

# CONSUMO EN VIDEOJUEGOS

## por las mujeres



**12%** juegan videojuegos de las cuales

**47%** juegan videojuegos en línea de ellas

**84%** interactúa con otros jugadores

**2.0** horas en promedio dedican a jugar videojuegos



Juegos de mesa

**24%**



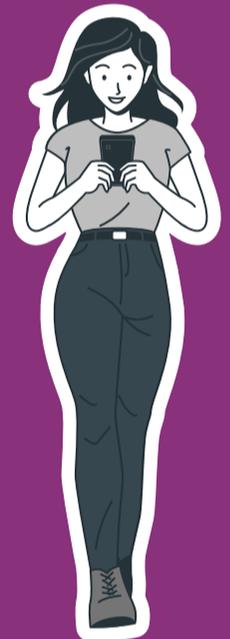
Carreras

**21%**



Estrategia

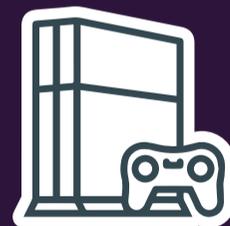
**19%**



Dispositivos favoritos para jugar videojuegos



**83%**



**21%**



**10%**

ENCUESTA NACIONAL DE CONSUMO DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES ENCCA 2023. IFT. SE PRESENTAN DATOS PONDERADOS RELATIVOS AL CONSUMO DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES POR MUJERES, UTILIZANDO BASES NATURALES. LA PERSONA PODÍA ELEGIR MÁS DE UNA OPCIÓN, POR LO QUE LOS PORCENTAJES NO NECESARIAMENTE SUMAN 100%. SE CONSIDERAN UN TOTAL DE 4,567 MUJERES, DE LAS CUALES 407 JUEGAN VIDEOJUEGOS Y 222 JUEGAN EN LÍNEA. LA ENCCA ESTÁ DISPONIBLE EN EL PORTAL DE INTERNET DEL INSTITUTO, ASÍ COMO EN EL MICROSITIO DE [HTTP://WWW.SOMOSAUDIENCIAS.IFT.ORG.MX](http://www.somosaudiencias.ift.org.mx)



/IFT.mx



@IFT\_MX



iftmexico



IFTmx



iftmexico

INGRESA A NUESTRO PORTAL: [WWW.IFT.ORG.MX](http://WWW.IFT.ORG.MX)



INSTITUTO FEDERAL DE TELECOMUNICACIONES