



INSTITUTO FEDERAL DE
TELECOMUNICACIONES

REPORTE ESPECIAL ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO 2021

OCTUBRE 2022



UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

▪ NOTA METODOLÓGICA	<u>3</u>
▪ ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO 2021	<u>4</u>
▪ PRINCIPALES HALLAZGOS	8
▪ GLOSARIO	9
▪ FUENTES	10

La primera parte del presente reporte especial consistió en una **investigación de gabinete** para conocer el **contexto económico y social**, así como el impacto de la **industria de los videojuegos en México**, al tiempo que se comparó con los principales países en esta industria y con los de la zona.

Posteriormente, para conocer las **características, hábitos y composición del público gamer** en el país, el Instituto Federal de Telecomunicaciones por medio del licenciamiento de servicios de la empresa **OMDIA**, en específico el **Consumer Research** en su apartado **Gamers Visualization**, obtuvo y analizó los datos recabados por el proveedor por medio de un **panel compuesto por 4,847 personas** encuestadas en dos olas durante el año 2021.

La Unidad de Medios y Contenidos Audiovisuales del Instituto considera pertinente el análisis de las tendencias del consumo de los videojuegos en México, así como su posterior evolución ya que es una **industria que ha crecido de forma sobresaliente durante la última década**, además de que existe la necesidad de conocer y perfilar las preferencias de los consumidores de estos contenidos audiovisuales.

De acuerdo con el informe **“Gaming: the new superplatform”**, publicado por la consultora multinacional **Accenture**, se estima que la industria de los videojuegos supera los 300 mil millones de dólares. Hay un total de **2,700 millones de gamers en todo el mundo** y para finales de 2023 habrá más de **400 millones de nuevos jugadores y jugadoras**.¹

De acuerdo con **Statista**, empresa de análisis, estadísticas e investigación, la industria mundial de los videojuegos es liderada por **China y Estados Unidos con ingresos globales de más de 50,000 millones y 30,000 millones de dólares**, respectivamente. Por su parte, **México es el décimo mercado más grande a nivel mundial y el mayor de América Latina**, con unos ingresos estimados en **2,300 millones de dólares en 2021**, superando al mercado brasileño que facturó más de 1,750 mdd². **The CIU**, firma de consultoría estratégica, dimensionamiento e investigación de mercados, afirma que **México registró 76.7 millones de videojugadores al finalizar 2021**, 57.4% de la población total, un **aumento de 6.0% con respecto al 2020**.³

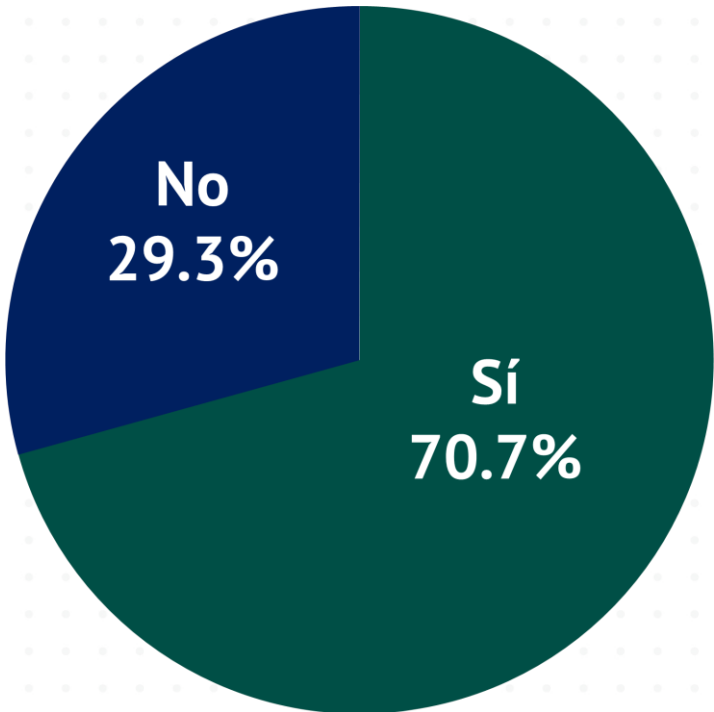
La importancia del mercado mexicano de los videojuegos es tal que de acuerdo con datos de The CIU, **ha prácticamente triplicado su valor en el país durante los últimos 12 años**.⁴

Statista indicó en un informe que los **cinco juegos que más se vendieron en el año fueron Call of Duty: Vanguard**, seguido de **Battlefield 2042, Pokémon: Brilliant Diamond, Forza Horizon 5 y Madden NFL 22**.⁵

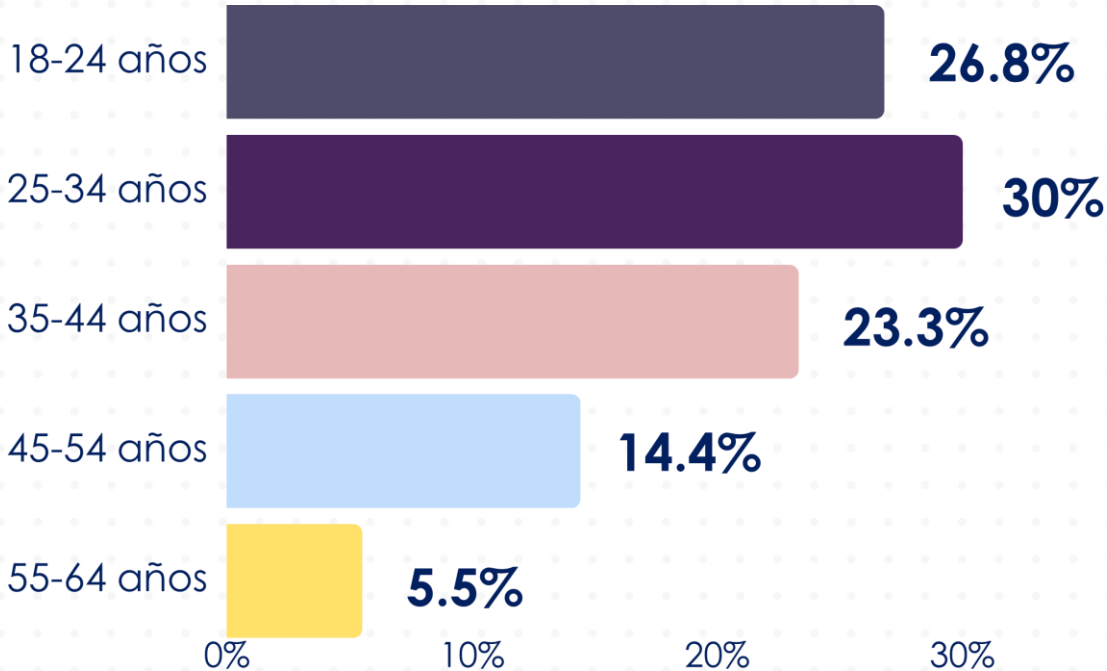
Según un estudio realizado por **Rebold**, empresa de marketing digital y comunicación basada en análisis de data, las **preferencias** de las personas hacia los videojuegos son⁶:



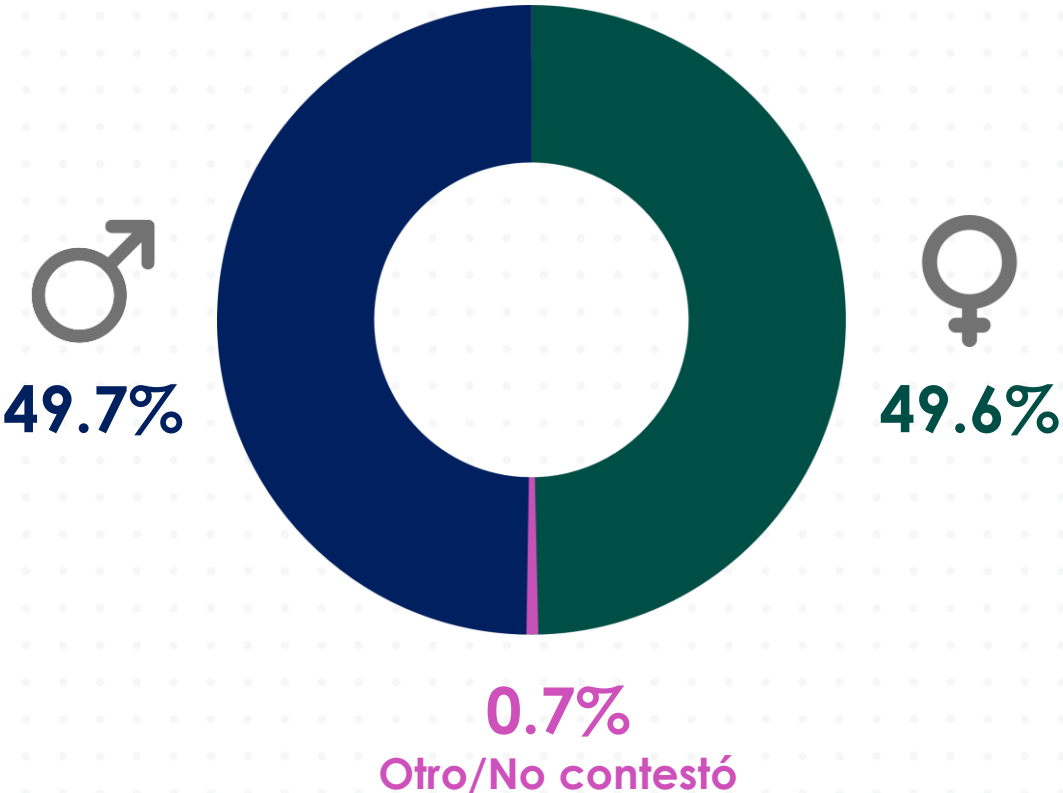
JUEGAN VIDEOJUEGOS



EDAD DE LOS GAMERS



GÉNERO DE LOS GAMERS



DISPOSITIVOS UTILIZADOS

Móviles



82.1%

Consolas



54.3%

PC

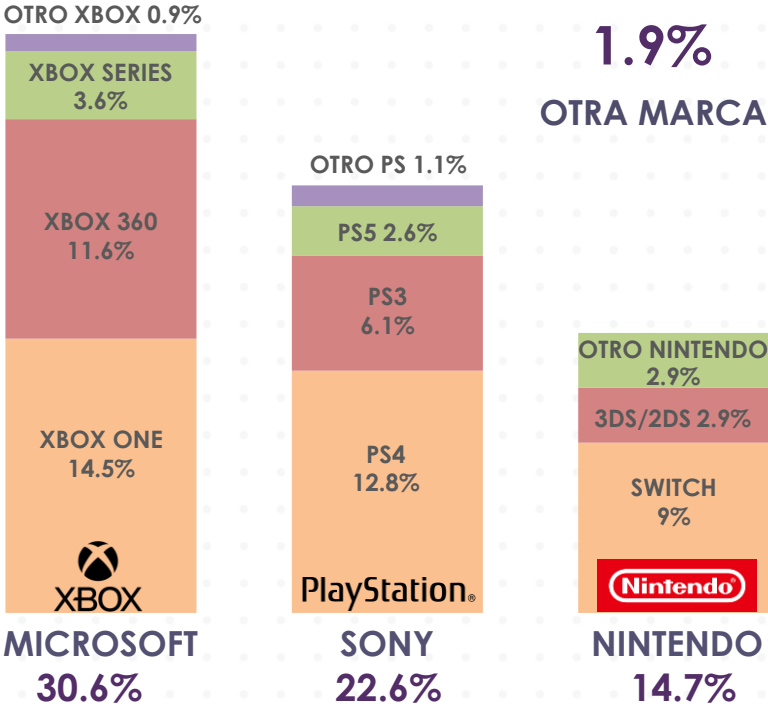


50.9%

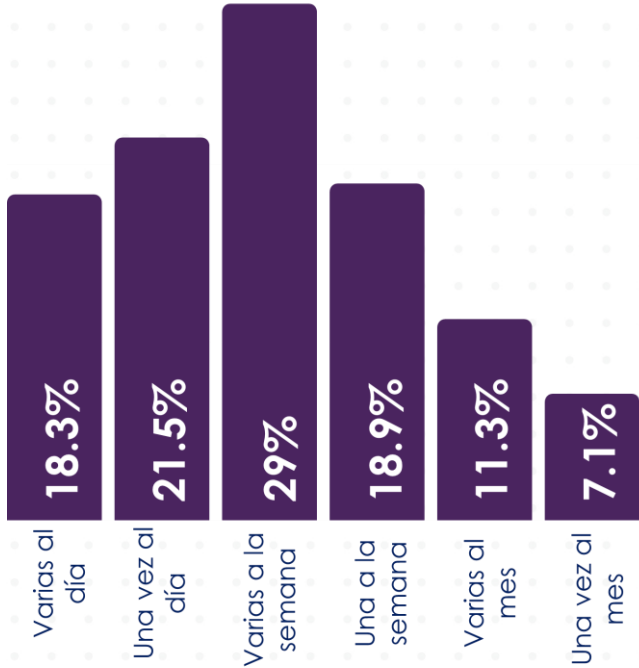
ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO 2021

CONSOLAS

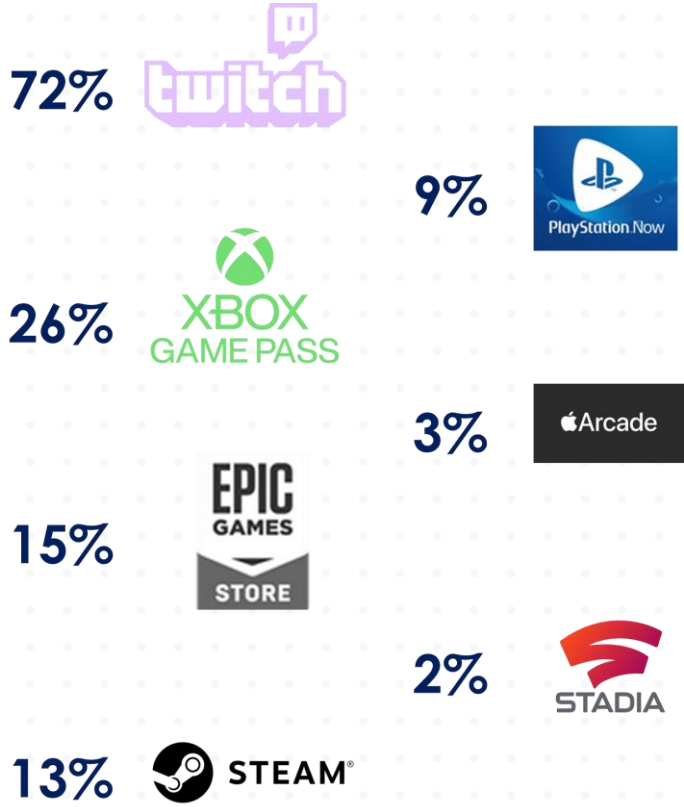
DEL TOTAL DE LA MUESTRA ANALIZADA, 45.6% DICEN TENER UNA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS



FRECUENCIA DE USO DE CONSOLAS (CUALQUIER USO)



APPS DE GAMING USADAS



- Se estima que la industria de los videojuegos genera más de **300 mil millones de dólares**.
- **México** es el **décimo mercado** a nivel mundial y el **mayor de América Latina**, con ingresos alrededor de **2,300 millones de dólares** en 2021.
- De las personas encuestadas, **70.7% dijeron jugar videojuegos**, de las cuales **49.7% son hombres y 49.6% son mujeres**.
- En los rangos etarios entre **18 y 34 años** se concentra más de la mitad (**56.8%**) de quienes declararon jugar videojuegos.
- **El teléfono móvil (82.1%)** es el dispositivo más utilizado para consumir este tipo de contenidos, seguido por las **consolas de videojuegos (54.3%)**.
- Del total de la muestra analizada, **45.6% dice tener una consola de videojuegos**.
- **Xbox One, Play Station 4 y Xbox 360** son las principales consolas en el mercado mexicano.
- La aplicación **Twitch** para hacer y seguir **transmisiones en vivo**, es la aplicación de videojuegos más utilizada por las videojugadoras y videojugadores encuestadas con **72%**.

- **App de gaming:** Aplicación de software que se instala en dispositivos, en el caso de las enfocadas al gaming son las que complementan la experiencia gamer con opciones como transmisiones en vivo, comunicación, gaming cloud, plataformas para gaming, contenido exclusivo, suscripciones a servicios de gaming, etc.
- **Consola de videojuegos:** Dispositivo que ejecuta juegos electrónicos contenidos en discos compactos, cartuchos, tarjetas de memoria u otros formatos. 7
- **Gamers / Videojugadores y videojugadoras:** Aunque nominalmente incluye a cualquier tipo de jugador, el término gamer se utiliza habitualmente como sinónimo de jugador o jugadora de juegos de video. 8
- **Gaming:** Ejecución de aplicaciones especializadas conocidas como juegos electrónicos o videojuegos en consolas de videojuegos o en computadoras personales (en cuyo caso la actividad se conoce como juego en línea).9
- **Videojuego:** Software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas, mediante un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola.10

1. Gaming: The next super platform
<https://www.accenture.com/no-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform>
2. Los mercados de videojuegos más grandes del mundo
<https://es.statista.com/grafico/25685/los-principales-mercados-de-los-videojuegos/>
3. Microsoft: Fortalecimiento en el Mercado Mexicano de Videojuegos
<https://www.theciu.com/publicaciones-2/2022/1/24/microsoft-fortalecimiento-en-el-mercado-mexicano-de-videojuegos>
4. Industria de Videojuegos en México en 2020
<https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>
5. El mercado de videojuegos generó 180,300 MDD en 2021
<https://expansion.mx/tecnologia/2021/12/30/el-mercado-de-videojuegos-en-2021>
6. El gaming en México: 63% de los mexicanos están interesados en los videojuegos
<https://otech.uaeh.edu.mx/noti/index.php/videojuegos/el-gaming-en-mexico-63-de-los-mexicanos-estan-interesados-en-los-videojuegos/>
7. Definición de “consola”
<https://definicion.de/consola/>
8. Definición de “gamer”
<https://www.gamerdic.es/termino/gamer/>
9. ¿Qué es Gaming? Definición de Gaming
<https://hablamosdegamers.com/social/que-es-gaming-definicion-de-gaming/>
10. Videojuego (concepto)
[https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Videojuego_\(concepto\)](https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Videojuego_(concepto))
11. OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization.