

Estudio aDeSe 2009

“Usos y hábitos de los videojugadores españoles”

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento



aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

Contenidos



Planteamiento y Objetivos

3



Metodología

6



Resultados Detallados

14



Conclusiones

66

Planteamiento *y* Objetivos

Planteamiento de la Fase Ómnibus y Objetivos

4

... aDeSe se ha planteado la necesidad de realizar una investigación sobre los hábitos y usos de los videojuegos, con una doble fase en su ejecución

... A continuación se detallan los resultados de la primera Fase Ómnibus, cuyos objetivos son...

Conocer la penetración de videojuegos en España y el perfil de sus usuarios: el público objetivo en este caso es, por tanto, la población general, y servirá para delimitar apropiadamente el target para la siguiente fase

Metodología de Investigación

Ficha Técnica del Estudio

6

Las características metodológicas del EMERBUS On Capi®, a través del cual se ha desarrollado esta fase de la investigación, se describen a continuación.

Universo

Población general española de más de 15 años cubriendo todo el país, incluyendo Canarias.

Representatividad

Los datos obtenidos son representativos de la población y hogares españoles en términos de sexo, edad, Comunidad Autónoma, tamaño de hábitat y clase social.

Tamaño y tipo de entrevista

4.254 entrevistas personales CAPI (*Computer Aided Personal Interview*)

Selección de los entrevistados

Los entrevistados se eligen en dos etapas, siguiendo datos actualizados basado en estadísticas oficiales:

- Cuotas de tamaño de hábitat y Comunidad Autónoma controlado directamente por el ordenador y el mapa de rutas;
- Cuotas de edad/sexo controladas por ordenador. El entrevistado a seleccionar sólo será aquel que cumpla los requisitos de edad y sexo.

Error Muestral

El margen de error para 4.254 entrevistas es de $\pm 1,5\%$ siendo $p=q=0,50$ y para un nivel de confianza del 95%.

Fecha de trabajo de campo

Entre el 13 de Abril y el 18 de Mayo de 2009

Metodología

Contenidos del Cuestionario

7

Disponibilidad de Ordenador personal en el hogar

Disponibilidad de Consolas en el hogar: modelo

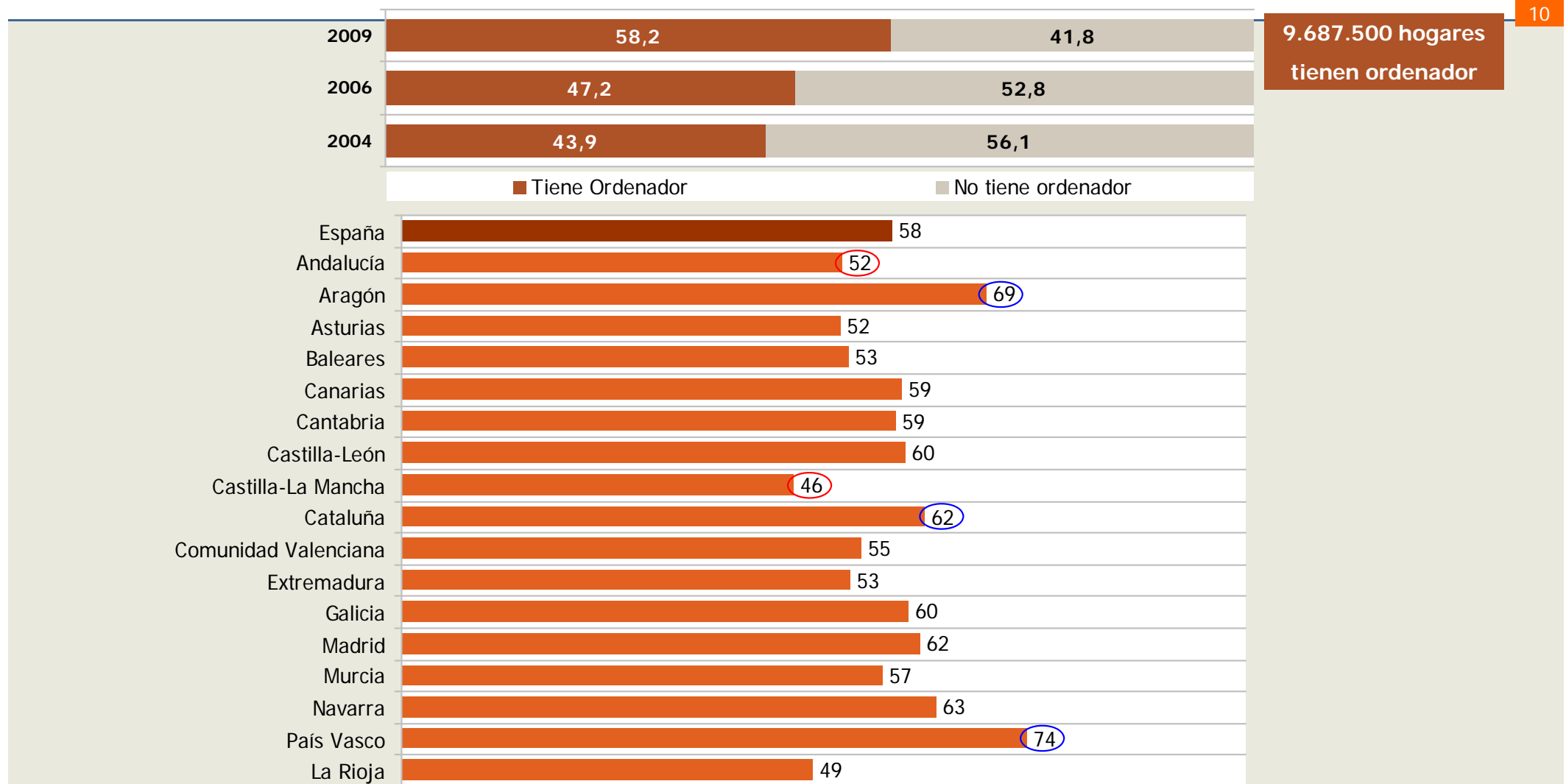
Frecuencia de juego (*ordenador, videoconsola y teléfono móvil*)

Resultados de la Investigación

Presencia de Ordenador y Consola en los Hogares Españoles

Presencia de Ordenador en el Hogar

La proporción de hogares españoles con ordenador es superior al 50%



Unidad: Porcentajes

Base: Total muestra: 2009; (n=4254); 2006 (n=4239); 2004 (n=1000)

Diferencia significativamente superior e inferior frente al Total España.
Prueba t de Student, 95% nivel de confianza

P.1. Le voy a pedir que me diga, por favor, si tiene ordenador en su hogar.

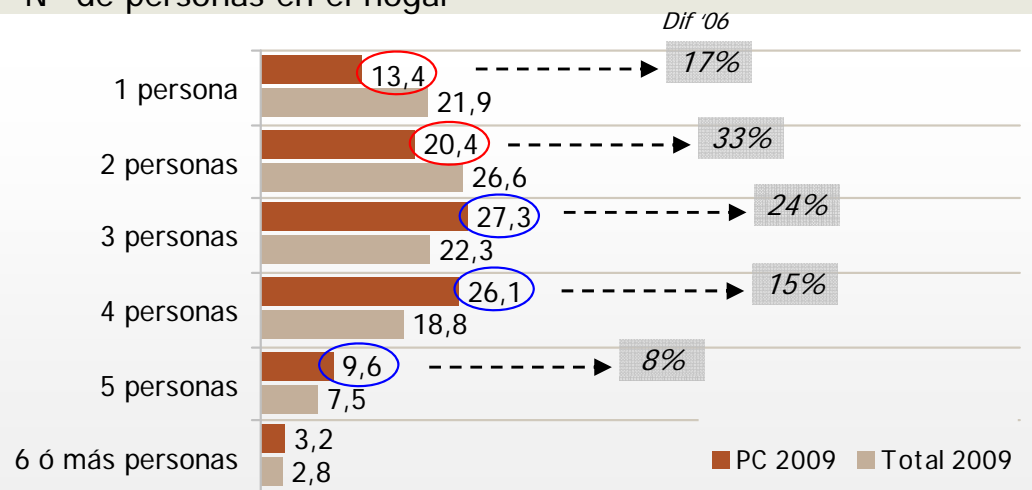
aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

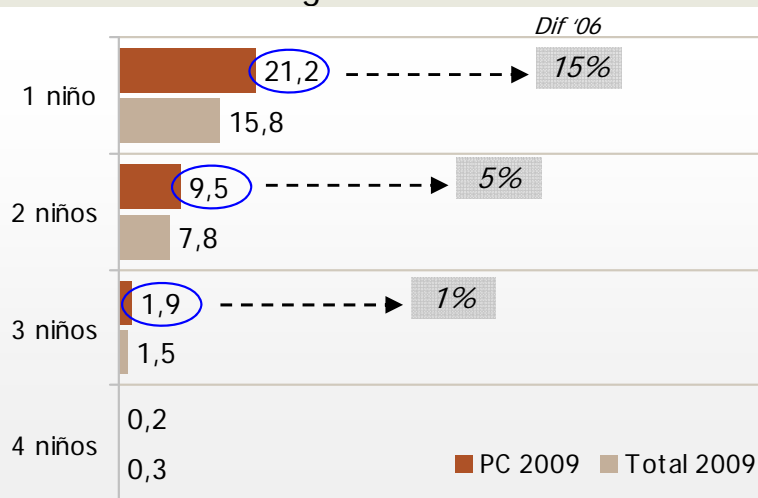
Perfil Sociodemográfico de Hogares con ORDENADOR

