



INSTITUTO FEDERAL DE
TELECOMUNICACIONES

REPORTE ESPECIAL ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO 2022



UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

▪ NOTA METODOLÓGICA	<u>3</u>
▪ CONTEXTO	<u>4</u>
▪ ESTADO DEL GAMING EN MÉXICO 2022	<u>5</u>
▪ PRINCIPALES HALLAZGOS	<u>10</u>
▪ GLOSARIO	<u>11</u>
▪ FUENTES	<u>12</u>

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 4,802 personas** encuestadas de entre 18 y 64 años, en dos olas durante el año 2022.

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 **Statista**, empresa de análisis, estadísticas e investigación, se estima que la **industria de los videojuegos alcanzó un valor aproximado de 229,400 millones de dólares** y para el año **2027 superará los 400 mil millones de dólares**.

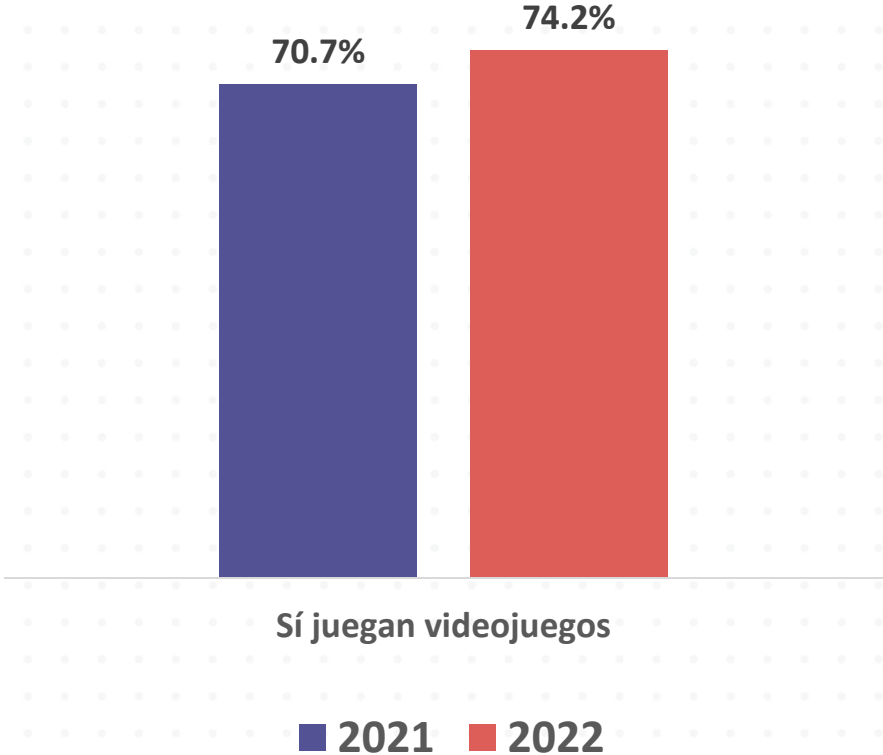
Statista indica que la **industria mundial de los videojuegos es liderada por China, Estados Unidos y Japón**, quienes se prevé que para **2025 sumen más de 137 mil millones de dólares de ingresos**. Por su parte, el mercado **mexicano es el más importante para la industria en Latinoamérica y el décimo más grande a nivel mundial**, con ingresos estimados en **2,300 millones de dólares en 2021** y que superará los **3,400 millones de dólares en 2025**.

Por otro lado, **The Competitive Intelligence Unit (CIU)**, firma de consultoría estratégica, dimensionamiento e investigación de mercados, afirma que **México** registró, en la primera mitad del 2022, **65.9 millones de videojugadores de 6 años o más**, 56.5% de la población en ese rango de edad, un **aumento de 2.8% con respecto al 2021**.

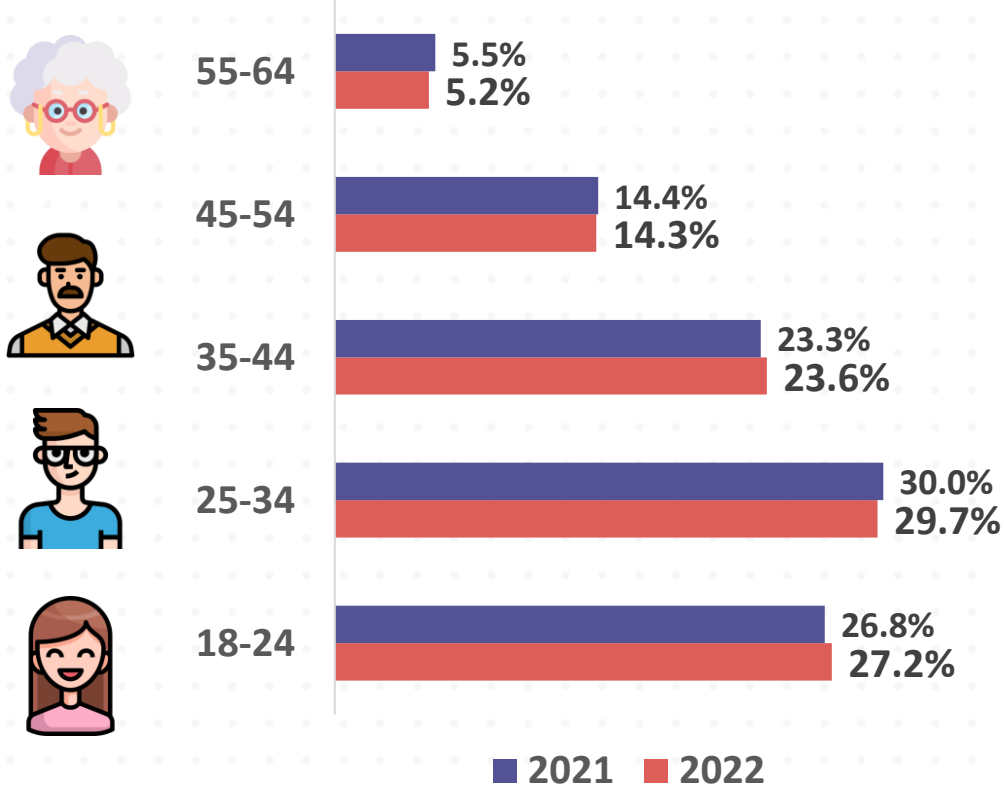
Además, la compañía The NPD Group, L.P. (**NPD**), responsable de informar mensualmente las ventas de videojuegos y consolas en Estados Unidos, informó que los juegos **más vendidos durante el 2022** fueron: **Call of Duty: Modern Warfare 2, Elden Ring, Madden NFL 23, Lego Star Wars: The Skywalker Saga y God of War: Ragnarök**.

Por su parte, la empresa especializada en videojuegos y datos de jugadores, **Newzoo**, destacó en su **PC & Console Gaming Report 2023** que a nivel global los juegos del tipo de **aventuras (83%), puntería (shooter) (77%) y batalla real (battle royale) (74%)** fueron los que mayor **participación** de los jugadores tuvieron, mientras que en **Latinoamérica el 35% de los jugadores móviles** utilizó un juego de **estrategia** en los últimos 6 meses, seguido por los de **puntería con el 32%** y los de **carreras con el 30%**. En **México**, independientemente del tipo de videojuego, destacaron las temáticas sobre **ciencia ficción (54%), fantasía (47%) y horror (29%)**.

DECLARARON JUGAR VIDEOJUEGOS

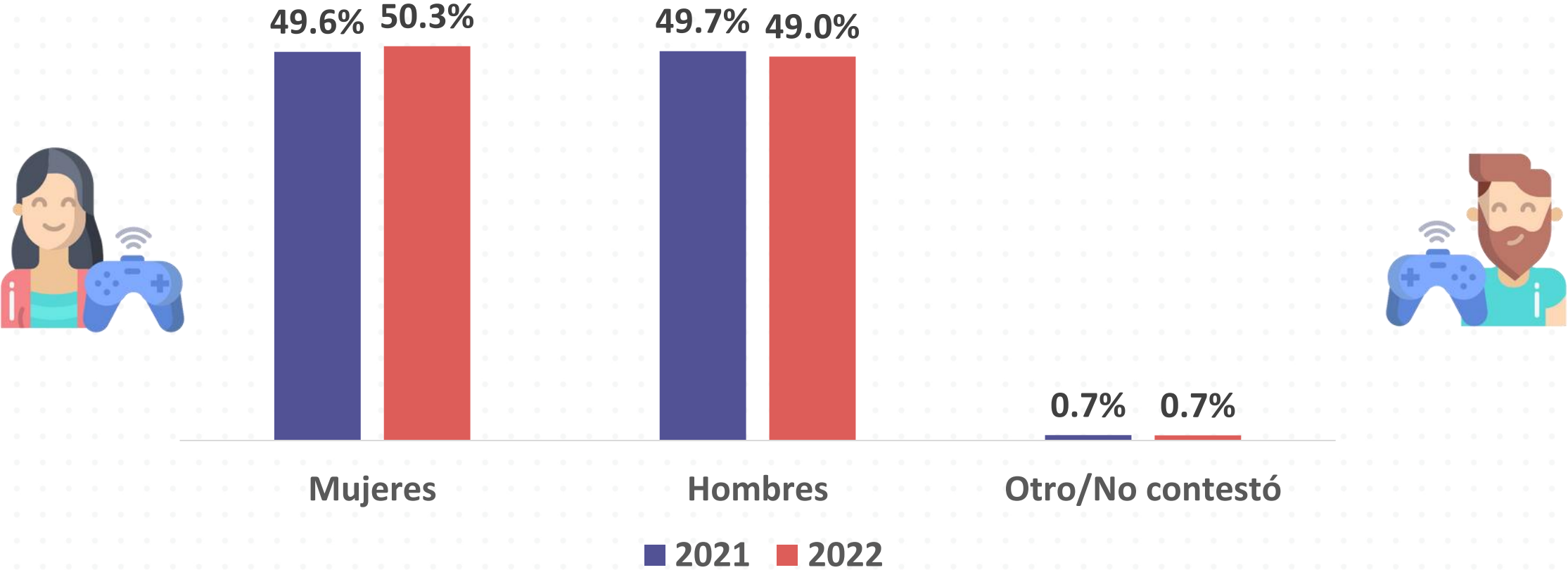


EDAD DE LOS GAMERS



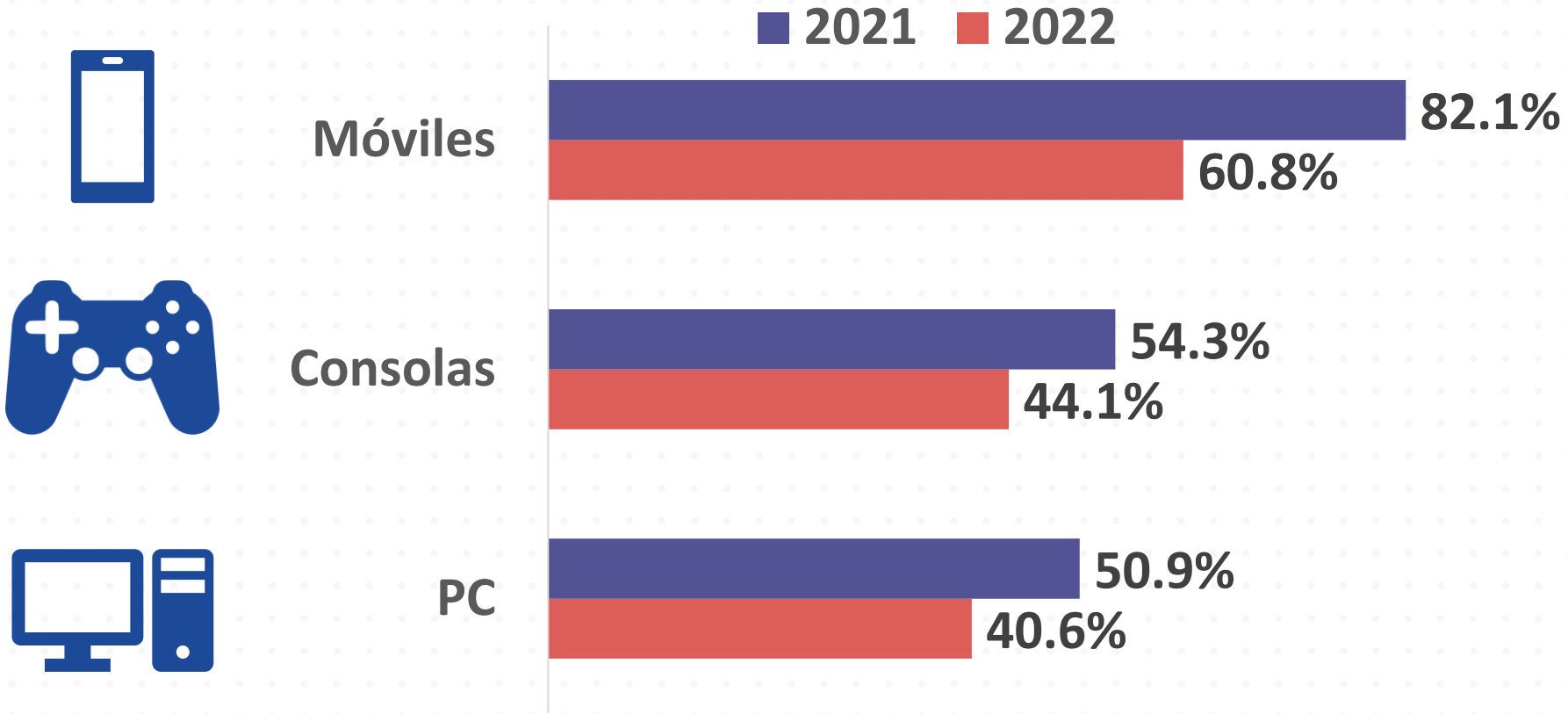
Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 4,802 encuestados durante 2022. 3,563 afirman ser jugadores de videojuegos.

GÉNERO DE LOS GAMERS



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 4,802 encuestados durante 2022. 3,563 afirman ser jugadores de videojuegos.

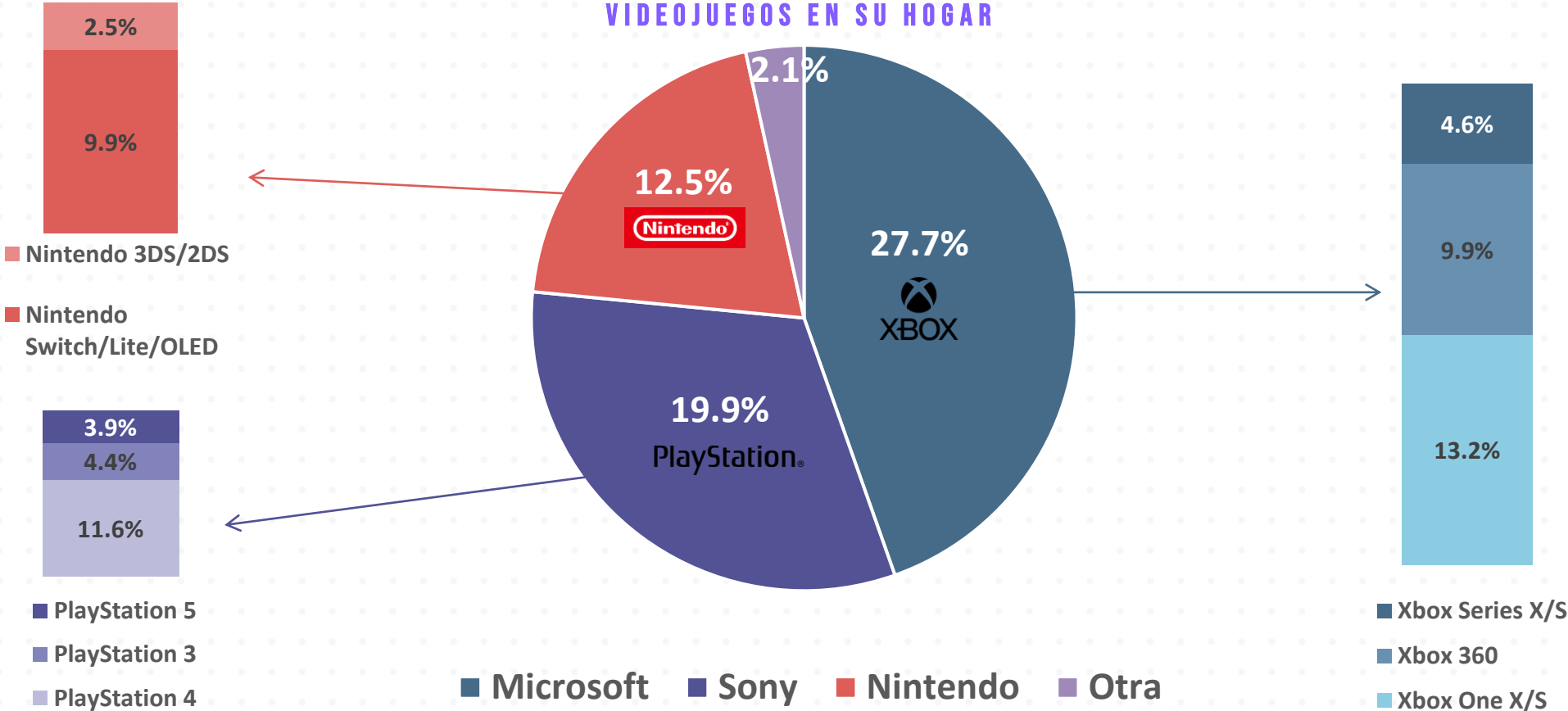
DISPOSITIVOS UTILIZADOS



Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 4,802 encuestados durante 2022. 3,563 afirman ser jugadores de videojuegos.

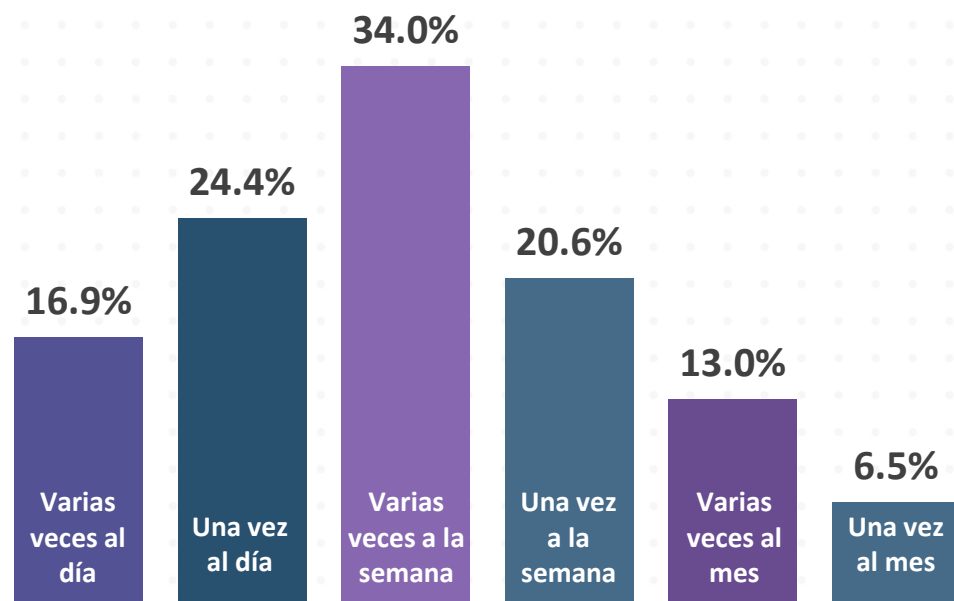
CONSOLAS

DEL TOTAL DE LAS Y LOS ENCUESTADOS, 42.5% DIJO TENER O ACCEDER A UNA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS EN SU HOGAR










Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 4,802 encuestados durante 2022. 3,563 afirman ser jugadores de videojuegos.

FRECUENCIA DE USO DE CONSOLAS (CUALQUIER USO)



APPS RELACIONADAS CON GAMING USADAS

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

Fuentes: OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization. Base del panel de 4,802 encuestados durante 2022. 3,563 afirman ser jugadores de videojuegos.

- De acuerdo con datos de Statista, se estima que la industria de los videojuegos genera más de **229 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 2022 y que se estiman en **3,400 millones para 2025**.
- De las personas encuestadas, **74.2% dijeron jugar videojuegos**, de las cuales **49% son hombres y 50.3% son mujeres**. Es destacable mencionar que el porcentaje de **mujeres videojugadoras aumentó 0.7%**, con lo que **superó** en porcentaje a los videojugadores del **género masculino**.
- En los rangos etarios entre **18 y 34 años** se concentra más de la mitad (**56.9%**) de quienes declararon jugar videojuegos.
- **El teléfono móvil (60.8%)** es el dispositivo más utilizado para consumir este tipo de contenidos, seguido por las **consolas de videojuegos (44.1%)**.
- Del total de la muestra analizada, **42.5% dijo tener una consola de videojuegos**.
- **Xbox One, Play Station 4, Xbox 360 y Nintendo Switch** 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 **80%**.

- **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://es.statista.com/estadisticas/598622/valor-de-mercado-del-videojuego-en-el-mundo/>
2. <https://es.statista.com/temas/9276/industria-de-los-videojuegos-en-mexico/#topicOverview>
3. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2022/8/29/dadelgamer2022-industria-de-videojuegos-en-mxico-jugarnoescosadenios?rq=videojuegos>
4. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>
5. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2022/10/31/egs-20-aos-de-transformacin-del-gaming-en-mxico?rq=videojuegos>
6. <https://www.infobae.com/tecnologia/2023/04/07/que-viene-para-los-gamers-mas-de-3-mil-millones-de-jugadores-metaverso-y-3d/>
7. <https://es.statista.com/temas/9150/industria-mundial-del-videojuego/#topicOverview>
8. <https://expansion.mx/tecnologia/2022/12/31/los-videojuegos-mas-vendidos-de-2022>
9. <https://newzoo.com/resources/blog/insights-into-latin-americas-3-5-billion-mobile-games-market-players-payers-revenues-esports-market-dynamics>
10. <https://definicion.de/consola/>
11. <https://www.gamerdic.es/termino/gamer/>
12. <https://hablamosdegamers.com/social/que-es-gaming-definicion-de-gaming/>
13. [https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Videojuego_\(concepto\)](https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Videojuego_(concepto))
14. OMDIA Consumer Research - Gamers Visualization.