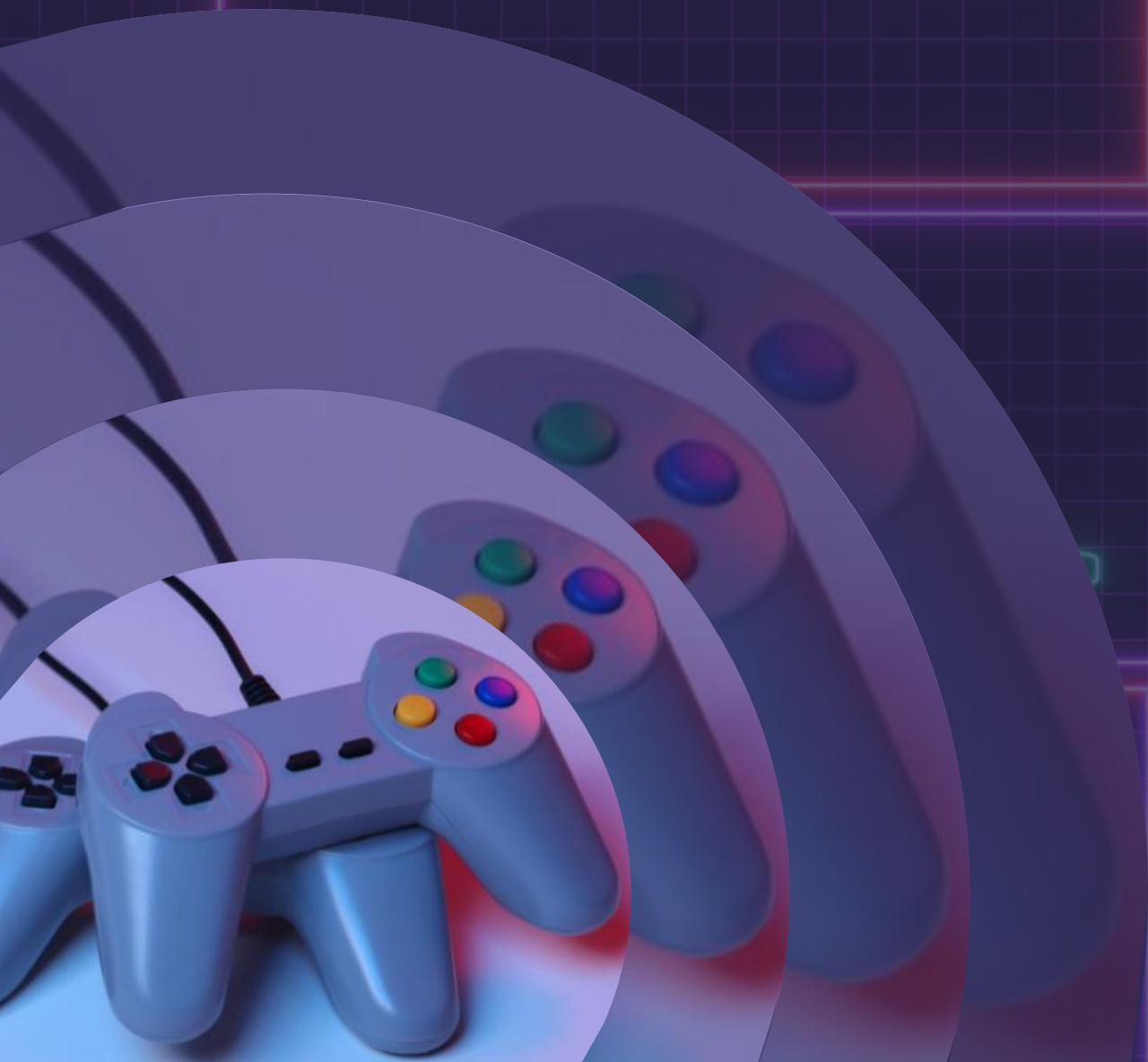


REPORTE ESPECIAL ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO

Primer semestre (ola) 2025



METODOLOGÍA	<u>3</u>
CONTEXTO	<u>4</u>
GLOSARIO	<u>5</u>
ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO	<u>7</u>
CONCLUSIONES	<u>14</u>
FUENTES	<u>15</u>

La primera parte del presente Reporte Especial consistió en una investigación de gabinete para conocer el **contexto económico y social**, tanto a nivel global como nacional, así como el **impacto de la industria de los videojuegos en México**.