El tamaño del hogar, especialmente la presencia de niños, es un factor de influencia en la presencia de ordenador, así como la clase social

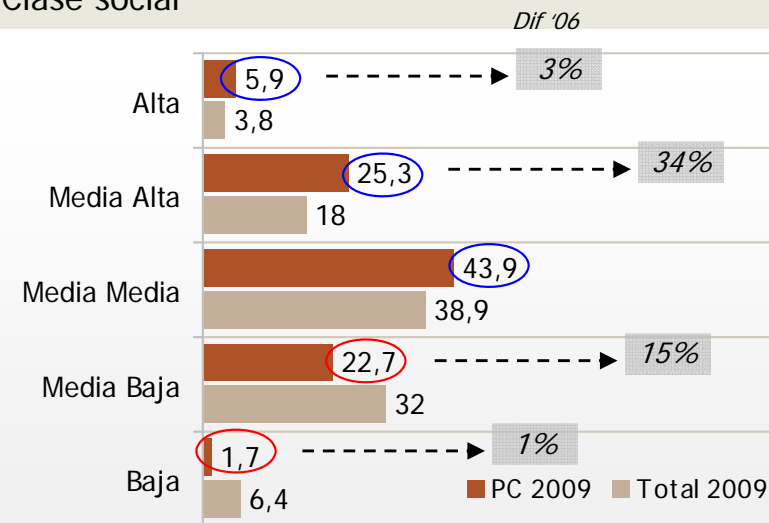
Nº de personas en el hogar



Nº de niños en el hogar



Clase social



Se han destacado en un recuadro las diferencias estadísticamente significativas respecto de 2006 (Test: T de Student al 95%)

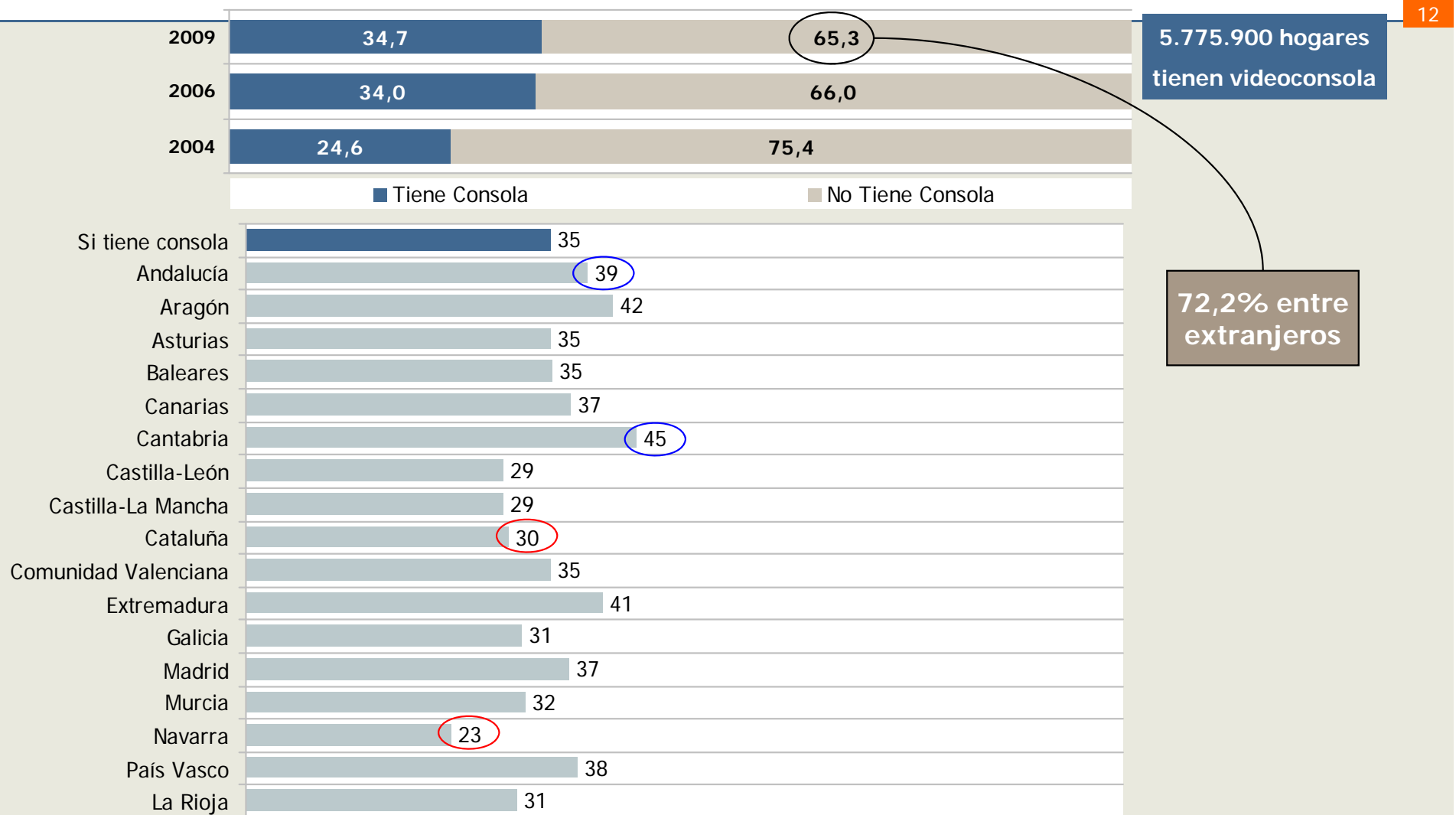
Diferencia significativamente superior e inferior frente al Total España.
Prueba t de Student, 95% nivel de confianza

Unidad: Porcentajes

Base: Total España (n=4254) ; Hogares con PC (n=2477)

Presencia de Consolas de Videojuegos en el Hogar

Uno de cada tres hogares españoles cuenta con al menos una consola de videojuegos. Al contrario que sucede con el ordenador, los extranjeros residentes no suelen poseer videoconsolas.



Unidad: Porcentajes

Base: Total muestra: 2009 (n= 4254); 2006 (n=4239); 2004 (n=1000)

Diferencia significativamente superior ○ e inferior ○ frente al Total España.
Prueba t de Student, 95% nivel de confianza

P.1. Le voy a pedir que me diga, por favor, si tiene ordenador en su hogar.

aDeSe

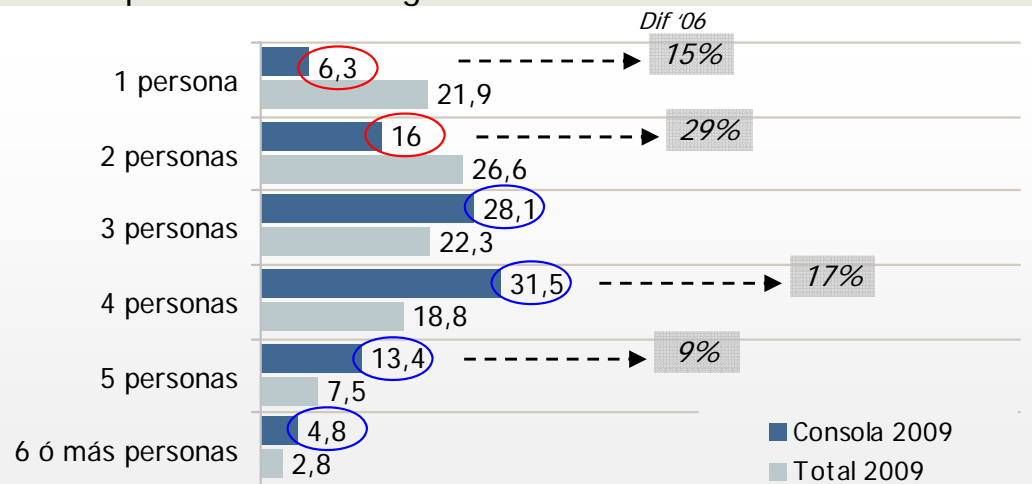
Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

Perfil Sociodemográfico de Hogares con CONSOLA

Al igual que sucede con los ordenadores, destacan los hogares de mayor tamaño, especialmente con presencia de niños en el mismo

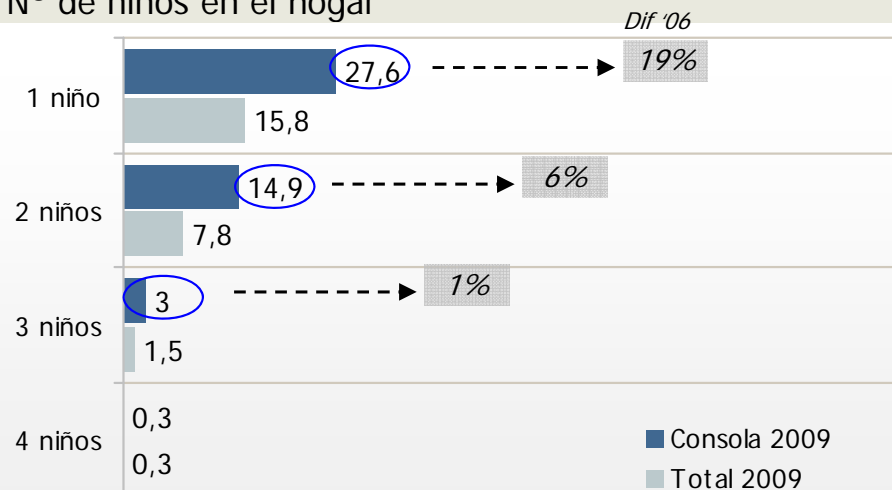
13

Nº de personas en el hogar

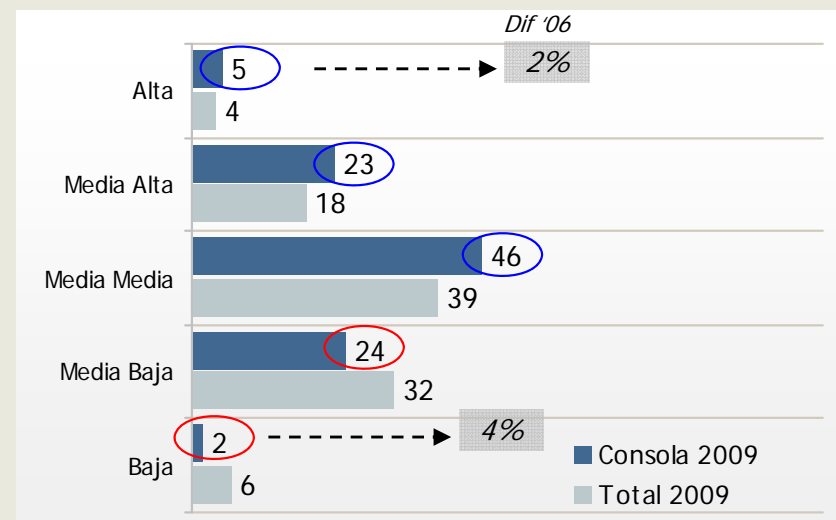


Barra oscura: Hogares con CONSOLA
Barra clara: Total España

Nº de niños en el hogar



Clase social



Se han destacado en un recuadro las diferencias estadísticamente significativas respecto del 2006 (Test: T de Student al 95%)

Unidad: Porcentajes

Base: Total España (n=4254) ; Hogares con consola (n=1476)

Diferencia significativamente superior ○ e inferior ○ frente al Total España.
Prueba t de Student, 95% nivel de confianza

aDeSe

n Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

Cuantificación del Número de Jugadores y su Perfil

Cuantificación del número de jugadores de videojuegos en España, 2009

Los jugadores que sólo juegan a una plataforma suponen más de la mitad del total de jugadores

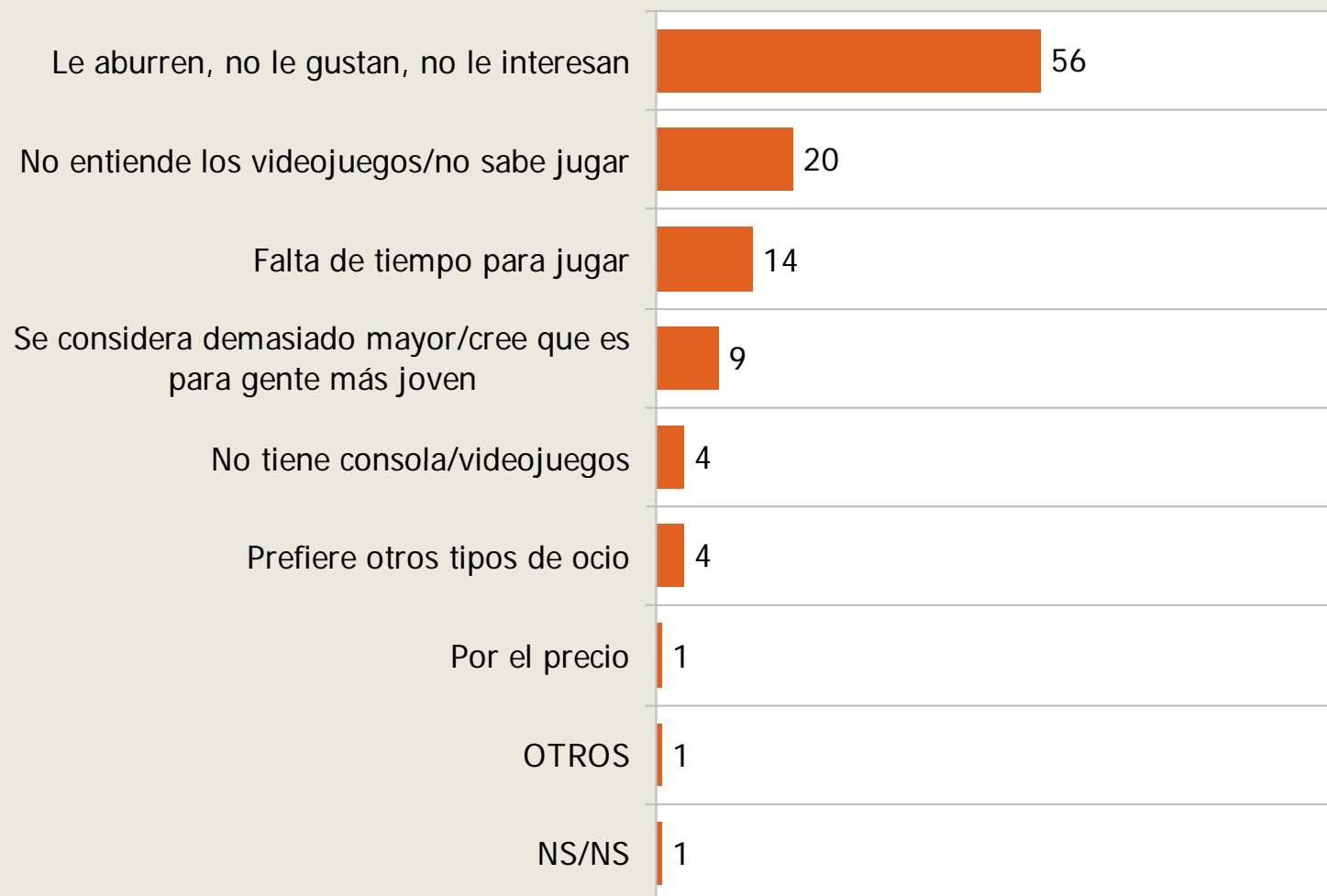
15

	% Jugadores	Nº Absoluto Jugadores
<i>Base (Población española):</i>	<i>46 millones (Fuente INE, 2008)</i>	
TOTAL JUGADORES DE VIDEOJUEGOS	22,5%	10,4 millones
Total jugadores de PC	14,5%	6,7 millones
Total jugadores de Consola	15,6%	7,2 millones
Total jugadores de Teléfono móvil	4,9%	2,3 millones
TOTAL EXCLUSIVOS: Juegan a una sola plataforma	12,3%	5,7 millones
Exclusivos de videojuegos de PC	5,0%	2,3 millones
Exclusivos de videojuegos de Consola	6,5%	3,0 millones
Exclusivos de videojuegos de Teléfono móvil	0,8%	0,4 millones
TOTAL DUALES: Juegan con dos plataformas	7,6%	3,5 millones
Duales de juegos de PC y Consola	6,0%	2,8 millones
Duales de juegos de PC y Teléfono móvil	1,0%	0,5 millones
Duales de juegos de Consola y Teléfono móvil	0,6%	0,3 millones
TOTAL COMPARTIDO: Juegan con tres plataformas		
Jugadores de PC y Consola y Teléfono móvil	2,5%	1,2 millones

Motivos para no jugar: nunca han jugado

El principal motivo para no jugar es la falta de interés, pero es destacable que uno de cada cinco entrevistados declara que no juega porque no entiende los videojuegos o no sabe jugar

16



Unidad: Porcentajes

Base: Entrevistados que nunca han jugado a videojuegos (n=2852)

P.3.A. ¿Por qué no juega a videojuegos?

