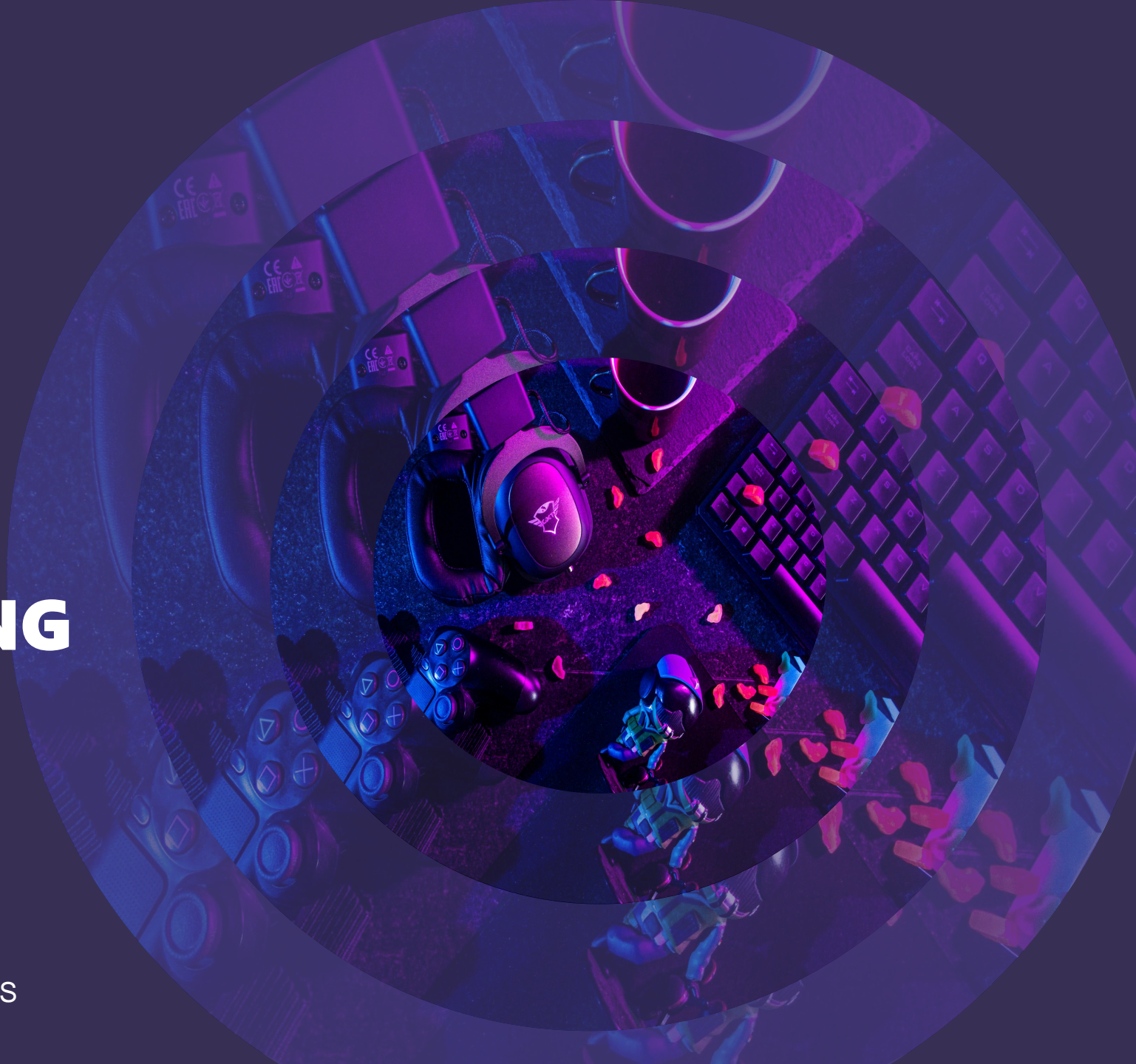


REPORTE ESPECIAL ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO

Primer semestre (ola) 2024

Agosto 2024

UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES



CONTENIDO

METODOLOGÍA	<u>3</u>
CONTEXTO	<u>4</u>
GLOSARIO	<u>6</u>
ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO	<u>8</u>
CONCLUSIONES	<u>15</u>
FUENTES	<u>16</u>

METODOLOGÍA

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 **2,402** personas encuestadas de entre **18 y 64 años**, en **abril del año 2024**.