Posteriormente, para conocer las características, **hábitos y composición del público gamer** en el país, el Instituto Federal de Telecomunicaciones a través del análisis realizado de la información 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 **2,412** personas encuestadas de entre **18 y 64 años**, en **abril del 2025**.

Periodo analizado: primera ola de 2025.

La importancia de generar información y análisis sobre la industria de los **videojuegos** no solo recae en que es una industria que ha crecido año con año, sino que es más relevante cada vez para las **generaciones más jóvenes**, y no únicamente para entretenimiento, sino también para la **profesionalización de estas generaciones** en diversas áreas de la industria.

De acuerdo con Statista, la **industria del gaming tiene más de 2,700 millones** de jugadores y jugadoras a **nivel global**, y generó más de **180,000 MDD en 2023**, y casi **455 mil MDD en 2024**.

La información de la empresa de consultoría estratégica The CIU, destaca el crecimiento de México en la industria, al informar que había hasta el **primer semestre de 2024, 68.7 millones** de personas videojugadoras de 6 años o más, un **incremento anual de 1.3%**.

Además, de acuerdo con datos de la firma Newzoo, se estima que el **mercado global de videojuegos crezca un 3.4% en 2025**, alcanzando un valor de **188,900 millones de dólares. México** también destaca por su potencial para convertirse en un referente global en la industria del gaming, ya que de acuerdo con el informe Game On: el auge del gaming en México (2025), elaborado por Endeavor México y Banco Santander México, el país es **el mercado más grande de videojuegos en América Latina y el décimo a nivel mundial**. Actualmente, cuenta con más de **76 millones de jugadores activos** y genera ingresos superiores a los **2,300 millones de dólares anuales**.

- ❑ **Consola de videojuegos:** Dispositivo que ejecuta juegos electrónicos contenidos en discos compactos, cartuchos, tarjetas de memoria u otros formatos.
- ❑ **Gamers / Videojugadores y videojugadoras:** Es la persona que se dedica regularmente a jugar videojuegos en cualquier dispositivo. Los gamers participan en esta actividad como un pasatiempo, forma de entretenimiento o profesionalmente.
- ❑ **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).
- ❑ **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.
- ❑ **Battle Royale:** Juegos que se caracterizan por desarrollarse en un mapa de mundo abierto que se hace cada vez más pequeño, en el que se realiza una batalla de todos contra todos, ya sea en solitario o equipo, y la partida termina cuando queda un jugador o equipo en pie (ejemplos: Warzone, Apex o Fortnite).

- ❑ **Videojuegos de carreras:** Juegos enfocados en la simulación de conducción de vehículos en una competencia (ejemplos: Forza Motosport, NASCAR, Formula 1 o Gran Turismo).
- ❑ **Shooter / videojuego de disparos:** Es un subgénero de videojuegos de acción donde el personaje hace uso de armas continuamente para abrirse paso en cada nivel. Estos juegos pueden ser en primera persona (visto desde los ojos del personaje) o en tercera persona (visto desde atrás del personaje). Ejemplos: Halo, Doom o Call of Duty.
- ❑ **Videojuegos de deportes:** Consisten en cualquier evento deportivo existente en la realidad o ficticia con reglas para ambos equipos (ejemplos: Madden, FIFA, WWE, UFC o NBA).
- ❑ **Videojuegos de peleas:** Es un subgénero de los videojuegos de acción que consiste en batallas jugador contra jugador, generalmente tratan de artes marciales de cualquier tipo, inclusive con armas blancas o armas de fuego (ejemplos: Mortal Kombat, Super Smash Bros o Street fighter).



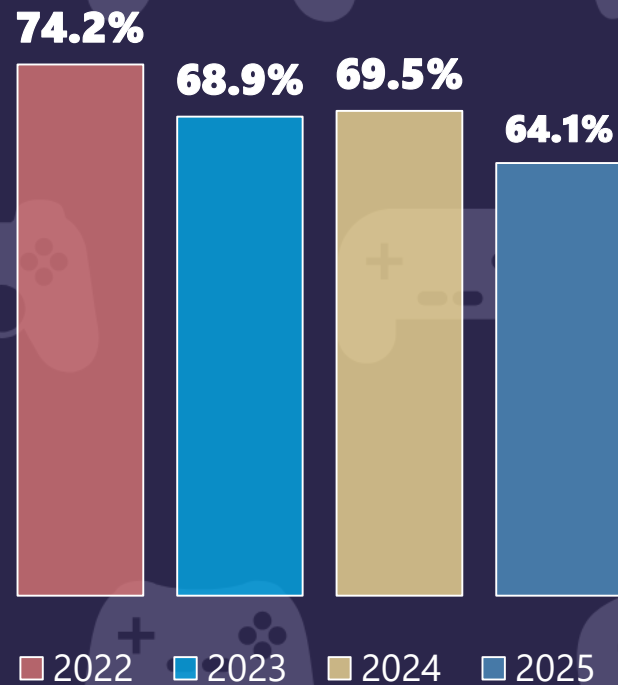
INSTITUTO FEDERAL DE
TELECOMUNICACIONES

ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO

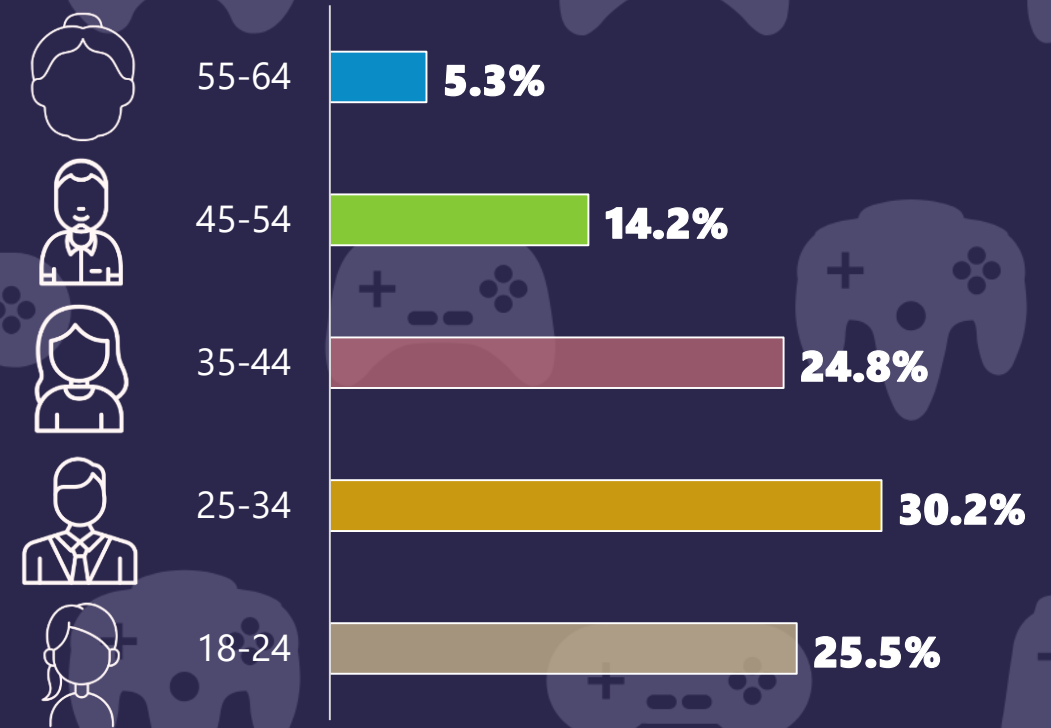
UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

