

Audiencia actual



Las personas que más consumen videojuegos:

Edad: De entre 21 y 35 años

Sexo: 9% mujer y 90% hombres.

Videojuegos de mayor consumo



Dispositivos que más se usan en México



Industria de videojuegos

Hábitos de consumo de contenidos en México



51% de los gamers se consideran "regulares"

Sesiones de juego: Entre una a cuatro veces a la semana.



42% de los gamers se consideran "intensivos"

Sesiones de juego: Entre siete a cinco veces a la semana.



8% de los gamers se consideran "ocasionales"

Sesiones de juego: Entre una vez cada quince días.



Inversión monetaria en dicha industria



En 2020, el valor del mercado en el país alcanzó \$32,229 millones de pesos, 4.4% más con respecto al año anterior.



En 2019, \$148.8 mil millones de dólares (mmdd) en ganancias a nivel global.

Situación en México

57.4% de la población juegan videojuegos.

72.3 mill. de personas juegan videojuegos.



*cifras tomadas del 2020

Comunicación y Medios Digitales

Situación a nivel mundial

- El gasto en videojuegos es de 86.000 millones de dólares, de las consolas (51.000 millones) y de los ordenadores (37.000 millones).
- Otro catalizador de este crecimiento es por el valor de lo gratuito. Fenómenos de masas como Fortnite, Call of Duty o Warzone.