas completamente distintas durante este tiempo y han encontrado beneficios para la salud mental en pasatiempos tangibles como la **repostería**, las **manualidades** y la **jardinería**. ¿Ustedes le entraron a algo? Nosotros intentamos el café Dalgona, hicimos pan de plátano, volvimos a bordar y sí, le entramos al mundo de las plantitas.

Te compartimos: Plantas chidas y aguantadoras para que le entres a la jardinería

Según el estudio que mencionamos, una de cada cinco personas (19%) alrededor del mundo completó un proyecto artesanal desde que comenzó el aislamiento y la mitad de quienes han realizado manualidades por primera vez dice que es probable que continúe con ese hobby en el futuro.

Estas actividades del mundo real se han ido complementando con ciertas actividades digitales, creando nuevas formas de entretenimiento y consumo que van desde **ver videos mientras hornean o colorear mientras se escucha un pódcast**.

Nosotros descubrimos el enorme placer de lavar trastes y limpiar la casa mientras escuchamos nuevos pódcast.

Te recomendamos: 12 pódcast para descubrir antes de que acabe el año

Esto también se ha visto reflejado en el aumento de listas de reproducción relacionadas con alguna actividad específica en las plataformas de streaming de audio.

De cara al futuro, lo más probable es que retomemos las actividades presenciales y volvamos a conciertos, teatros y cines en cuanto sea seguro; sin embargo, ya descubrimos otras formas de conectar con otras personas a distancia, por lo que es muy probable que lo incorporemos a nuestra vida cotidiana post pandemia.