GAMERS

DECLARARON JUGAR VIDEOJUEGOS



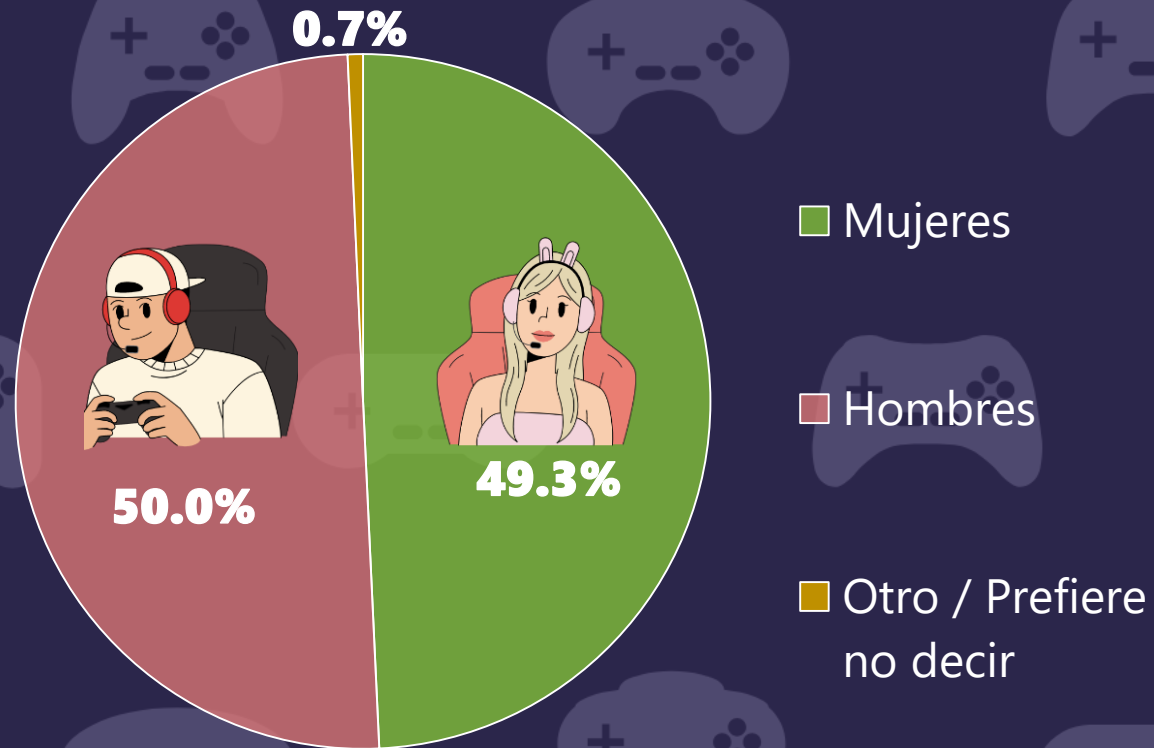
EDAD DE LOS GAMERS



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,412 encuestados durante abril de 2025. 1,547 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

GÉNERO DE LOS GAMERS



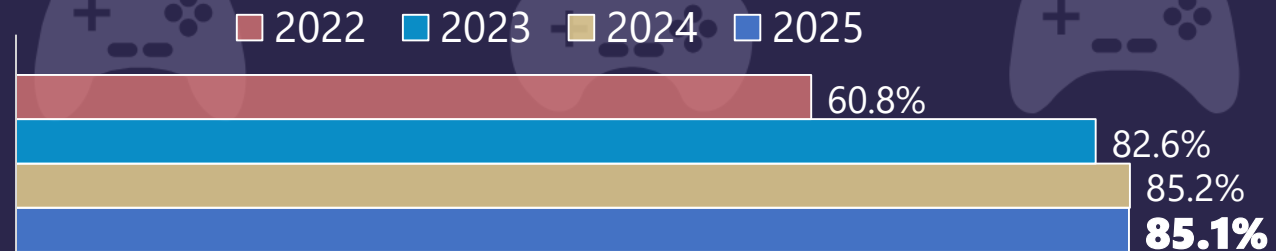
Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,412 encuestados durante abril de 2025. 1,547 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

DISPOSITIVOS UTILIZADOS



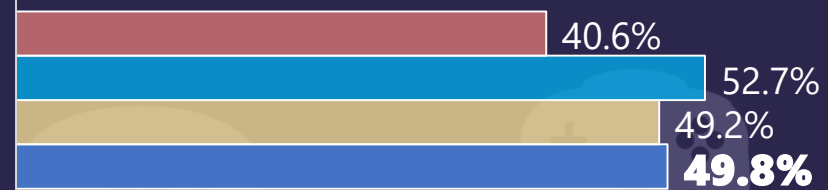
Móviles



Consolas



PC/Laptop



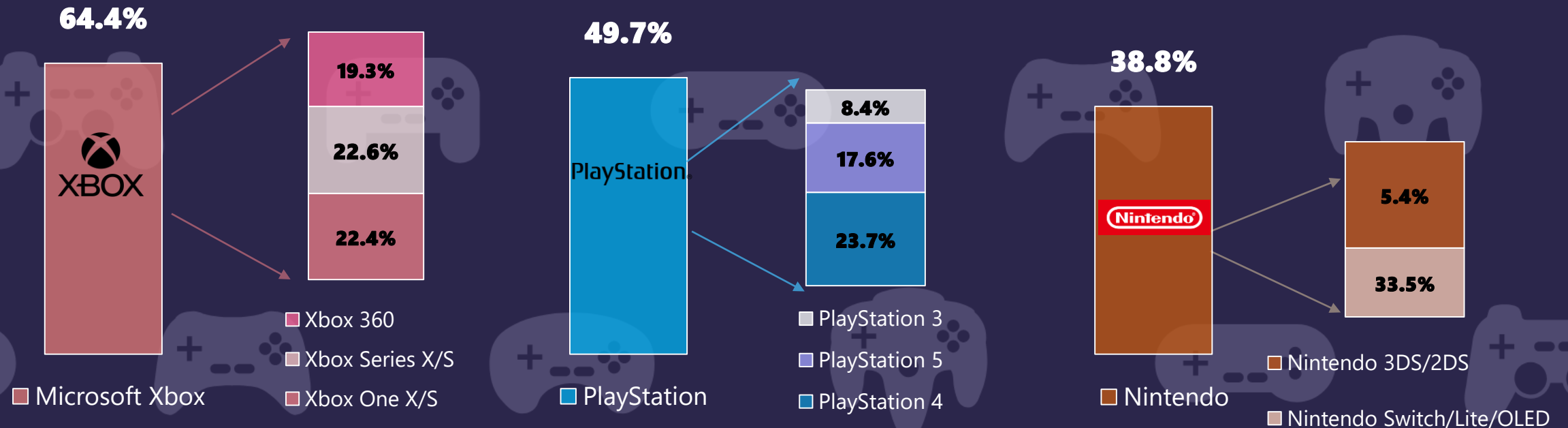
Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,412 encuestados durante abril de 2025. 1,547 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

CONSOLAS

45%

De las y los encuestados dijo tener o acceder a una consola de videojuegos en su hogar, **14% menos** que el año anterior.



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,412 encuestados durante abril de 2025. 1,547 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

FRECUENCIA DE USO DE CONSOLAS (CUALQUIER USO)



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,412 encuestados durante abril de 2025. 1,547 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

PREFERENCIA DE ACCESO A VIDEOJUEGOS (CUALQUIER DISPOSITIVO)

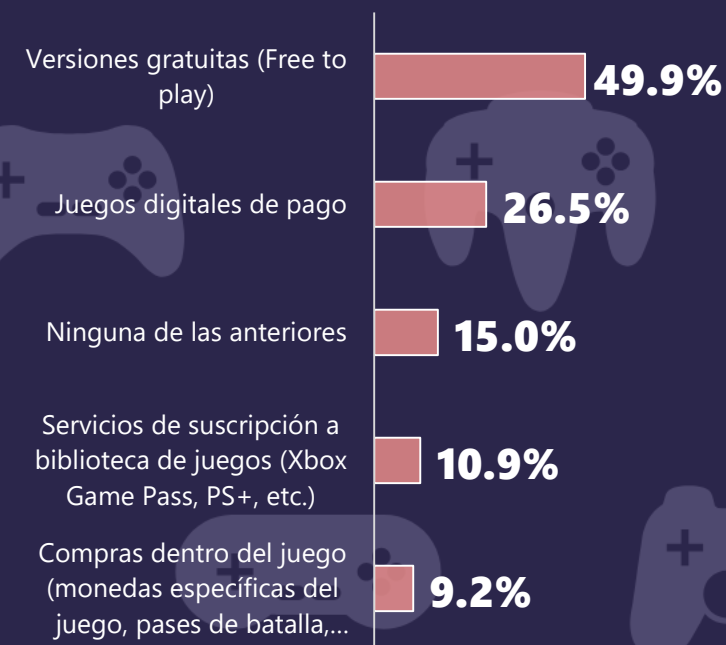
Dispositivos móviles



Consolas



PC



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,412 encuestados durante abril de 2025. 1,547 afirmaron ser jugadores de videojuegos, de los cuales 817 declararon jugar en consolas, 771 en PC y 1,317 en dispositivo móvil. Se muestran las principales menciones.

PRINCIPALES HALLAZGOS

- ❑ De acuerdo con The CIU, en México había, al primer semestre de **2024, 68.7 millones de gamers** de 6 años o más.
- ❑ De acuerdo con la encuesta Consumer Research de la empresa OMDIA, **64.1% dijeron jugar videojuegos**, de las cuales **49.3% son mujeres, 50% son hombres y 0.7% prefirieron no contestar o contestaron que otro género**.
- ❑ En el rango de **25 a 34 años** se concentra el **mayor porcentaje de gamers (30.2%)**, un **crecimiento de 0.3%** respecto al año anterior. Mientras que el rango de **18 a 24 años** se ubica en **segundo lugar con 25.5%**.
- ❑ El **teléfono móvil (85.1%)** sigue siendo el dispositivo **más utilizado para consumir** este tipo de contenidos, seguido por las **consolas de videojuegos** que **crecieron 1%** respecto al año anterior, para ubicarse con **52.8%**.
- ❑ Del total de la muestra analizada, **45%** dijo **tener o acceder a una consola de videojuegos** en su hogar, **14%** menos que el **año anterior**.
- ❑ Las personas encuestadas dijeron que **Nintendo Switch (33.5%)**, PlayStation 4 (23.7%) y **Xbox Series (22.6%)**, en sus diferentes versiones, son las **consolas que más poseen o a la que tienen acceso** en su hogar.
- ❑ Las y los **gamers de dispositivos móviles y PC/Laptop** prefieren **acceder a las versiones gratuitas de los videojuegos (71.4% y 49.9%, respectivamente)**, mientras que en las **consolas** se **prefiere adquirir las versiones digitales pagadas** de los juegos (**45.8%**) y las **físicas de pago**, que bajaron del primer lugar en este segmento al segundo con **42.5%** de las respuestas.

- ❑ OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization
- ❑ Piedras, A. (2024, 2 septiembre). #DíadelGamer 2024: Evolución del gaming móvil — The CIU. The CIU. [https://www.statista.com/topics/868/video-games/](https://www.theciu.com/publicaciones-2/2024/9/2/dadelgamer-2024-evolucion-del-gaming-mvil#:~:text=Panorama%20General%20de%20la%20Industria%20de%20Videojuegos%20en%20M%C3%A9xico&text=dispositivos%20de%20juego.-,A%20la%20primera%20mitad%20de%202024%2C%20se%20estima%20que%20en,de%202023%20(67.8%20millones) Consultado el 24 de junio de 2025❑ Video game industry - Statistics & Facts. (s/f). Statista. Recuperado el 25 de junio de 2025, de <a href=)
- ❑ Statista. (2024, 16 octubre). Valor de mercado global del videojuego 2017-2027. <https://es.statista.com/estadisticas/598622/valor-de-mercado-del-videojuego-en-el-mundo/> Consultado el 24 de junio de 2025
- ❑ Topic: Video gaming worldwide. (s/f). Statista. Recuperado el 25 de junio de 2025, de <https://www.statista.com/topics/1680/gaming/>
- ❑ Reuters. (2025). El retraso de 'GTA VI' pesa sobre el crecimiento del mercado mundial de videojuegos, según datos. https://www.reuters.com/business/media-telecom/gta-vi-delay-weighs-global-videogame-market-growth-data-shows-2025-06-17/?utm_source=chatgpt.com Reuters, consultado el 24 de junio de 2025
- ❑ Endeavor México & Banco Santander México. (2025). México con oportunidad de convertirse en referente global en la industria del gaming, <https://www.santander.com.mx/ceb/2025/mexico-con-oportunidad-de-convertirse-en-referente-global-en-la-industria-del-gaming.html> Consultado el 24 de junio de 2025