Periodo analizado: primera ola de 2024.

CONTEXTO

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 además es más relevante cada vez para las **generaciones más jóvenes** no únicamente para entretenimiento, sino también para la **profesionalización de estas generaciones**. Al respecto, y de acuerdo con Cristina Peña, rectora institucional de la Universidad AMERIKE (institución académica vinculada a universidades españolas líderes en el sector de los videojuegos, la salud, el deporte y la producción musical), el interés de la **Generación Z** (los nacidos entre mediados de los años 90 y principios de los 2000), en los videojuegos es evidente, ya que México se encuentra en el **top 10 a nivel mundial** en el valor del mercado de esta industria, además de que los videojuegos son una actividad que representa un camino para **profesionalizar su hobby** en campos laborales como el diseño y la programación.

De acuerdo con información de la empresa de análisis, estadísticas e investigación, Statista, el valor de la industria de los videojuegos a nivel global superó en **2023 los 279 mil millones de dólares**, y se estima que para **2025** alcance los **360 mil millones de dólares**.

Por su parte, el Reporte Mundial del Mercado de Videojuegos realizado por la firma especializada en videojuegos, Newzoo, indicó que el segmento que **generó más recursos** para el mercado en **2023** fue el de los juegos para **dispositivos celulares** con el **49%**, seguido por el **29%** que generó el sector de las **consolas tradicionales** y el **21%** correspondiente a los videojuegos para **computadora**.

CONTEXTO

Por otro lado, el estudio "Megatendencias: Una guía de las tecnologías que revolucionarán el 2024" realizado por Santander y la comunidad de emprendimiento Endeavor, reveló que en **México se identificaron 67 empresas** del sector las cuales generan poco más de **2 mil 400 empleos**, pero aún es una industria emergente con un **51% de las empresas fundadas en los últimos cinco años**.

The Competitive Intelligence Unit (The CIU), firma de consultoría estratégica, dimensionamiento e investigación de mercados, informó que, al **tercer trimestre de 2023**, en México había **67.8 millones de gamers** de 6 años o más, **1.3 millones más que en 2022**. Además, se prevé que la industria genere más de **39 mil millones de pesos durante 2023**, **3.9% más que el año anterior**.

Al respecto, la **Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA) 2023**, del Instituto Federal de Telecomunicaciones, reveló que **22% de las personas encuestadas dijo jugar videojuegos** con un promedio de **2.2 horas al día**. Los dispositivos más utilizados para esta actividad son el **teléfono celular con 74%**, **consola de videojuegos con 37%** y **computadora con 11%**. Además, los tipos de videojuegos que juegan con mayor frecuencia son: **Battle Royale 27%**, **carreras 26%**, **disparos o shooters 24%**, **deportes 23%** y de **peleas 22%**.

En este sentido, el reporte de Newzoo indicó que los **videojuegos más vendidos** para consolas a lo largo de **2023** fueron: el simulador de básquetbol **NBA2K24**; **Howarts Legacy**, videojuego desarrollado entorno al mundo de Harry Potter; el juego de acción **Diablo IV**; **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom**, exclusivo de Nintendo, y **EA Sports FC 24**, predecesor del simulador de fútbol anteriormente llamado FIFA.

GLOSARIO

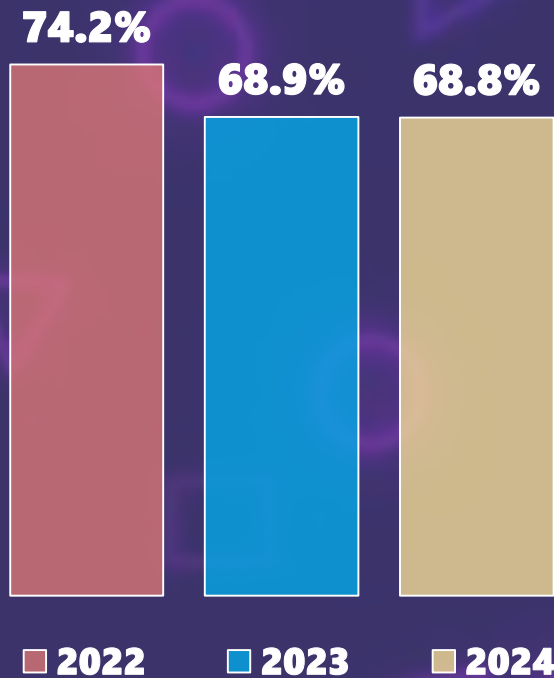
- ❑ **Consola de videojuegos:** Dispositivo que ejecuta juegos electrónicos contenidos en discos compactos, cartuchos, tarjetas de memoria u otros formatos.
- ❑ **Gamers / Videojugadores y videojugadoras:** Es la persona que se dedica regularmente a jugar videojuegos en cualquier dispositivo. Los gamers 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).

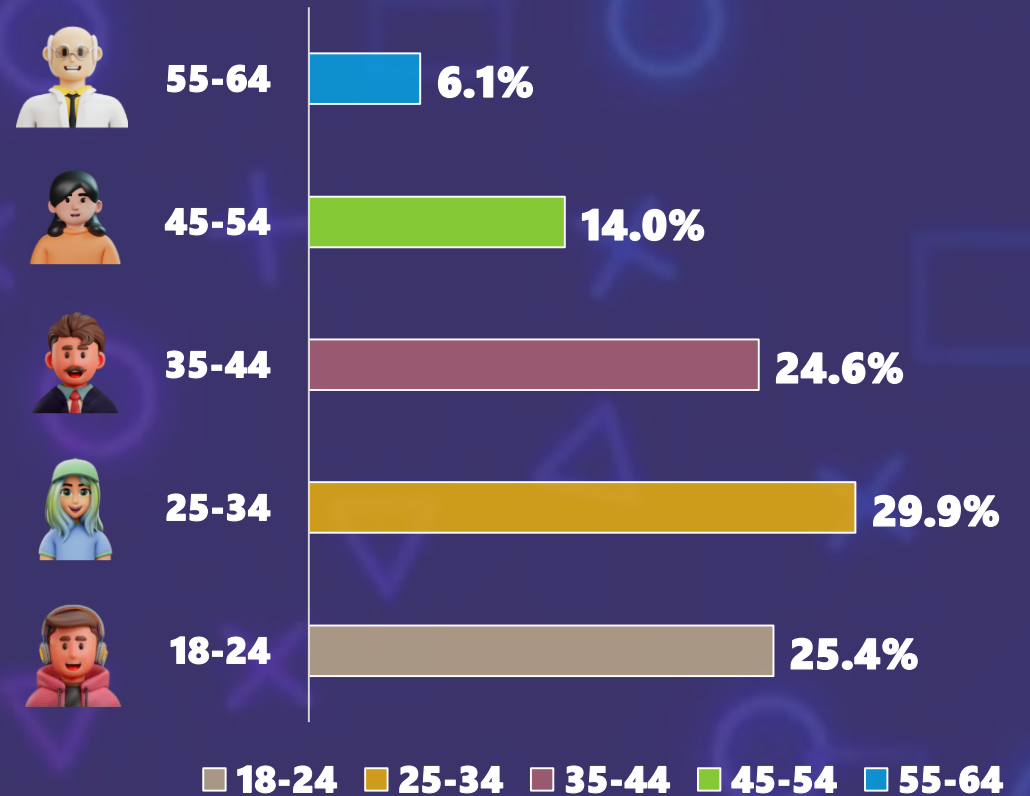
ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO

GAMERS

DECLARARON JUGAR VIDEOJUEGOS

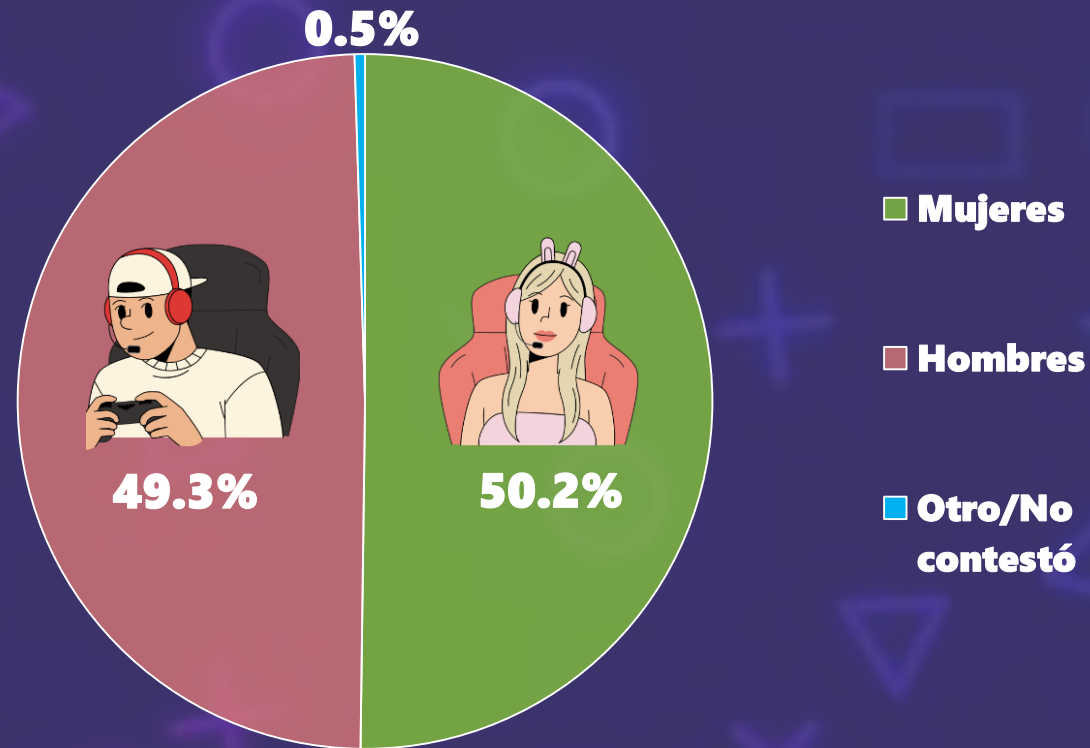


EDAD DE LOS GAMERS



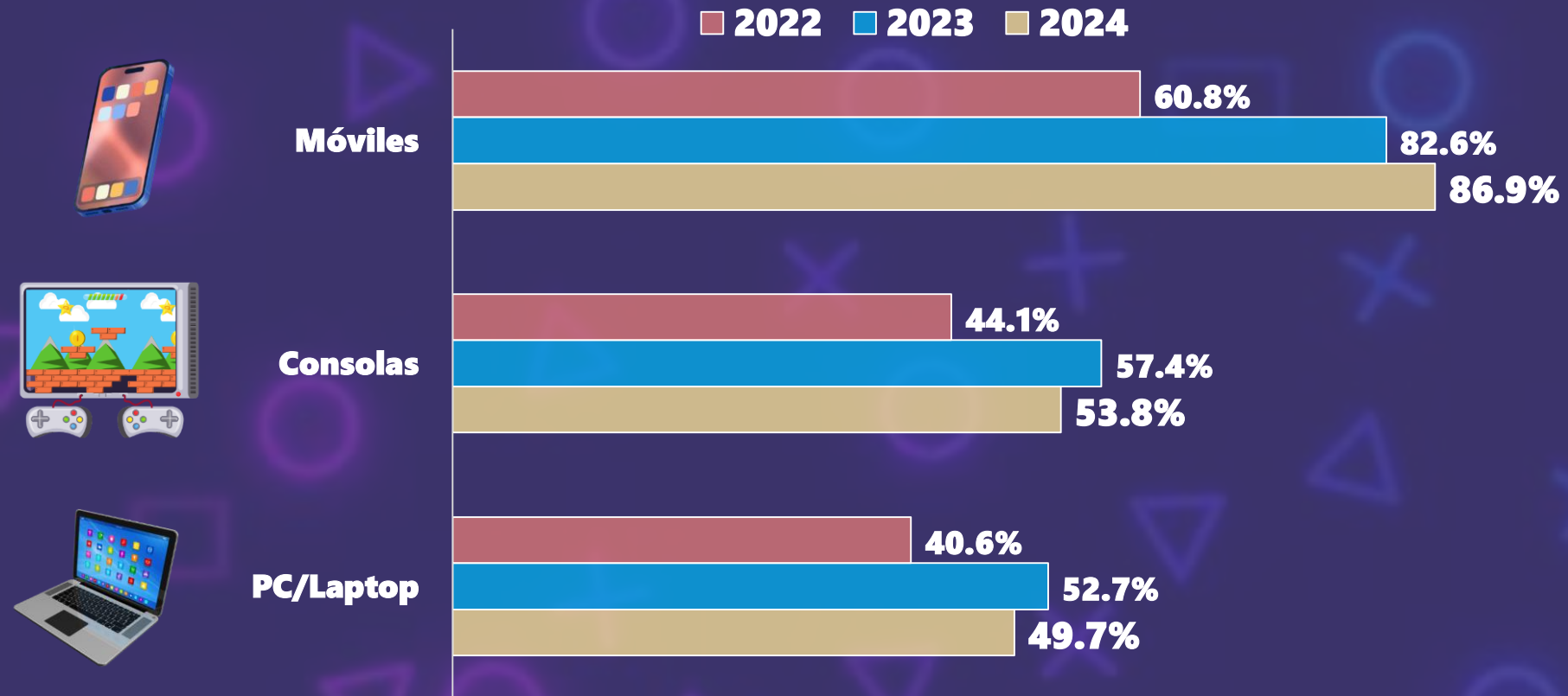
Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,402 encuestados durante abril de 2024. 1,652 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

GÉNERO DE LOS GAMERS



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,402 encuestados durante abril de 2024. 1,652 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

DISPOSITIVOS UTILIZADOS

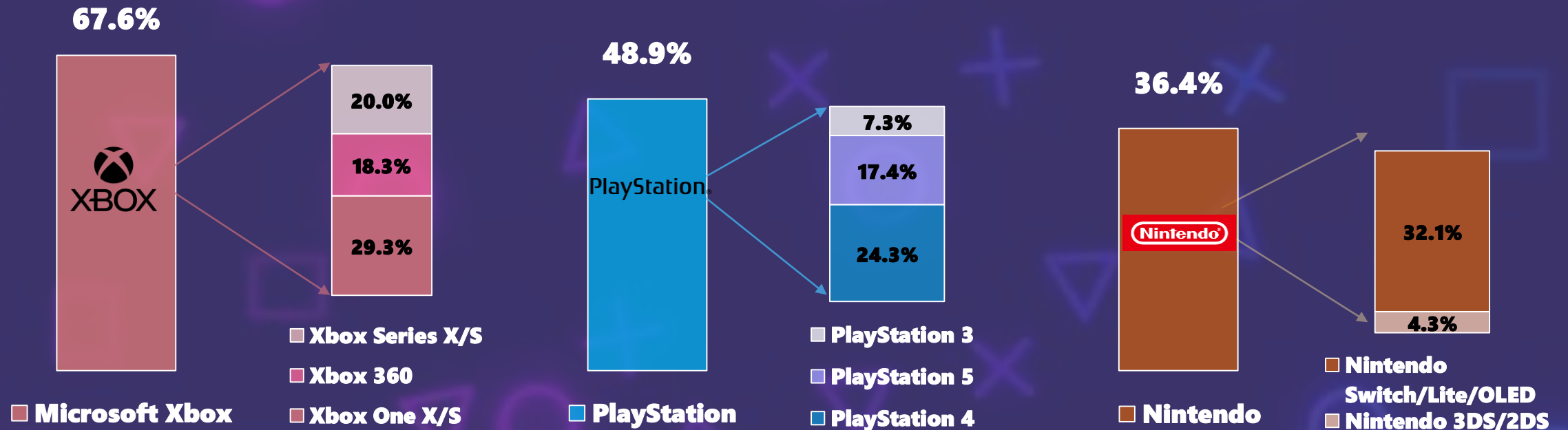


Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,402 encuestados durante abril de 2024. 1,652 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

CONSOLAS

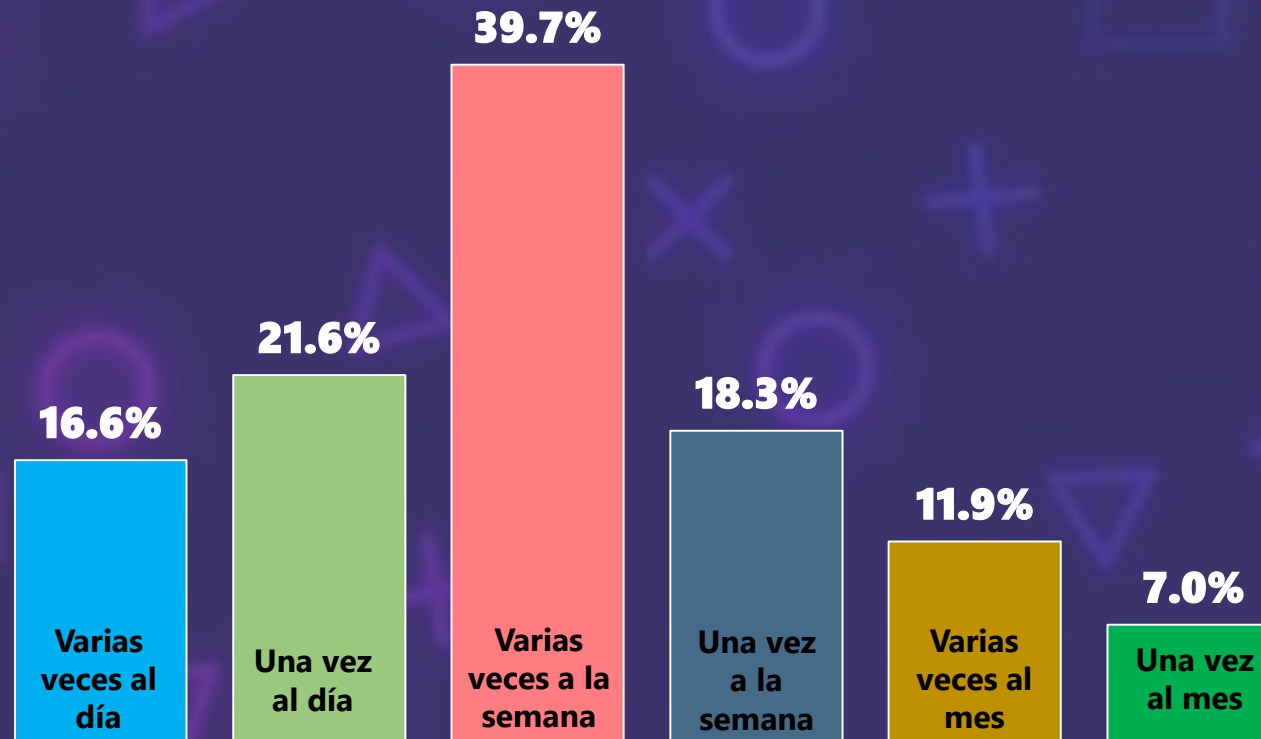
59.8%

De las y los encuestados dijo acceder a una consola de videojuegos en su hogar



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,402 encuestados durante abril de 2024. 1,652 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

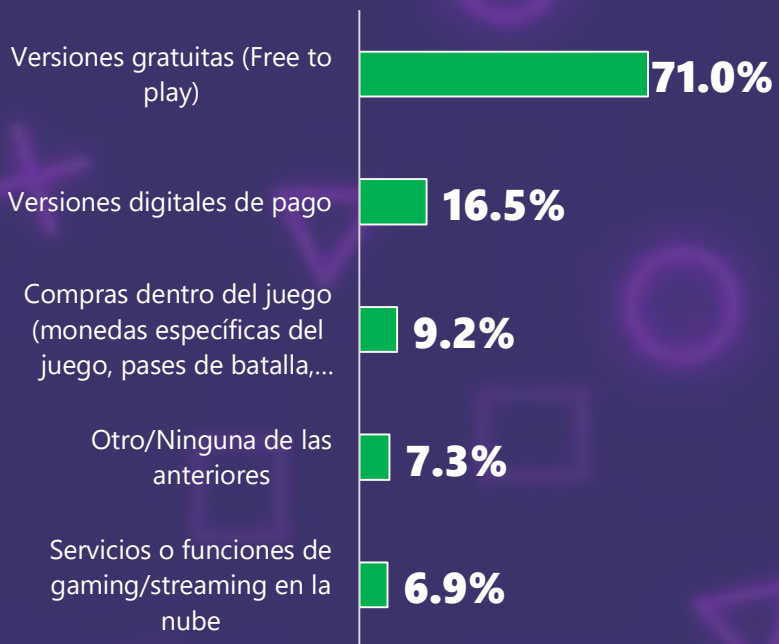
FRECUENCIA DE USO DE CONSOLAS (CUALQUIER USO)



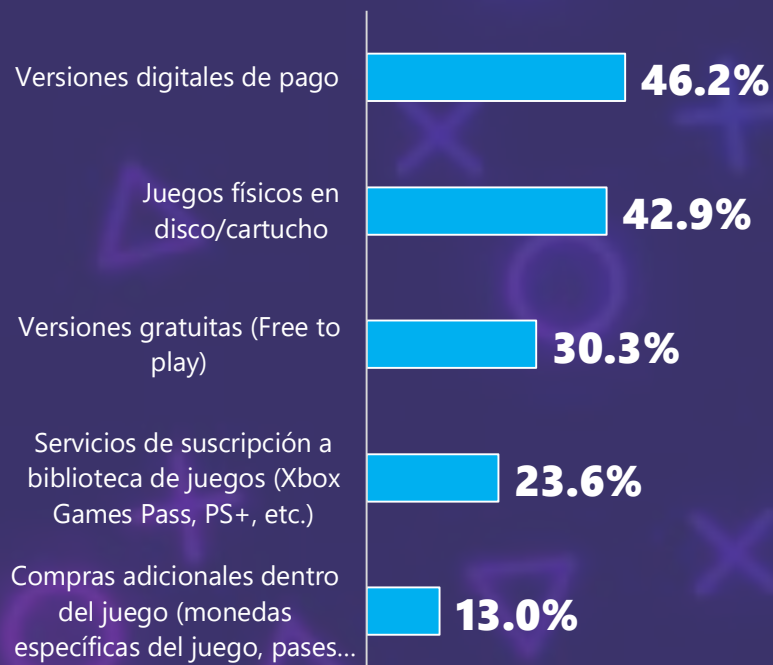
Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,402 encuestados durante abril de 2024. 1,652 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

PREFERENCIA DE ACCESO A VIDEOJUEGOS (CUALQUIER DISPOSITIVO)

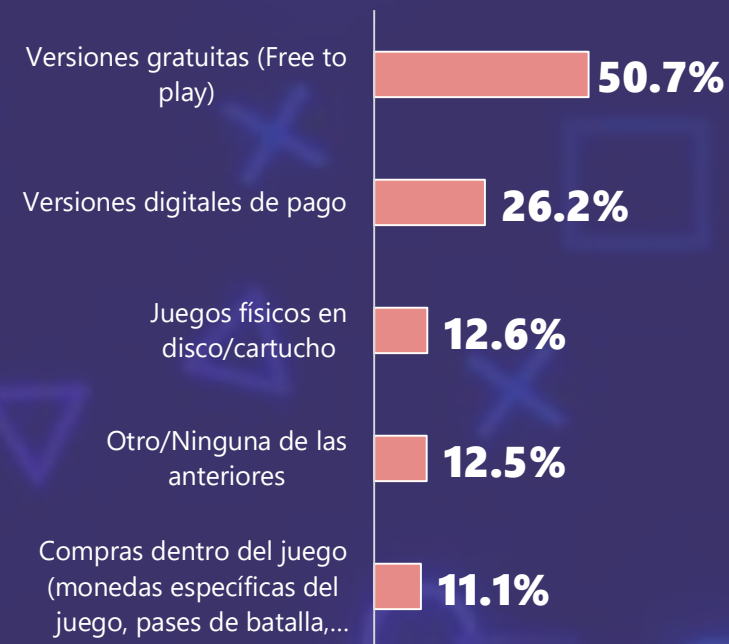
Dispositivos móviles



Consolas



PC



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,402 encuestados durante abril de 2024. 1,652 afirmaron ser jugadores de videojuegos, de los cuales 889 declararon ser videojugadores en consolas, 821 en PC y 1,436 en dispositivo móvil. Se muestran las principales menciones.

PRINCIPALES HALLAZGOS

- ❑ De acuerdo con datos de Statista, se estima que la industria de los videojuegos generó más de 279 mil millones de dólares en 2023.
- ❑ De acuerdo con The CIU, México generó ingresos alrededor de 39 mil millones de pesos en 2023, y en el país hay 67.8 millones de videojugadores de 6 años o más, al tercer trimestre de 2023.
- ❑ De acuerdo con la encuesta Consumer Research de la empresa OMDIA, 68.8% dijeron jugar videojuegos, de las cuales 49.3% son hombres y 50.2% son mujeres. Es importante mencionar que el porcentaje de mujeres encuestadas que dijeron ser videojugadores aumentó 0.2%, mientras que en hombres disminuyó 0.2% con respecto a 2023.
- ❑ En el rango de 25 a 34 años se concentra el mayor porcentaje de gamers (29.9%).
- ❑ El teléfono móvil (86.9%) es el dispositivo más utilizado para consumir este tipo de contenidos, seguido por las consolas de videojuegos (53.8%).
- ❑ Del total de la muestra analizada, 59.8% dijo tener acceso a una consola de videojuegos en su hogar, 6.7% más que el año anterior.
- ❑ Nintendo Switch, Xbox One y Play Station 4, en sus diferentes versiones, siguen siendo las consolas más usadas en el mercado mexicano.
- ❑ Las y los gamers de dispositivos móviles y PC/Laptop prefieren acceder a las versiones gratuitas de los videojuegos (71% y 50.7%, respectivamente), mientras que en las consolas se prefiere adquirir las versiones digitales de pago (46.2%) o físicas (42.9%).

FUENTES

- ❑ OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization
- ❑ Statista. (2024, 16 abril). Valor de mercado global del videojuego 2022-2030. <https://es.statista.com/estadisticas/598622/valor-de-mercado-del-videojuego-en-el-mundo/> Consultado el 2 de julio de 2024
- ❑ De Medios SA de CV Demos, D. (2024, 4 febrero). La Jornada: Videojuegos, negocio que genera 184 mil millones de dólares al año. La Jornada. <https://www.jornada.com.mx/2024/02/04/economia/016n1eco> Consultado el 2 de julio de 2024
- ❑ Piedras, E. (2024, 11 enero). Gaming en México: Panorama y Prospectiva de Mercado — The CIU. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2024/1/10/gaming-en-mxico-panorama-y-prospectiva-de-mercado> Consultado el 2 de julio de 2024
- ❑ Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2023). Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales 2023. En <https://somasaudiencias.ift.org.mx/sub-secciones/2>. Recuperado el 2 de julio de 2024 de https://somasaudiencias.ift.org.mx/archivos/01reportefinalencca2023_vp.pdf&id:16
- ❑ Porto, J. P., & Gardey, A. (2021, 17 junio). Videojuego - Qué es, tipos, definición y concepto. Definición.de. <https://definicion.de/videojuego/> Consultado el 2 de julio de 2024

FUENTES

- ❑ Tu futuro podría estar en los videojuegos. (2024, 8 julio). Publimetro. <https://www.publimetro.com.mx/> Consultado el 8 de agosto de 2024
- ❑ Scyable. (2017, 8 febrero). Aprende sobre los distintos géneros de videojuegos actuales | TierraGamer: noticias y entretenimiento de. TierraGamer. <https://tierragamer.com/noticias/destacados/aprende-los-generos-de-videojuegos/> Consultado el 2 de julio de 2024
- ❑ @shillingplays - Fatih Öztürk. (2023, 7 marzo). ¿Qué es un Battle Royale? Red Bull. <https://www.redbull.com/es-es/que-es-el-genero-battle-royale> Consultado el 2 de julio de 2024
- ❑ Porto, J. P., & Gardey, A. (2023, 26 junio). Consola - Qué es, definición, historia y usos. Definición.de. <https://definicion.de/consola/> Consultado el 2 de julio de 2024
- ❑ Garry, J. (2024, 31 mayo). ¿Qué es Gaming? Definición de Gaming. HDG. <https://hablamosdegamers.com/social/que-es-gaming-definicion-de-gaming/> Consultado el 2 de julio de 2024
- ❑ Wiki, C. T. N. (s. f.). Videojuego (concepto). Nintendo Wiki. [https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Videojuego_\(concepto\)](https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Videojuego_(concepto)) Consultado el 2 de julio de 2024
- ❑ Admin, A. (2023, 9 noviembre). Qué es un gamer, sus principales características y tipos que hay. AIRTM. <https://www.airtm.com/es/blog/que-es-un-gamer/> Consultado el 2 de julio de 2024