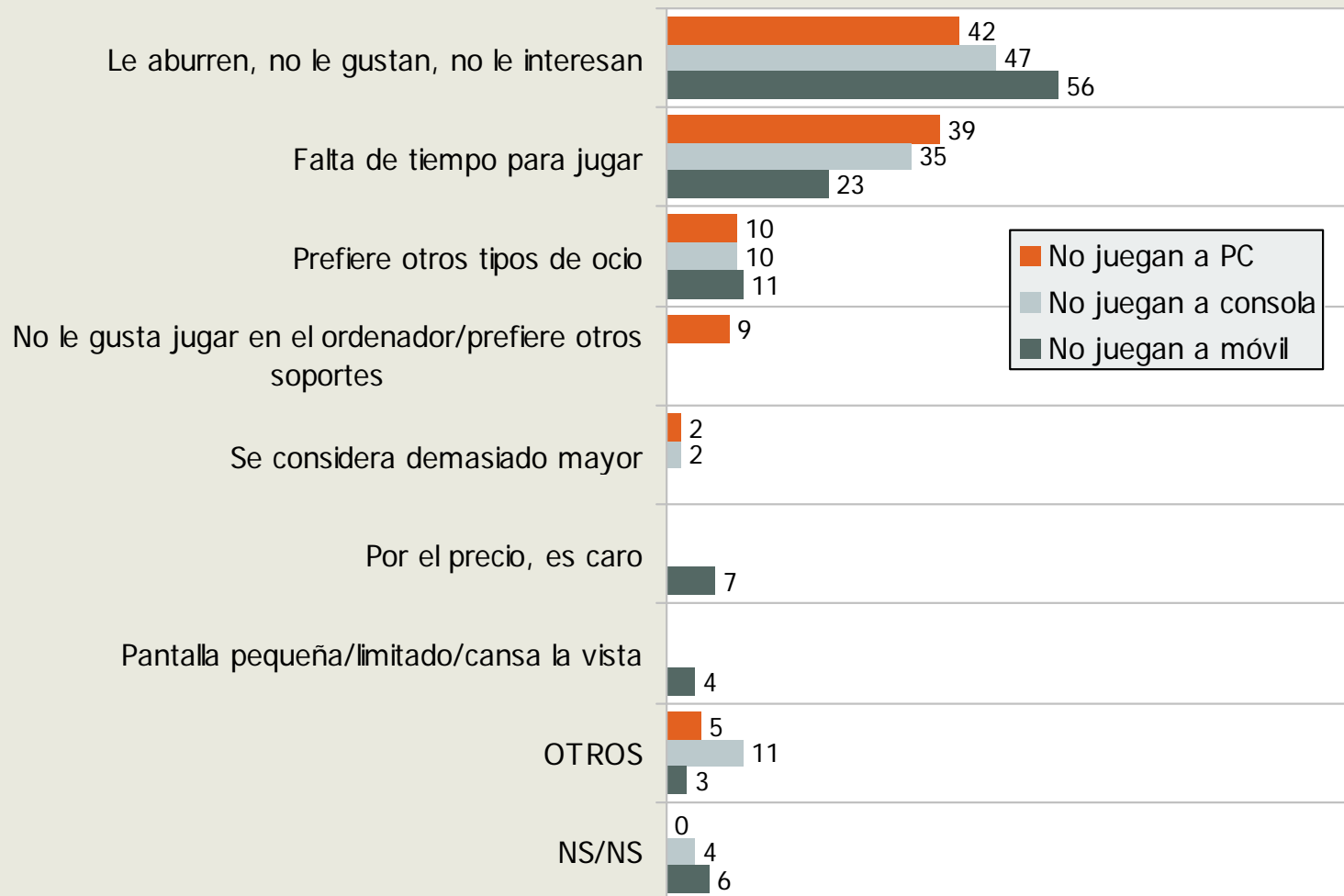
aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

Motivos para no jugar: antiguos jugadores

Entre los antiguos jugadores destacan la falta de interés y tiempo para jugar. Por soporte, el ordenador es el formato más rechazado, mientras que el móvil destaca por ser caro y por las limitaciones de la pantalla

17



Unidad: Porcentajes

Base: Entrevistados que han dejado de jugar a videojuegos de PC (n=161), videoconsola (n=102) o móvil (n=49*) (* base reducida)

P.3.A. ¿Por qué no juega a videojuegos?

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

Penetración de jugadores de videojuegos, según el sexo y la edad

La mayor penetración de jugadores se da en el tramo de edad de 7 a 13 años y el porcentaje va en disminución a medida que aumenta la edad

18

	Población general	Total Jugadores	Jugadores de PC	Jugadores de Consola	Jugadores de Teléfono móvil
<i>Base:</i>	<i>n= 46.008.985</i>	<i>n= 10.352.022</i>	<i>n= 6.671.303</i>	<i>n= 7.177.402</i>	<i>n= 2.254.440</i>
PENETRACIÓN POR EDADES					
Hasta 6 años	3.219.750	30,7%	14,0%	23,8%	3,3%
De 7 a 10	1.708.380	81,7%	48,4%	68,8%	13,4%
De 11 a 13	1.265.148	85,7%	60,8%	70,5%	23,4%
De 14 a 16	1.351.975	67,1%	48,1%	52,9%	21,1%
De 17 a 19	1.436.084	54,0%	35,4%	37,9%	17,2%
De 20 a 24	2.829.984	42,2%	31,0%	24,7%	10,5%
De 25 a 34	7.825.771	26,7%	18,2%	16,4%	6,3%
De 35 a 44	7.618.751	15,6%	9,7%	9,8%	2,4%
De 45 a 54	6.203.754	7,8%	4,8%	3,8%	0,9%
Más de 55 años	12.549.388	1,7%	0,9%	0,9%	0,2%
Total de 7 a 34	16.417.342	45,3%	30,8%	32,3%	11,4%
PENETRACIÓN POR SEXO					
Hombre	22.772.016	26,2%	17,1%	19,0%	5,7%
Mujer	23.236.969	18,8%	12,0%	12,3%	4,1%

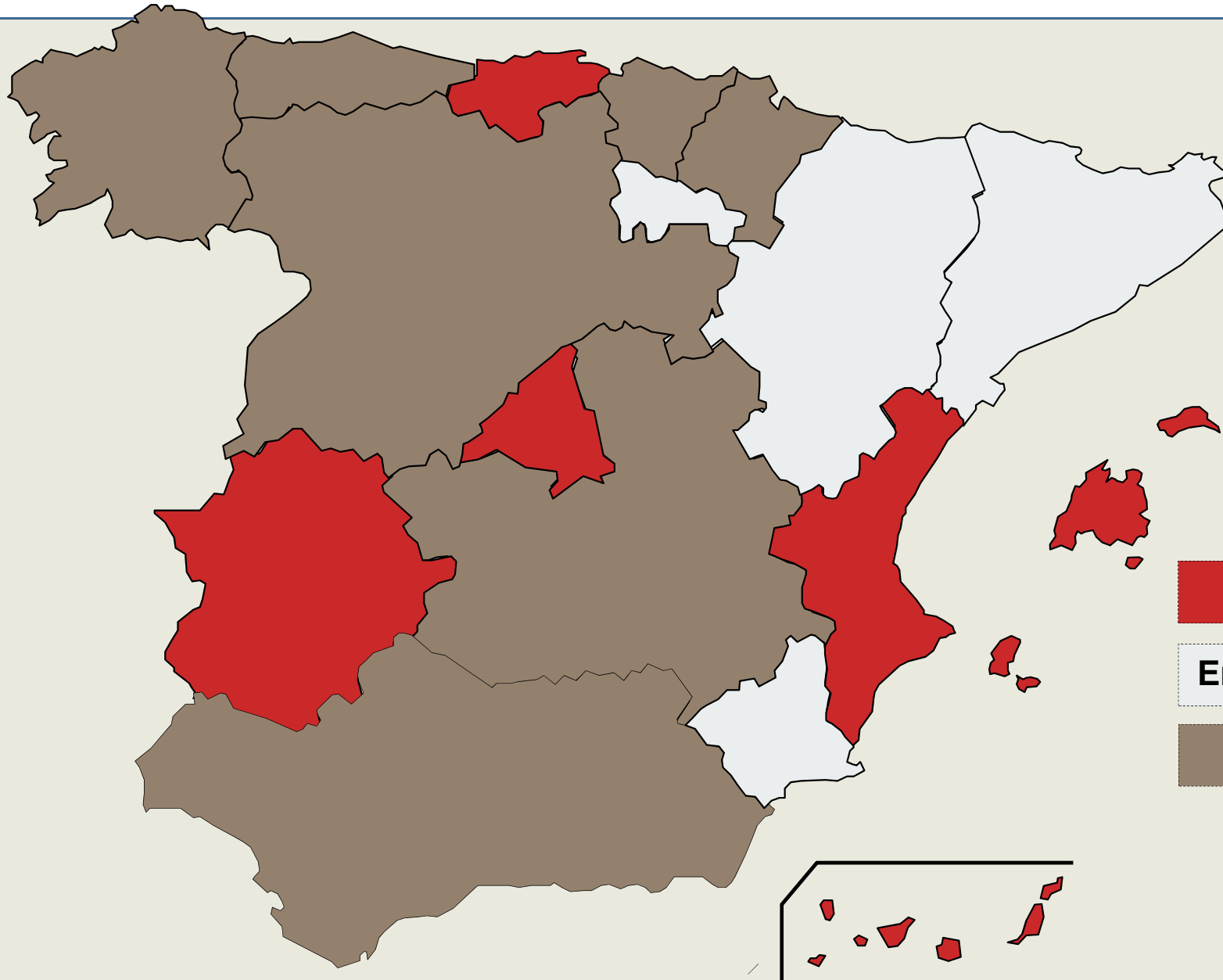
Ejemplo de Lectura: el 18,8% del total de mujeres en España son jugadoras de videojuegos

Comunidades con mayor presencia de jugadores

2009 Total de Jugadores

Total
España
23%

19



Más del 24%

Entre el 22 y el 24%

Menos del 22%

aDeSe

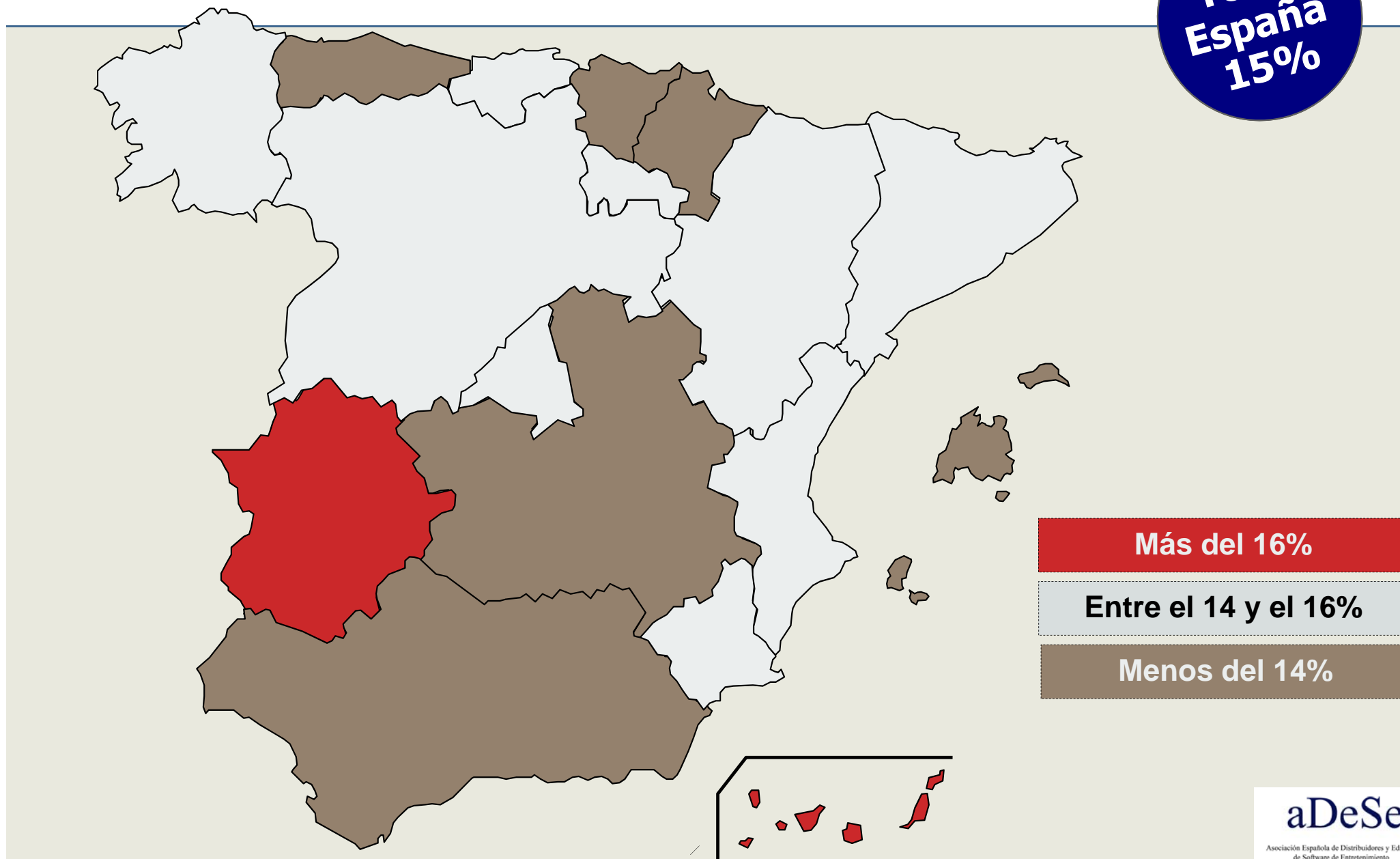
Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

Comunidades con mayor presencia de jugadores de PC

2009

Total
España
15%

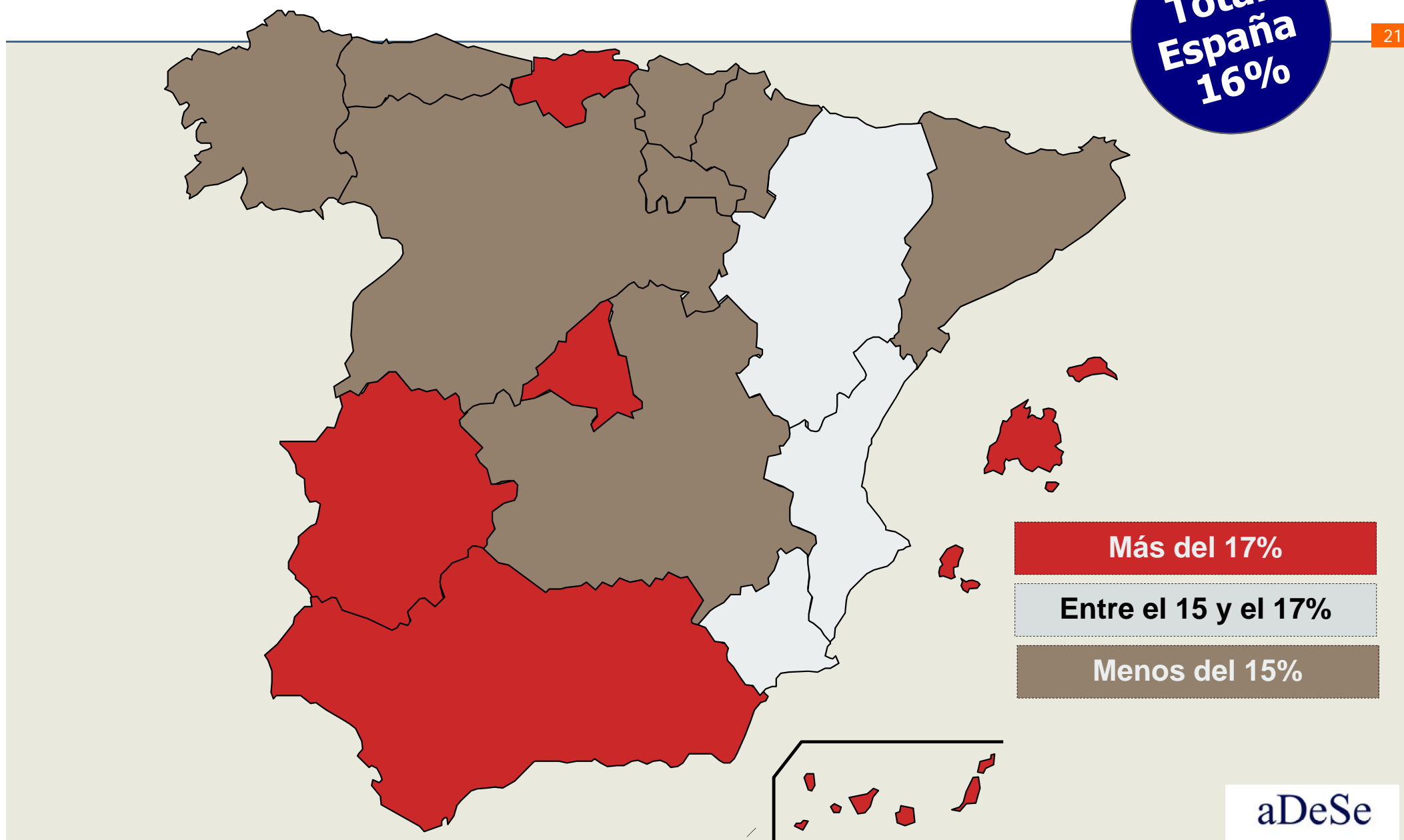
20



aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

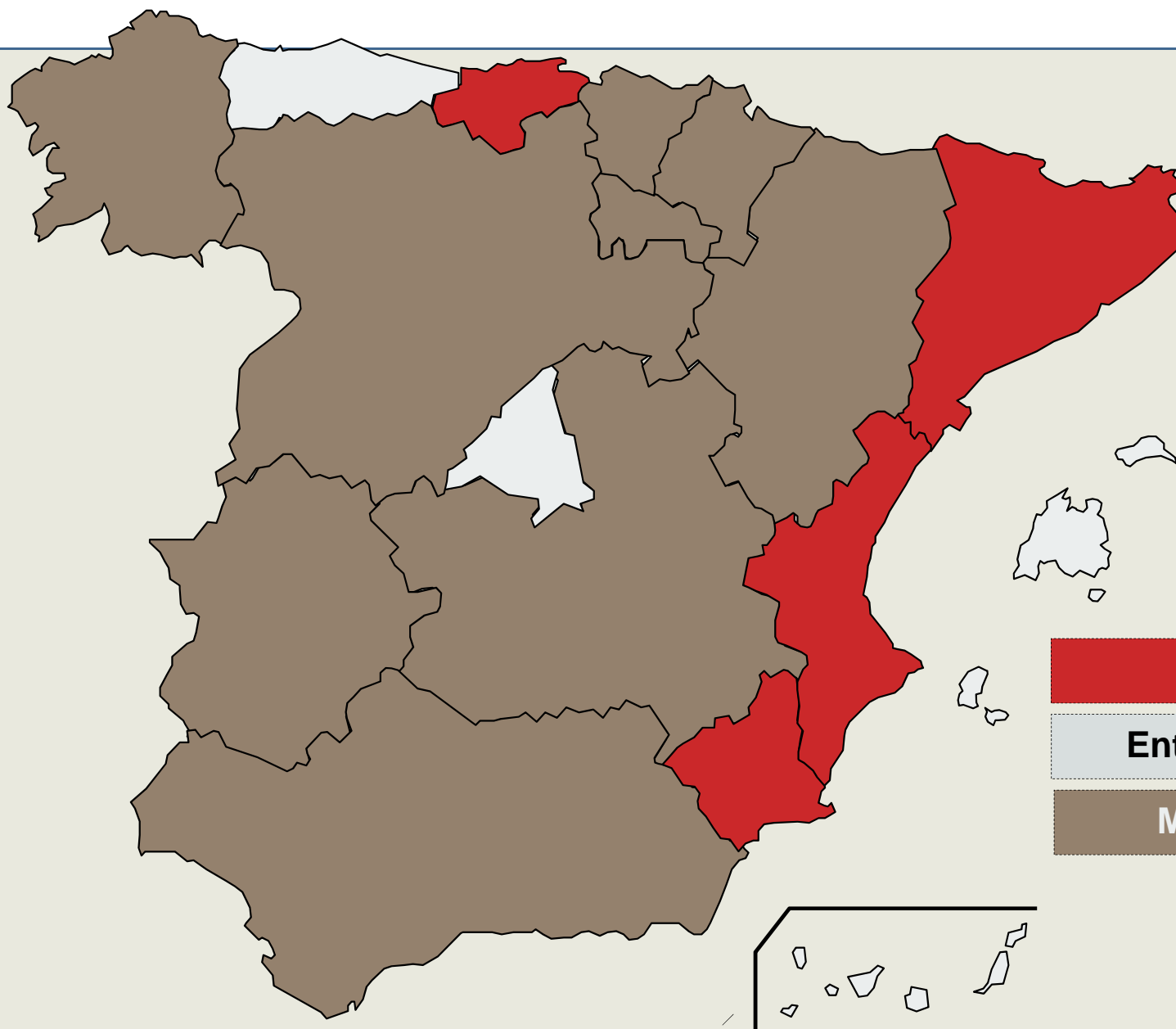
Comunidades con mayor presencia de jugadores de CONSOLA 2009



Comunidades con mayor presencia de jugadores de TELÉFONO MÓVIL 2009

Total
España
5%

22



aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

Presencia de jugadores de videojuegos según Comunidad Autónoma

23

	TOTAL	Andalucía	Aragón	Asturias	Baleares	Canarias	Cantabria	Castilla-León	Castilla-La Mancha	Cataluña	Comunidad Valenciana	Extremadura	Galicia	Madrid	Murcia	Navarra	País Vasco	La Rioja
Total Miembros	12272	2188	354	288	286	554	156	683	544	1964	1342	293	743	1674	379	166	575	85
TOTAL JUEGAN	22,5%	20,8%	22,8%	20,2%	25,3%	26,7%	27,6%	20,1%	20,4%	22,1%	24,8%	29,0%	19,5%	25,3%	22,3%	10,4%	18,9%	22,6%
Juegan al ORDENADOR	14,5%	12,4%	14,3%	13,4%	12,9%	20,4%	15,0%	15,2%	13,4%	15,2%	14,7%	20,1%	15,2%	15,1%	14,5%	7,2%	12,4%	13,6%
Juegan a la CONSOLA	15,6%	16,8%	15,2%	14,3%	20,0%	19,6%	22,0%	12,4%	13,8%	13,9%	15,7%	20,0%	12,4%	17,8%	15,5%	7,0%	14,5%	13,9%
Juegan con el TELÉFONO MÓVIL	4,9%	3,4%	3,2%	5,8%	4,8%	5,8%	14,0%	3,4%	1,6%	6,7%	10,3%	3,8%	2,5%	3,9%	6,3%	2,9%	0,6%	2,6%

Se ha destacado en **AZUL** las diferencias estadísticamente significativas por encima del Total y en **ROJO** las diferencias estadísticamente significativas por debajo del Total (Test: T de Student al 95%)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

* bases ponderadas

Perfil de los jugadores de videojuegos por plataforma

Perfil sociodemográfico muy similar de todas las plataformas

24

	Población general	Total Jugadores	Jugadores de PC	Jugadores de Consola	Jugadores de Teléfono móvil
<i>Base:</i>	<i>n= 46.008.985</i>	<i>n= 10.352.022</i>	<i>n= 6.671.303</i>	<i>n= 7.177.402</i>	<i>n= 2.254.440</i>
PENETRACIÓN POR EDADES					
Hasta 6 años	6,9%	9,5%	6,7%	10,5%	4,6%
De 7 a 13	3,5%	12,8%	11,7%	15,5%	9,6%
De 14 a 17	2,8%	10,6%	11,7%	12,6%	13,3%
De 18 a 19	3,0%	9,1%	10,1%	10,3%	13,1%
De 20 a 24	3,6%	8,6%	8,7%	8,7%	12,6%
De 25 a 34	5,7%	10,8%	12,2%	9,0%	12,3%
De 18 a 34	17,2%	20,5%	21,6%	18,1%	22,4%
Más de 34	16,5%	11,4%	11,1%	10,4%	8,1%
De 35 a 44	13,4%	4,6%	4,4%	3,3%	2,5%
De 45 a 54	27,3%	2,0%	1,7%	1,6%	1,3%
<i>Total de 7 a 34</i>	<i>35,8%</i>	<i>72,4%</i>	<i>76,0%</i>	<i>74,2%</i>	<i>83,3%</i>
Media Edad	39,9	21,9	22,2	20,2	21,2
PENETRACIÓN POR SEXO					
Hombre	49,4%	57,6%	58,4%	60,1%	57,5%
Mujer	50,6%	42,4%	41,6%	39,9%	42,5%

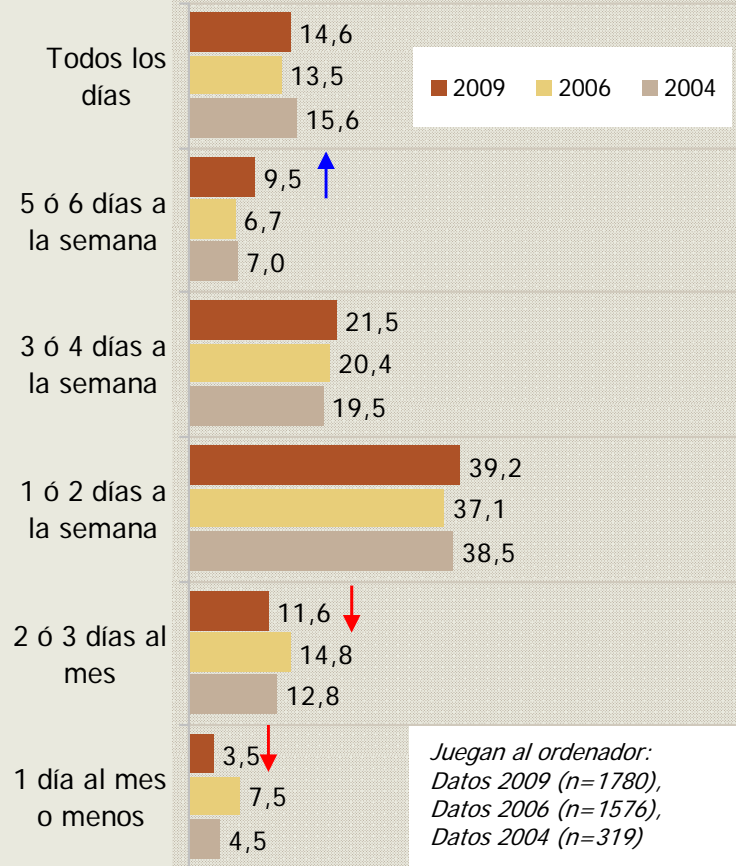
Ejemplo de Lectura: el 41,6% de los jugadores de PC son mujeres

Frecuencia de juego con el PC, la Consola, el Teléfono Móvil

25

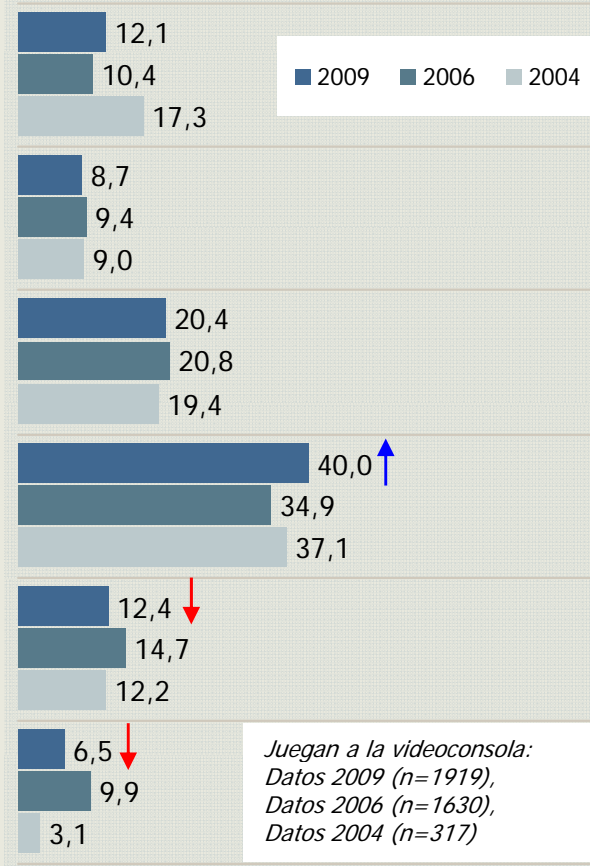
FRECUENCIA DE JUEGO CON...

ORDENADOR

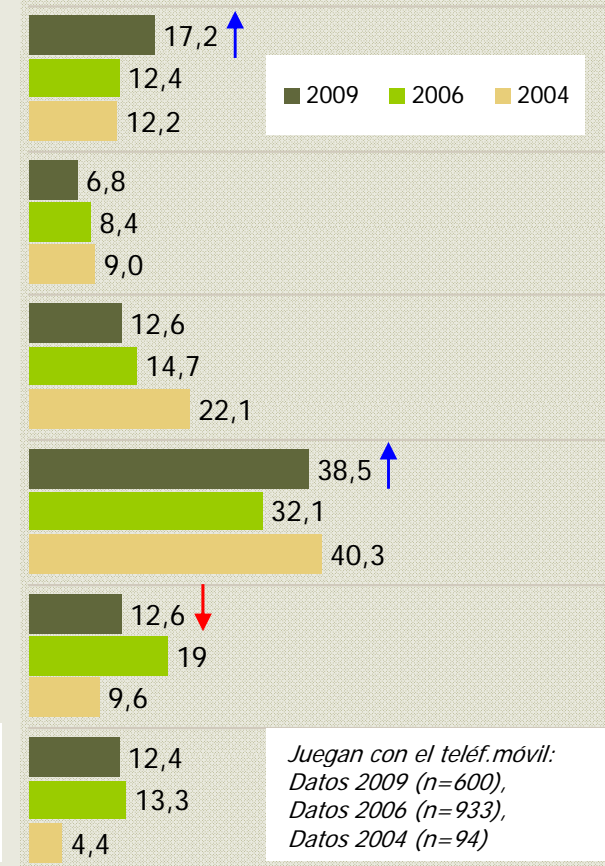


Unidad: Porcentajes

VIDEOCONSOLA



TELÉFONO MÓVIL



Diferencia significativamente superior ↑ e inferior ↓ frente al 2006;
Prueba t de Student, 95% nivel de confianza

P.4.B. ¿Para cada uno de estos miembros de su hogar que me comenta que juega, indíqueme la frecuencia aproximada con la que juega por término medio.

Evolución 2009 vs. 2006

Evolución del número de jugadores de videojuegos en España, 2006-2009:

Hay un aumento de jugadores respecto a 2006, excepto en el juego en el móvil

27

	% Jugadores 2009	% Jugadores 2006	% Jugadores 2004	Diferencia 2009 vs. 2006
<i>Base (Población española):</i>	<i>46,0 millones (Fuente INE, 2008)</i>	<i>44,1 millones (Fuente INE, 2005)</i>	<i>41,8 millones (Fuente INE, 2002)</i>	<i>En número de jugadores</i>
TOTAL JUGADORES DE VIDEOJUEGOS	22,5%	20,0%	20,3%	+1.530.000
Total jugadores de PC	14,5%	12,5%	12,9%	+1.157.500
Total jugadores de Consola	15,6%	13,0%	12,8%	+1.443.000
Total jugadores de Teléfono móvil	4,9%	4,7%	3,8%	+80.752

Evolución de la penetración de jugadores de videojuegos, según la edad, 2004-2006:

El mayor crecimiento se da entre los jugadores de 7 a 13 años en PC, y de 7 a 16 años en videoconsola

28

	Jugadores de PC				Jugadores de Consola				Peso del segmento	
	2009	2006	2004	Diferencia 2009 vs. 2006	2009	2006	2004	Diferencia 2009 vs. 2006	2009	2006
<i>Base:</i>	6.671.303	5.513.566	5.397.089	1.157.737	7.177.402	5.734.109	5.355.251	1.443.293	46 millones	44 millones
PENETRACIÓN POR EDADES										
Hasta 6 años	14,0%	8,4%	4,4%	+208.700	23,8%	10,1%	6,9%	+476.000	7,0%	6,6%
De 7 a 10	48,4%	40,0%	18,0%	+182.400	68,8%	52,4%	36,4%	+331.400	3,7%	3,7%
De 11 a 13	60,8%	53,7%	30,5%	+71.800	70,5%	60,3%	52,3%	+109.000	2,7%	3,0%
De 14 a 16	48,1%	59,3%	53,5%	-153.300	52,9%	58,8%	43,5%	-81.400	2,9%	3,1%
De 17 a 19	35,4%	37,9%	45,0%	-42.600	37,9%	37,4%	36,9%	+700	3,1%	3,3%
De 20 a 24	31,0%	25,8%	26,0%	+98.000	24,7%	23,7%	28,1%	-17.200	6,2%	6,9%
De 25 a 34	18,2%	11,9%	16,0%	+513.400	16,4%	14,5%	14,4%	+172.100	17,0%	17,4%
De 35 a 44	9,7%	8,0%	9,4%	+171.400	9,8%	7,0%	6,9%	+250.271	16,6%	16,2%
De 45 a 54	4,8%	3,5%	3,0%	+101.100	3,8%	1,4%	3,3%	+157.400	13,5%	12,8%
Más de 55 años	0,9%	1,1%	0,8%	-18.400	0,9%	0,4%	0,2%	+65.400	27,3%	27,1%
<i>Total de 7 a 34</i>	30,8%	26,7%	25,4%	+677.400	32,3%	27,1%	29,2%	+858.600	35,7%	37,3%
Edad Media	22 años	22 años	23 años		20 años	21 años	20 años	-1 año		

Conclusiones de la Investigación

- El aumento del porcentaje de jugadores (hasta el 22,5%) y el crecimiento de la población hace que en 2009 se superen los 10 millones de jugadores.
- Por soporte, aumentan los jugadores de consola (+2,6%), de PC (+2%) y telefonía (+0,2%)
- Hay un incremento en el porcentaje de jugadores compartidos de PC y consola. Los jugadores exclusivos de una plataforma aumentan respecto a 2006, sobre todo los jugadores exclusivos de consola.
- La presencia de jugadoras sigue siendo menor que la de jugadores masculinos. El soporte en el que más equilibrio hay entre sexos es en teléfono móvil.

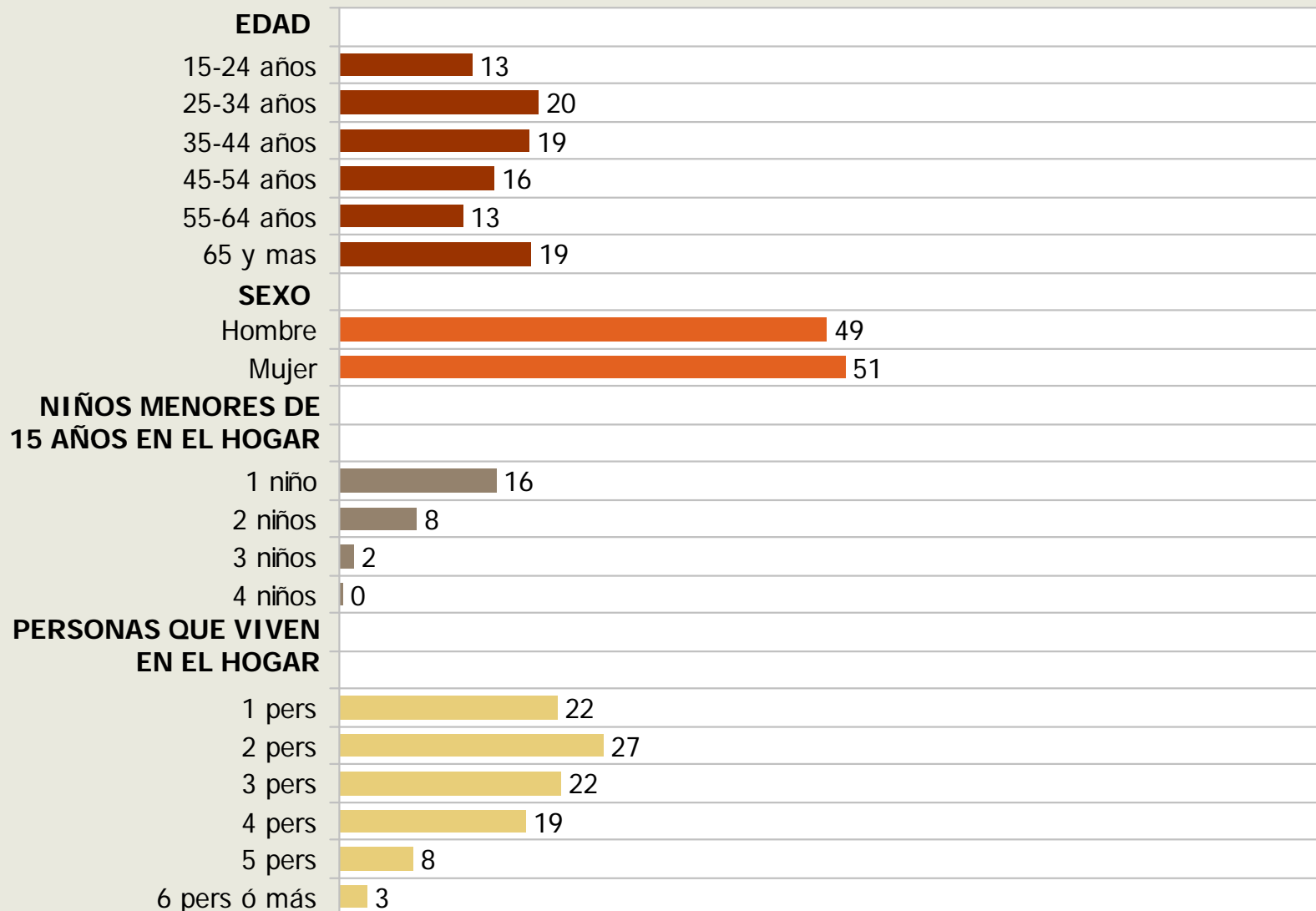
() Se considera jugador de teléfono móvil a aquél que juega con juegos descargados, no con lo que viene incluidos en el dispositivo*

- El tramo de edad con mayor presencia de jugadores es entre 11 y 13 años de edad, donde 7 de cada 10 juegan a videoconsola y 6 de cada 10 a PC.
- El porcentaje de jugadores disminuye a medida que aumenta la edad, dándose las mayores pérdidas entre 14-16 y 17-18 (-19%) y entre 20-24 y 25-34 (-16%).
- El motivo principal para no jugar es la falta de interés por los juegos, seguido de la falta de tiempo entre los antiguos jugadores y el no saber jugar, entre los que nunca han jugado.
- Las Comunidades Autónomas con una proporción de jugadores por encima de la media son Cantabria, Madrid, Extremadura, Baleares, Canarias y la Comunidad Valenciana
- País Vasco, Navarra y Castilla-La Mancha están por debajo de la media de jugadores en todos los soportes.

Anexo: Descripción de la muestra

Descripción Sociodemográfica de la Muestra

33



Unidad: Porcentajes

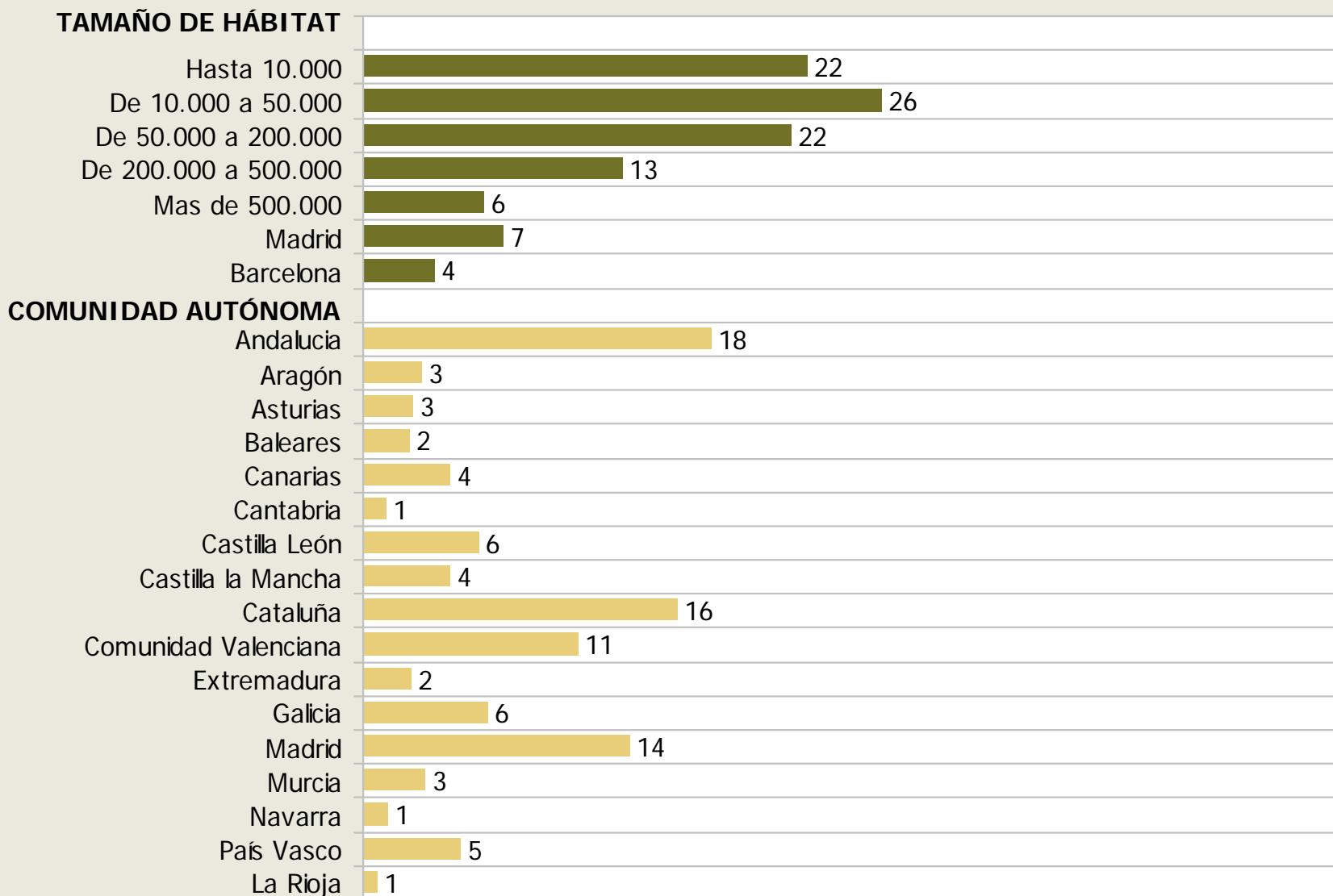
Base: Total muestra Hogares (n=4254)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

Descripción Sociodemográfica de la Muestra

34



Unidad: Porcentajes

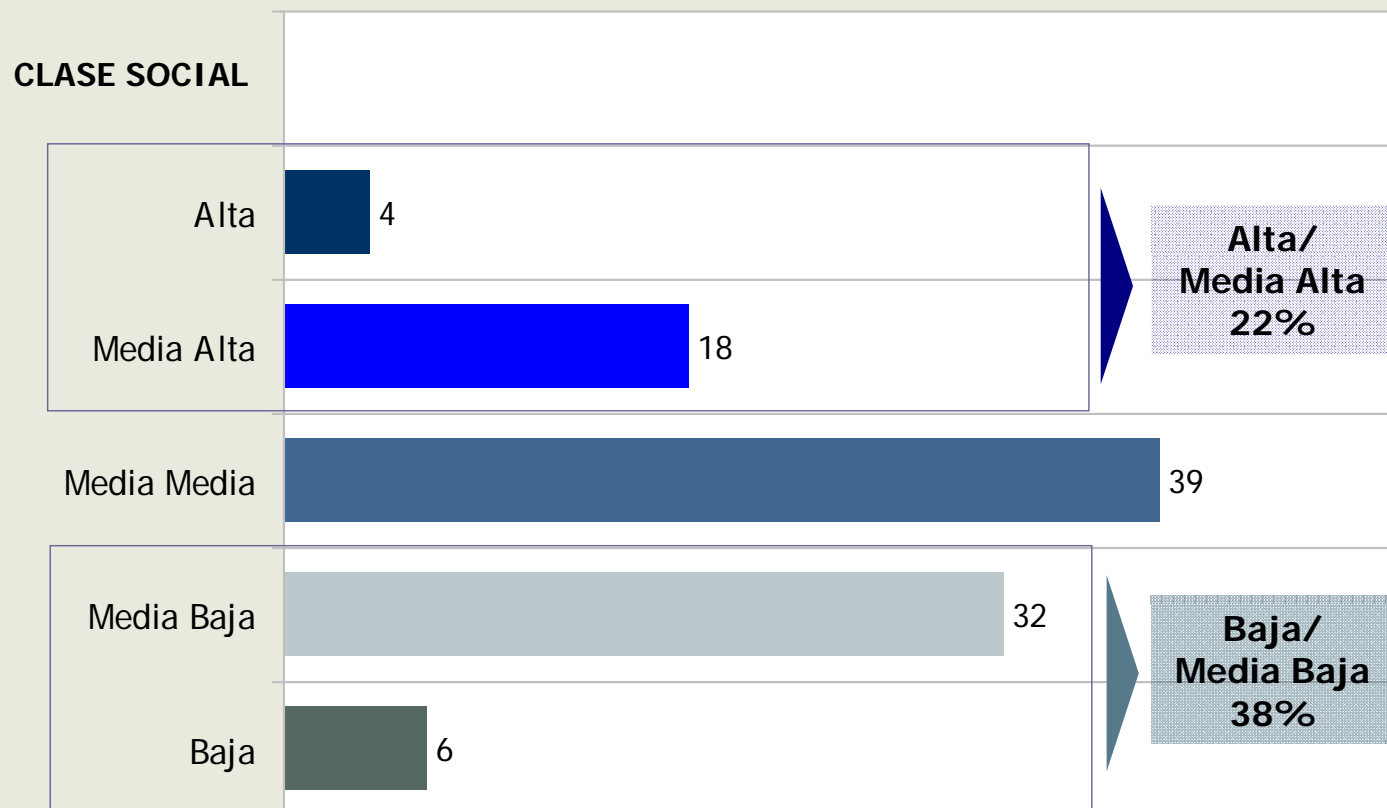
Base: Total muestra Hogares (n=4254)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

Descripción Sociodemográfica de la Muestra

35



Unidad: Porcentajes

Base: Total muestra Hogares (n=4254)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento