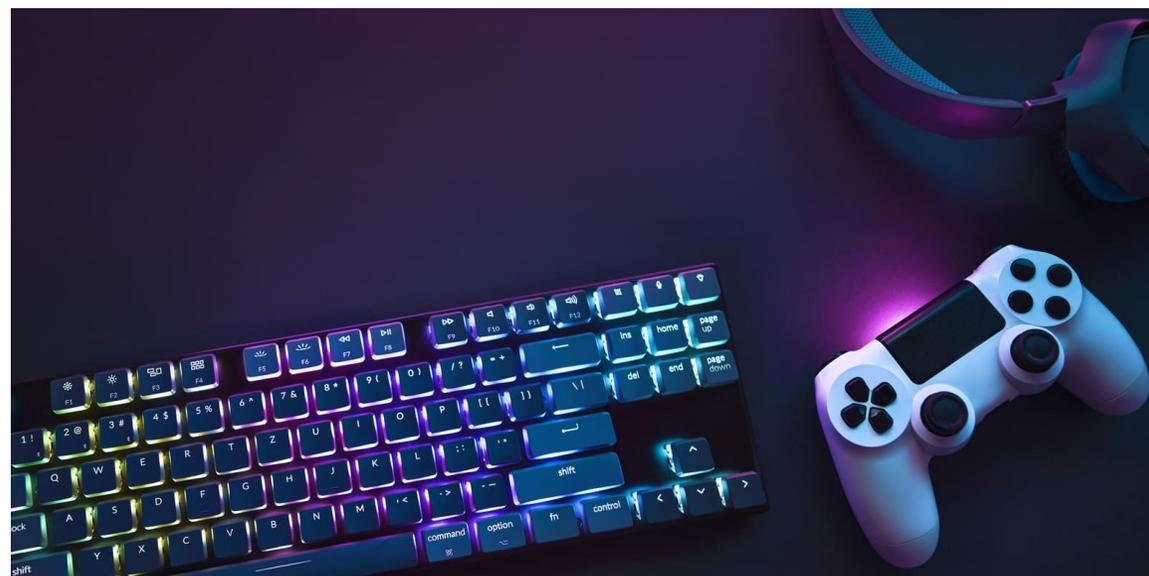




INSTITUTO FEDERAL DE  
TELECOMUNICACIONES

# REPORTE ESPECIAL ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO 2023



UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

- NOTA METODOLÓGICA 3
- CONTEXTO 4
- ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO 2023 5
- PRINCIPALES HALLAZGOS 11
- GLOSARIO 12
- FUENTES 13

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 4,805 personas** encuestadas de entre 18 y 64 años, en dos olas durante el año 2023.

La Unidad de Medios y Contenidos Audiovisuales del Instituto considera pertinente el análisis de las tendencias del consumo de videojuegos en México, así como su posterior evolución ya que es una **industria audiovisual 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 datos de la **Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA)** el **22% de los encuestados refieren jugar videojuegos**, con un **promedio de 2.2 horas al día**. Además, **74% de estos utiliza un teléfono celular y el 37% consolas** para jugar videojuegos.

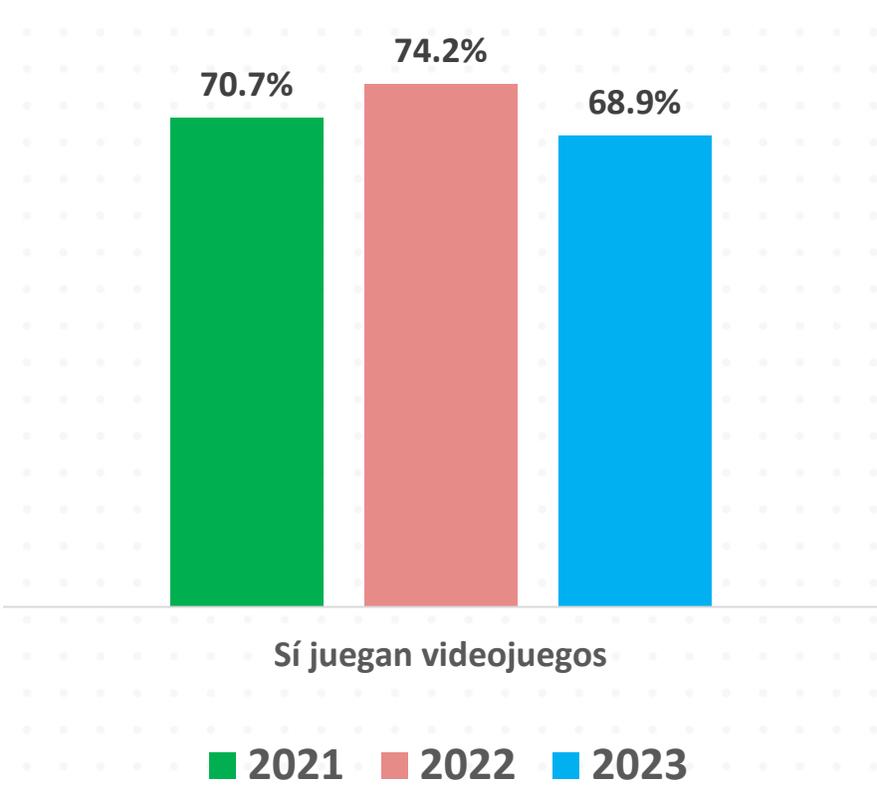
Por su parte, **Statista**, empresa de análisis, estadísticas e investigación, estima que el valor del mercado de la industria de los videojuegos en **2023** es de **396 mil millones de dólares**, y para el año **2027 superará los 532 mil millones de dólares**; y que esta **industria es liderada mundialmente por China, Estados Unidos y Japón**, quienes en **2023 tuvieron ingresos por 280 mil millones de dólares**; además, según Statista, el **72%** de los ingresos provienen de **juegos para dispositivos móviles**.

Por otro lado, de acuerdo con **The Competitive Intelligence Unit (The CIU)**, firma de consultoría estratégica, dimensionamiento e investigación de mercados, se prevé que durante el **2023** el mercado **mexicano** obtenga **39 mil millones de pesos** en ingresos; además, The CIU afirma que **México** registró, al tercer trimestre de 2023, **67.8 millones de videojugadores de 6 años o más, 57.4%** de la población en ese rango de edad, un **aumento de 1.3 millones respecto al 2022**.

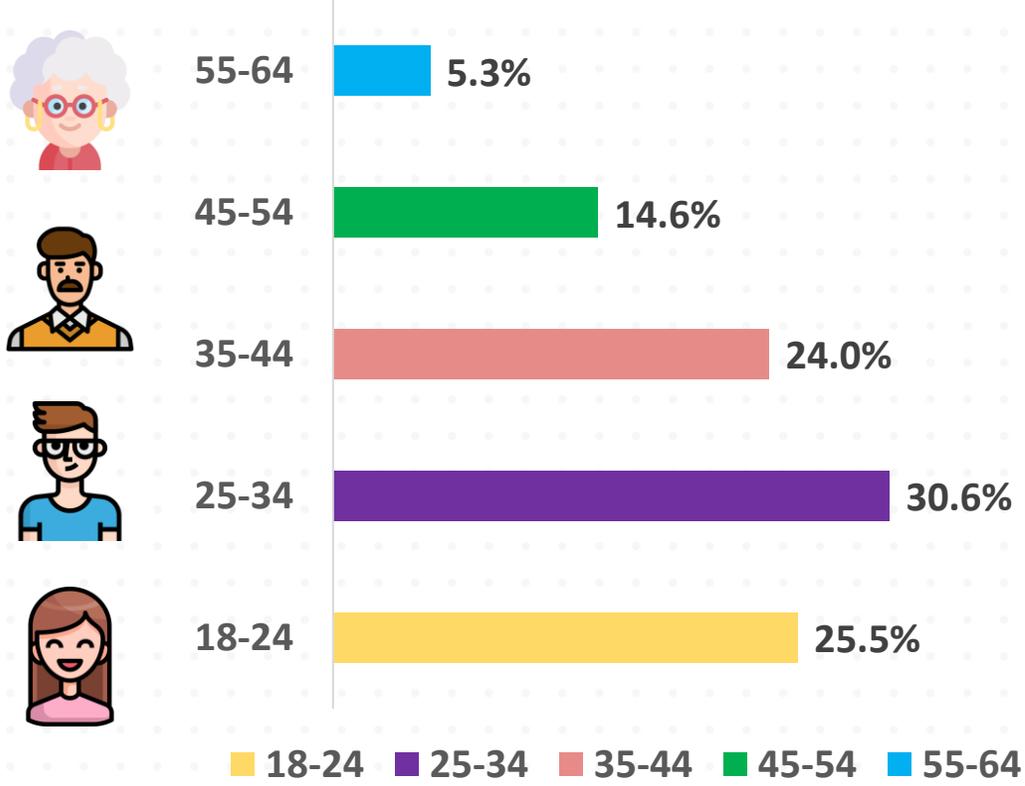
Mientras, Ampere Analysis, empresa de análisis y datos especializada en los sectores de medios, juegos y deportes, informó que el **PlayStation 5** fue la **consola más vendida durante el 2023** con **22.5 millones de unidades**, mientras que **Nintendo Switch** vendió **16.4 millones** de unidades y **Xbox Series X | S** de Microsoft **7.6 millones**.

Por su parte, la empresa especializada en videojuegos y datos de jugadores, **Newzoo**, destacó que en **2023 los videojuegos más relevantes** fueron **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom**, para **Nintendo Switch**, y **Marvel's Spider-Man 2**, para **PlayStation 5**; además de **Baldur's Gate 3**, por haber obtenido el reconocimiento de **Mejor juego del año**. Asimismo, otros títulos multiplataformas que formaron parte de los **lanzamientos más populares durante 2023** fueron: **Hogwarts Legacy, Diablo IV, EA Sports FC24, Star Wars Jedi: Survivor, Mortal Kombat y Call of Duty: Modern Warfare III**.

## DECLARARON JUGAR VIDEOJUEGOS

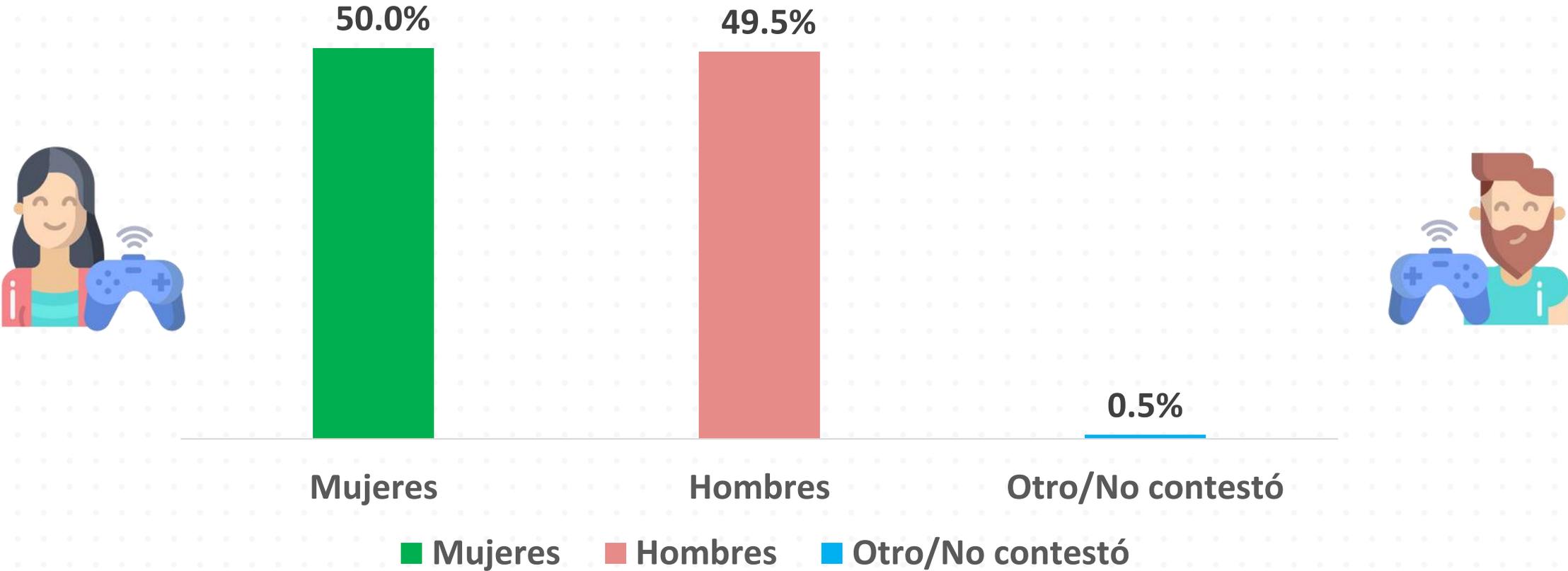


## EDAD DE LOS GAMERS



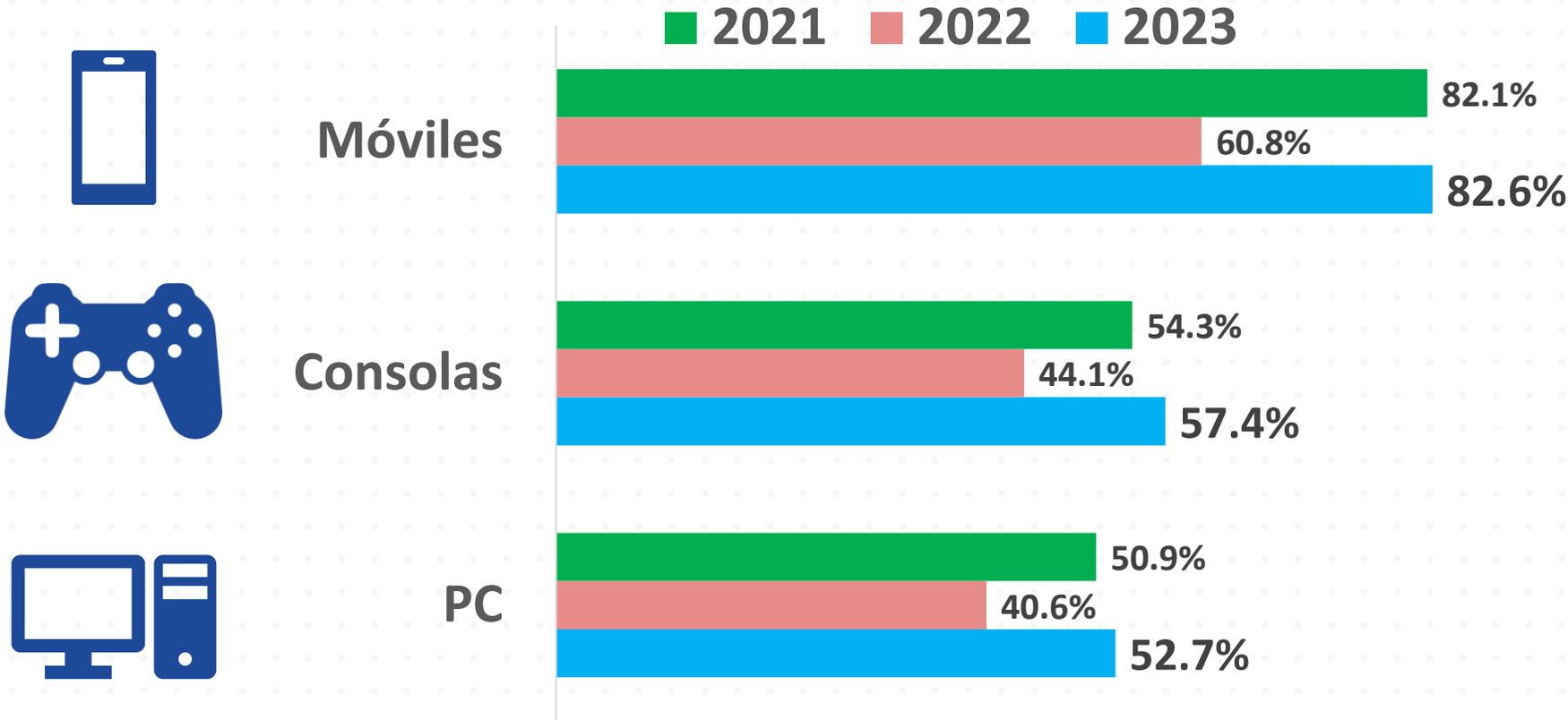
Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 4,805 encuestados durante 2023. 3,309 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

## GÉNERO DE LOS GAMERS



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 4,805 encuestados durante 2023. 3,309 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

## DISPOSITIVOS UTILIZADOS

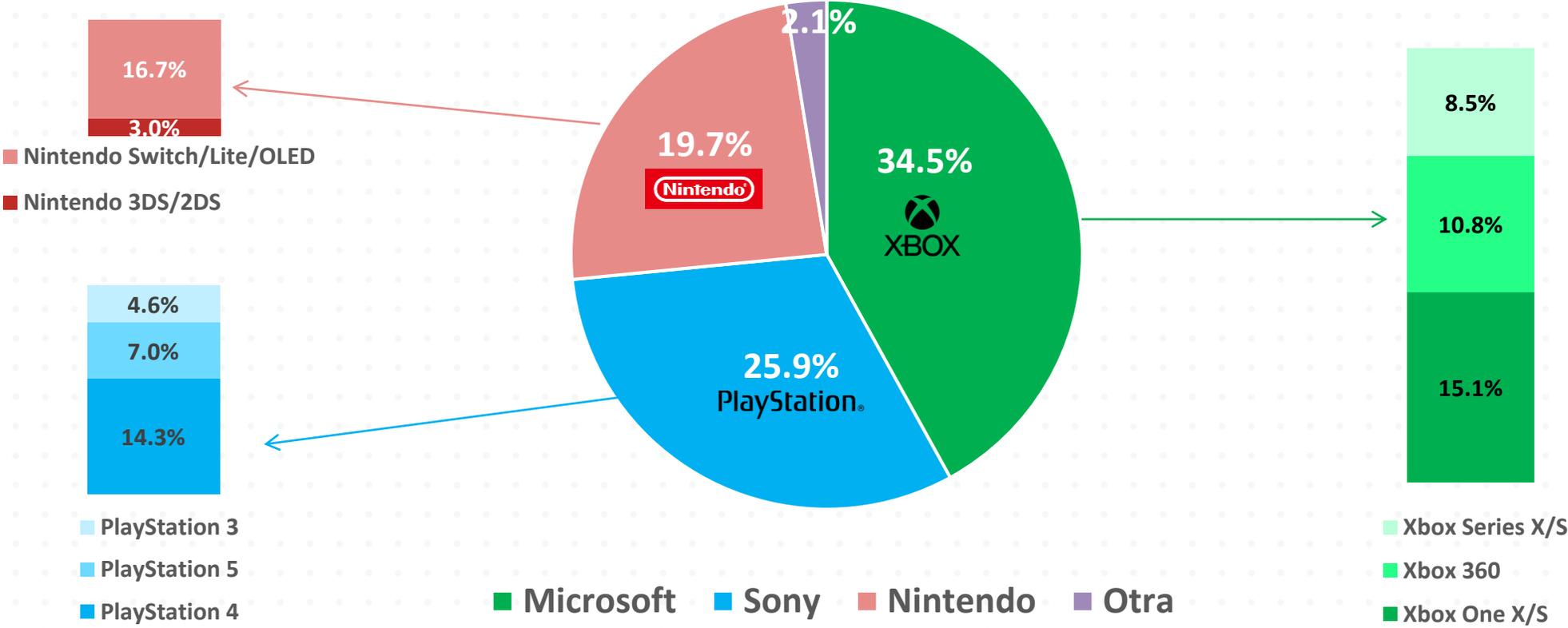


Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 4,805 encuestados durante 2023. 3,309 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

## CONSOLAS

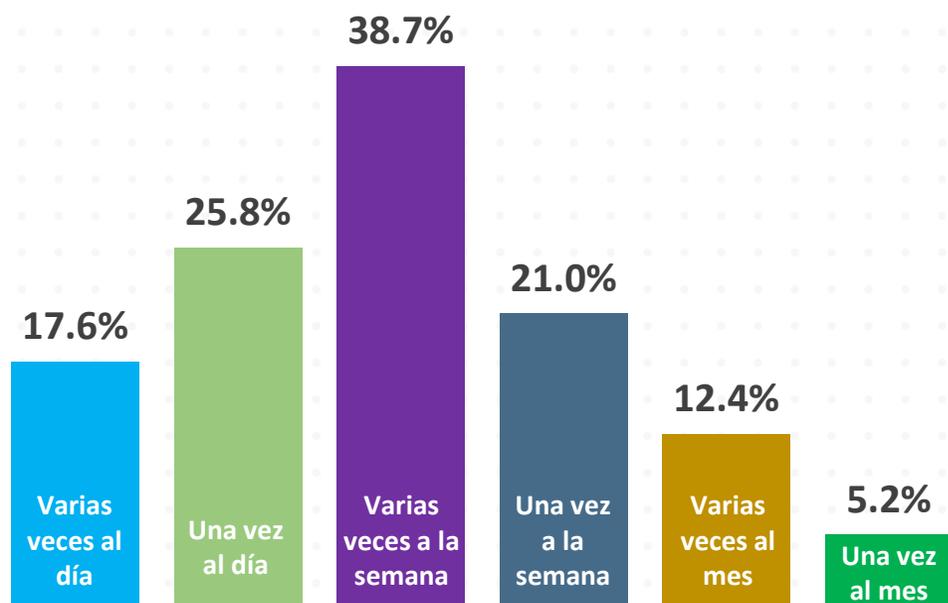
**53.1%**

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 4,805 encuestados durante 2023. 3,309 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

## FRECUENCIA DE USO DE CONSOLAS (CUALQUIER USO)



## APPS RELACIONADAS CON GAMING MÁS UTILIZADAS

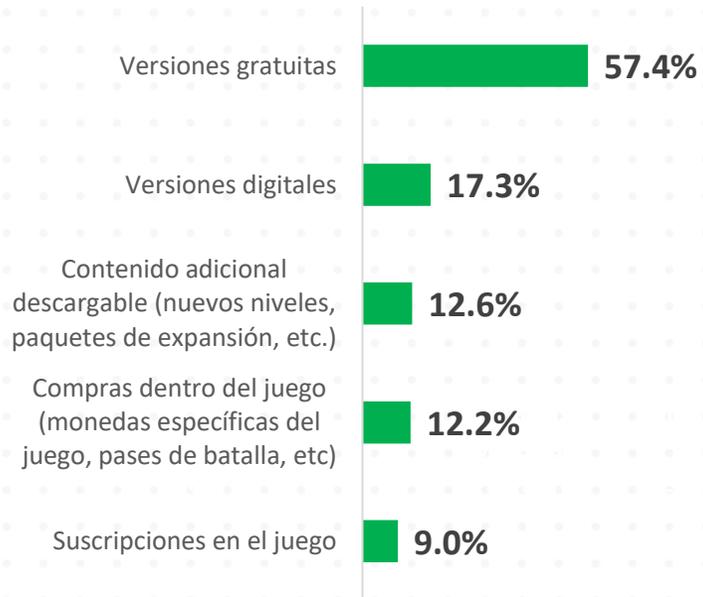
	2021	2022	2023
 twitch	72%	80.0%	74.0%
 XBOX GAME PASS	26%	25.6%	39.0%
 EPIC GAMES STORE	15%	12.1%	11.9%
 STEAM®	13%	11.1%	13.1%
 Apple Arcade	3%	4.0%	4.7%
 PlayStation Now	9%	3.9%	0%
 STADIA	2%	3.5%	0%

Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 4,805 encuestados durante 2023. 3,309 afirmaron ser jugadores de videojuegos.

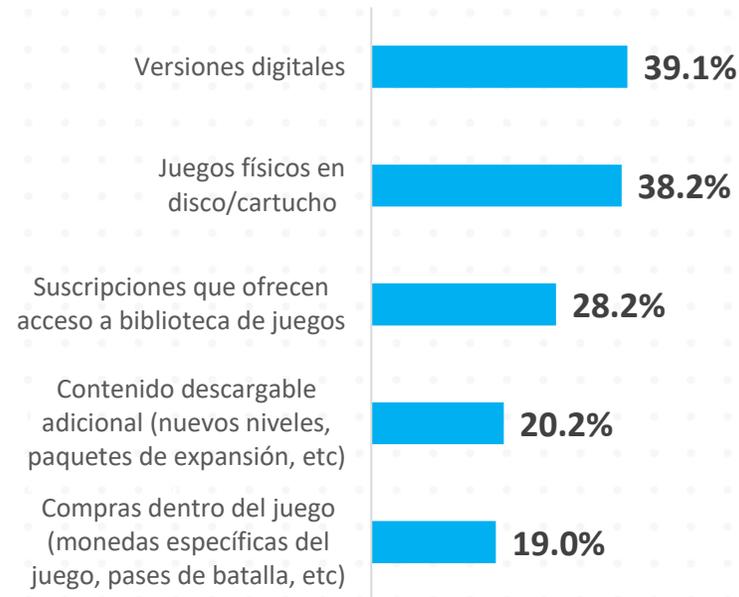
## PREFERENCIA DE ACCESO A VIDEOJUEGOS (CUALQUIER DISPOSITIVO)



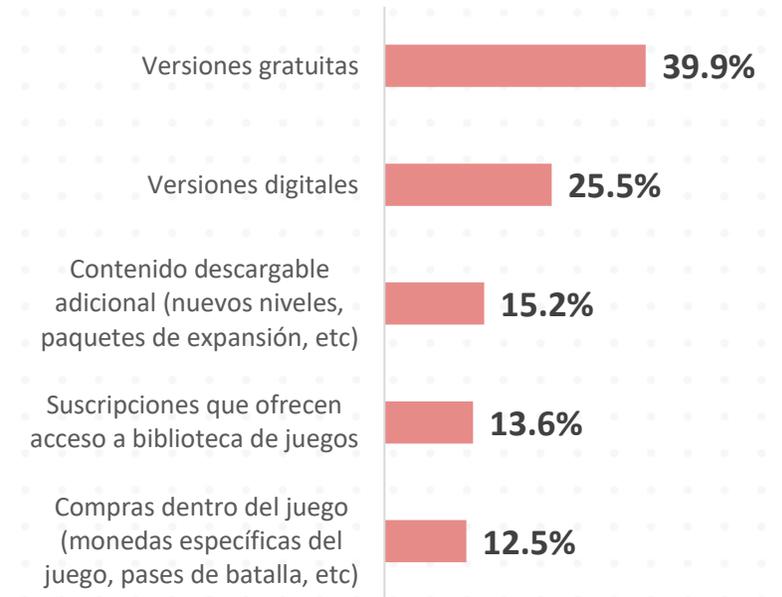
### Dispositivos móviles



### Consolas



### PC



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 2,404 encuestados durante 2023 (solo ola de noviembre). 1,558 afirmaron ser jugadores de videojuegos, de los cuales 861 declararon ser videojugadores en consolas, 952 en PC y 1,447 en dispositivo móvil. Se muestran las principales menciones

- De acuerdo con datos de Statista, se estima que la industria de los videojuegos generó más de **396 mil millones de dólares en 2023**.
- **México** generó ingresos alrededor de **39 mil millones de pesos** en 2023 y, de acuerdo con The CIU, en el país hay **67.8 millones de videojugadores** de 6 años o más, al tercer trimestre de 2023.
- De las personas encuestadas, **68.9% dijeron jugar videojuegos**, de las cuales **49.5% son hombres y 50% son mujeres**. Es destacable mencionar que el porcentaje de **hombres encuestados que dijeron ser videojugadores aumentó 0.5%** con respecto a los encuestados en 2022.
- En el rango de **25 a 34 años** se concentra el mayor porcentaje de *gamers* (**30.6%**).
- **El teléfono móvil (82.6%)** es el dispositivo más utilizado para consumir este tipo de contenidos, seguido por las **consolas de videojuegos (57.4%)**.
- Del total de la muestra analizada, **53.1% dijo tener acceso a una consola de videojuegos** en su hogar.
- **Nintendo Switch, Xbox One y Play Station 4**, en sus diferentes versiones, son las consolas más usadas en el mercado mexicano.
- La aplicación **Twitch** para hacer y seguir **transmisiones en vivo**, es la aplicación relacionada con los videojuegos más utilizada por las y los encuestadas con **74%**.
- Las y los *gamers* de **dispositivos móviles y PC/Laptop** prefieren acceder a las **versiones gratuitas** de los videojuegos (**57.4% y 39.9%**, respectivamente), mientras que en las consolas se prefiere adquirir las **versiones digitales (39.1%) o físicas (38.2%)**.

- **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.
- **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.
- **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.

1. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2024/1/10/gaming-en-mxico-panorama-y-prospectiva-de-mercado>
2. <https://expansion.mx/tecnologia/2023/12/22/2023-un-ano-historico-para-la-industria-de-los-videojuegos#:~:text=Entre%20los%20datos%20m%C3%A1s%20relevantes,del%200.6%20respecto%20al%202022.>
3. <https://www.infobae.com/tecno/2023/12/21/cual-fue-la-consola-mas-vendida-de-2023-ps5-nintendo-switch-o-xbox-series-x/#:~:text=PlayStation%20domin%C3%B3%20la%20venta%20de%20consolas%20en%202023&text=Por%20otro%20lado%2C%20las%20cifras,muestran%20un%20panorama%20muy%20diferente.>
4. <https://es.statista.com/temas/9150/industria-mundial-del-videojuego/#topicOverview>
5. <https://es.cointelegraph.com/news/gaming-to-surpass-530-billion-by-2027-report-says>
6. <https://definicion.de/consola/>
7. <https://www.gamerdic.es/termino/gamer/>
8. <https://hablamosdegamers.com/social/que-es-gaming-definicion-de-gaming/>
9. [https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Videojuego\\_\(concepto\)](https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Videojuego_(concepto))
10. OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization