

Estudio sobre el Consumo de Videojuegos entre la población adulta española y en familia (que juega)

SIGMADOS

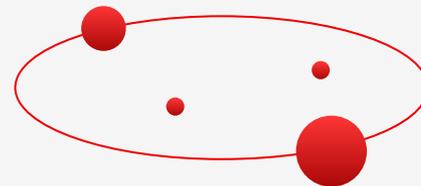


AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS



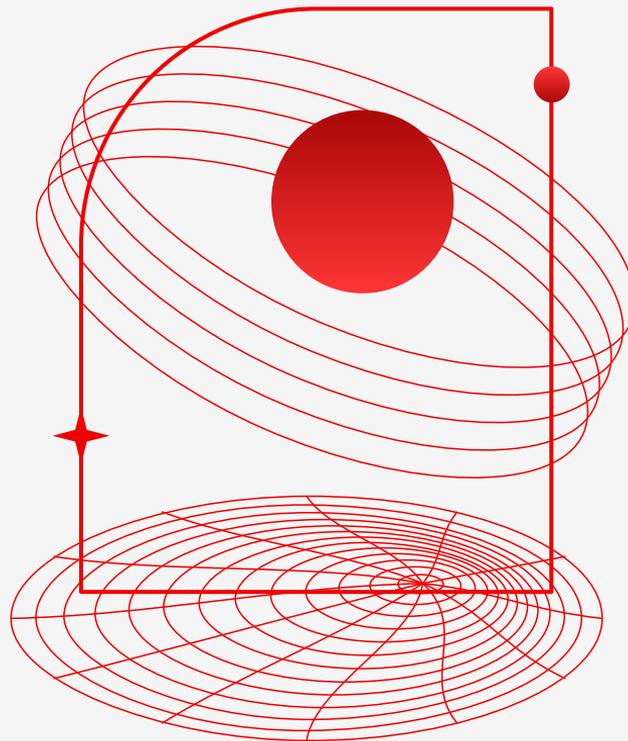
Metodología

Población objeto de estudio:	Mayores de edad que juegan con videojuegos residentes en España.
Ámbito:	Nacional
Muestra:	1018 entrevistas.
Margen de error:	$\pm 3,2\%$ con un nivel de confianza del 95,5% y el caso más desfavorable de variables dicotómicas con dos categorías igualmente probables ($p=q=0,5$).
Técnica recogida información:	Encuesta online (CAWI) a partir de panel.
Fecha de recogida de información:	Entre el 16 y el 24 de febrero de 2023.



01.

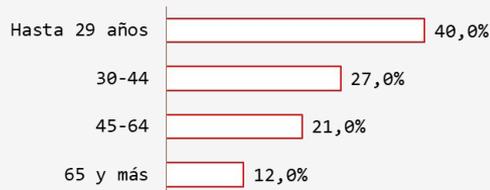
Perfil de la Muestra



01. Perfil de la Muestra

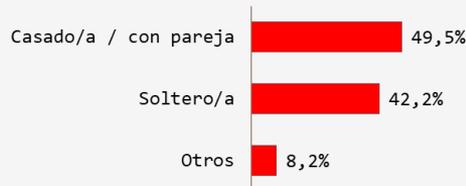


Se han realizado un total de 1018 encuestas entre jugadores de videojuegos.



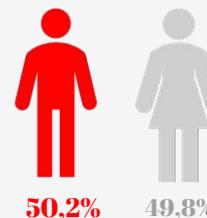
 **Edad** 

Ocupación



Estado Civil

Sexo



Nivel de estudios



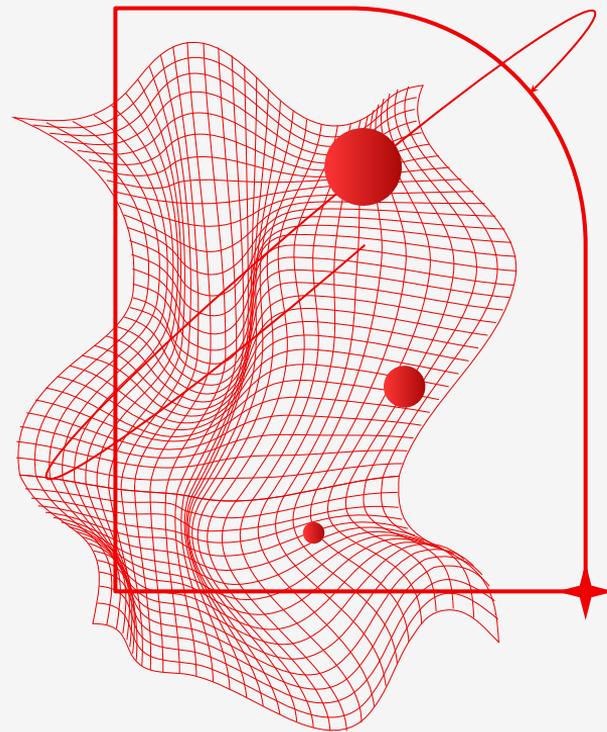
50%

2015
27,1%

El 50% tiene estudios universitarios medios o superiores. Este dato es significativamente superior al obtenido en 2015, cuando la proporción con estos estudios era del 27,1%.

02.

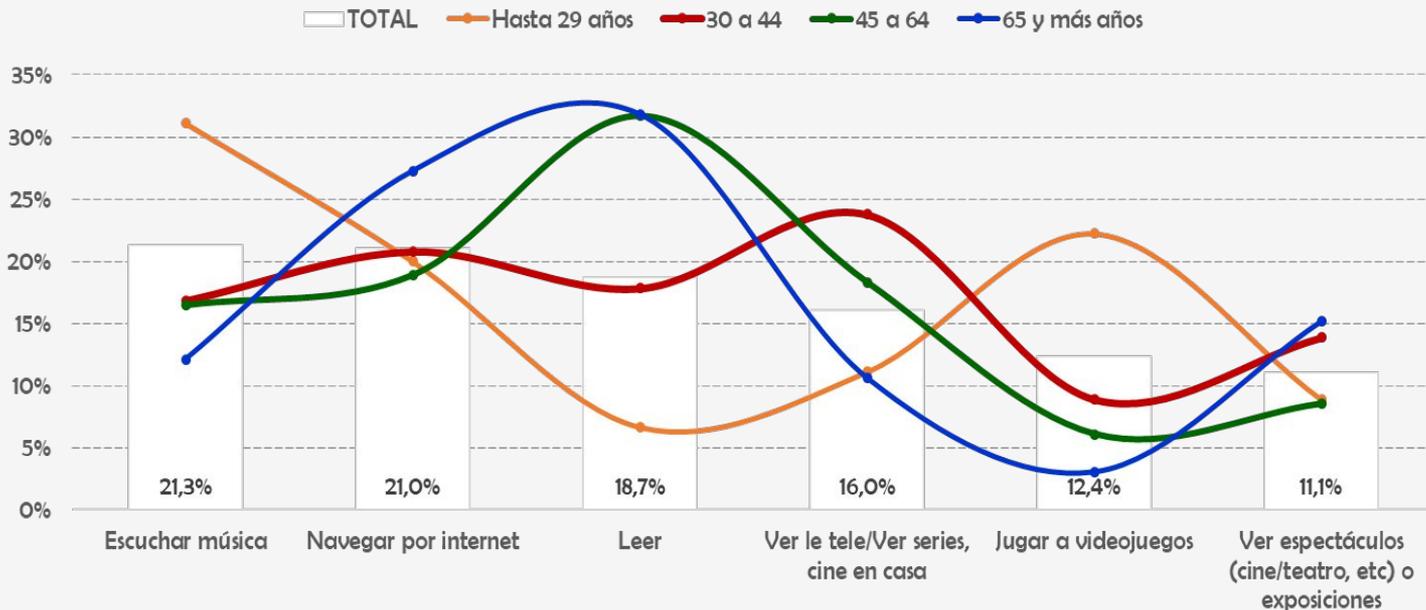
Sobre los hábitos de los Videojugadores





02. Sobre los hábitos de los videojugadores

¿Qué actividades son las que más te gusta realizar para ocupar tu tiempo de ocio?

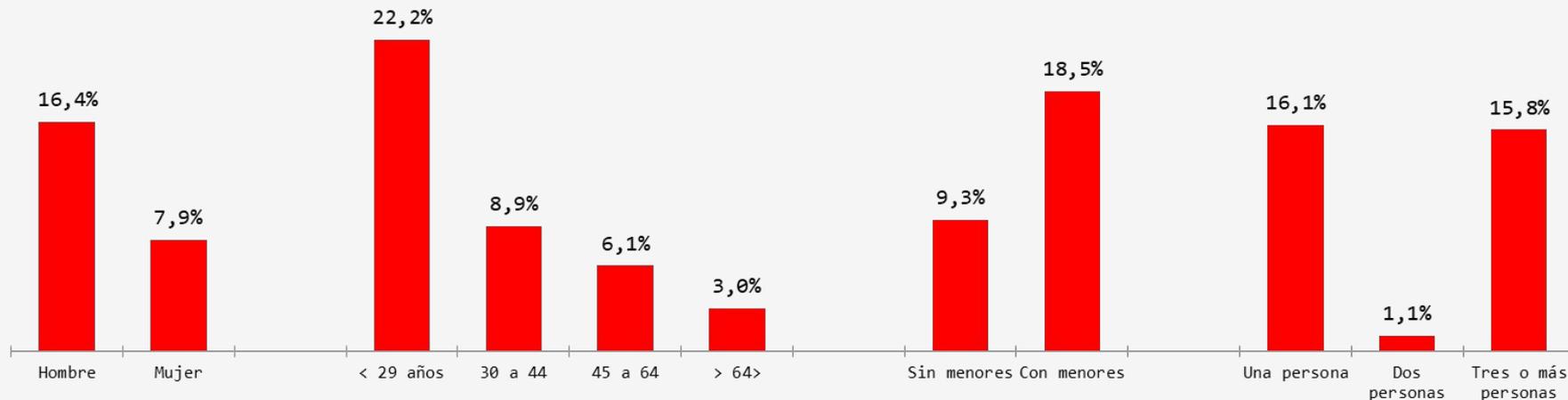


Hay muchas actividades que se pueden realizar durante el tiempo de ocio, y las personas que juegan a videojuegos no sólo ocupan su tiempo libre con esta actividad, también realizan otras como escuchar música, leer o ver la televisión.



02. Sobre los hábitos de los videojugadores

¿Qué papel juegan los videojuegos en el ocio?

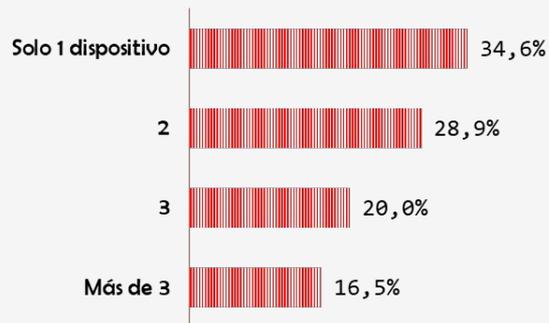


La afición por los videojuegos se da más entre los hombres que entre las mujeres, y más entre los menores de 30 años. También cabe destacar que es más mencionada en los hogares con menores (18,5% frente al 9,3% de los hogares sin menores).



02. Sobre los hábitos de los videojugadores

¿En qué **DISPOSITIVO** se juega más?



El 65% de los videojugadores suelen jugar en más de un dispositivo (sobre todo entre los jóvenes, jugadores con menores y jugadores frecuentes).

El móvil no solo es el dispositivo más utilizado, también es con el que se juega más habitualmente; el 45% de los que lo utilizan para jugar, lo hacen diariamente.

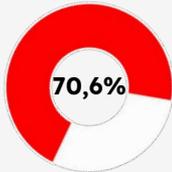




02.Sobre los hábitos de los videojugadores

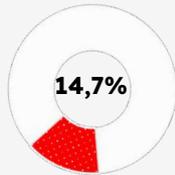
¿Y con qué FRECUENCIA?

Juegan **semanalmente** con algún dispositivo



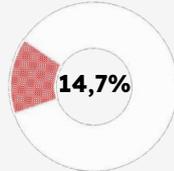
Videojugadores FRECUENTES

Juegan varias veces al mes



Videojugadores HABITUALES

Juegan **mensualmente o con menos** frecuencia



Videojugadores ESPORÁDICOS

	Videojugadores FRECUENTES:	HABITUALES :	ESPORÁDICOS :
Hombre	51,3%	53,7%	41,3%
Mujer	48,7%	46,3%	58,7%
< 29 años	39,2%	39,9%	44,0%
30 a 44	27,6%	25,8%	25,2%
45 a 64	21,9%	18,3%	19,6%
> 64	11,3%	16,0%	11,2%
Sin menores	68,1%	70,6%	84,6%
Con menores	31,9%	29,4%	15,4%
Una persona	12,9%	14,7%	10,9%
Dos personas	22,8%	33,7%	27,1%
Tres o más personas	64,3%	51,6%	62,0%

¿Cuál es el perfil según la frecuencia de juego?

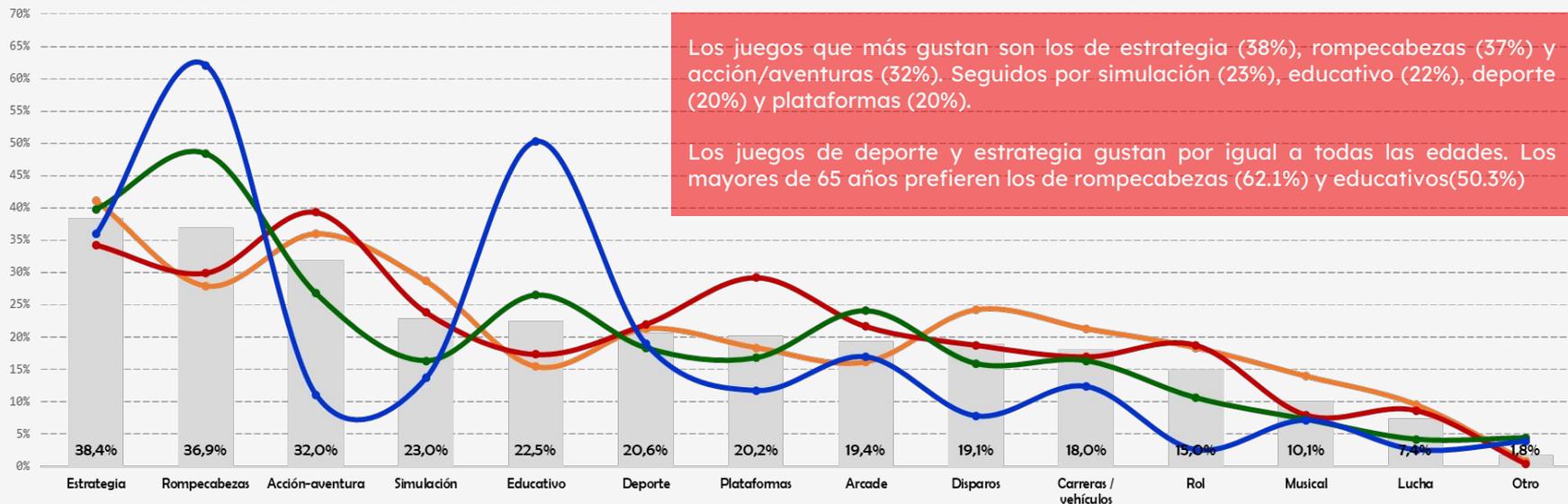
Entre los jugadores esporádicos hay una mayor proporción de mujeres que de hombres.
En el resto de aspectos no hay diferencias de consideración en el perfil del jugador según la frecuencia con que lo hace.



02.Sobre los hábitos de los videojugadores

¿Qué tipo de juegos son los que más gustan?

■ TOTAL ■ Hasta 29 años ■ 30 a 44 ■ 45 a 64 ■ 65 y más años



Los juegos que más gustan son los de estrategia (38%), rompecabezas (37%) y acción/aventuras (32%). Seguidos por simulación (23%), educativo (22%), deporte (20%) y plataformas (20%).

Los juegos de deporte y estrategia gustan por igual a todas las edades. Los mayores de 65 años prefieren los de rompecabezas (62.1%) y educativos(50.3%)

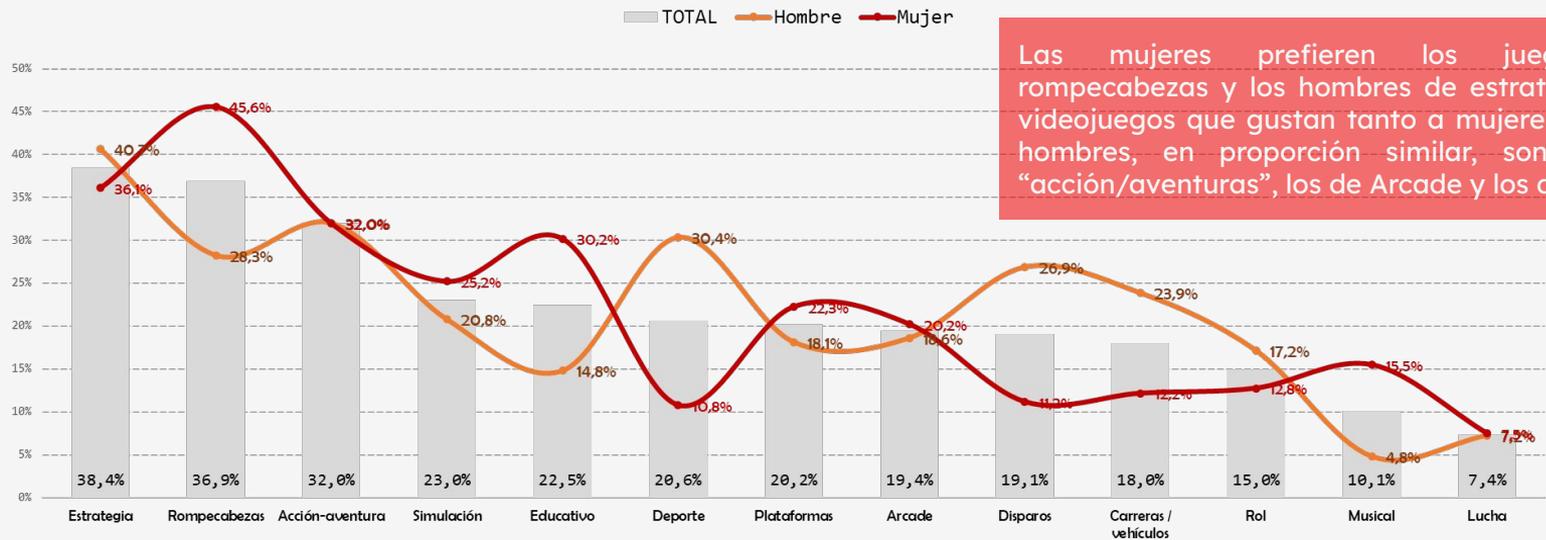
En 2015 lideraban los juegos de deportes (28,2%), acción (22,2%) y estrategia (21,3%). Seguido por rompecabezas (19,0%), arcade (17,2%), vehículos (14,7%).

Las preferencias de videojuegos han cambiado notablemente. Pasando de priorizar los juegos de deportes y acción, a preferir los de estrategia y rompecabezas.



02.Sobre los hábitos de los videojugadores

¿Qué tipo de juegos son los que más gustan?



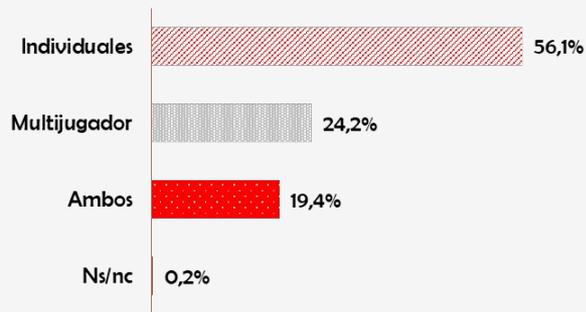
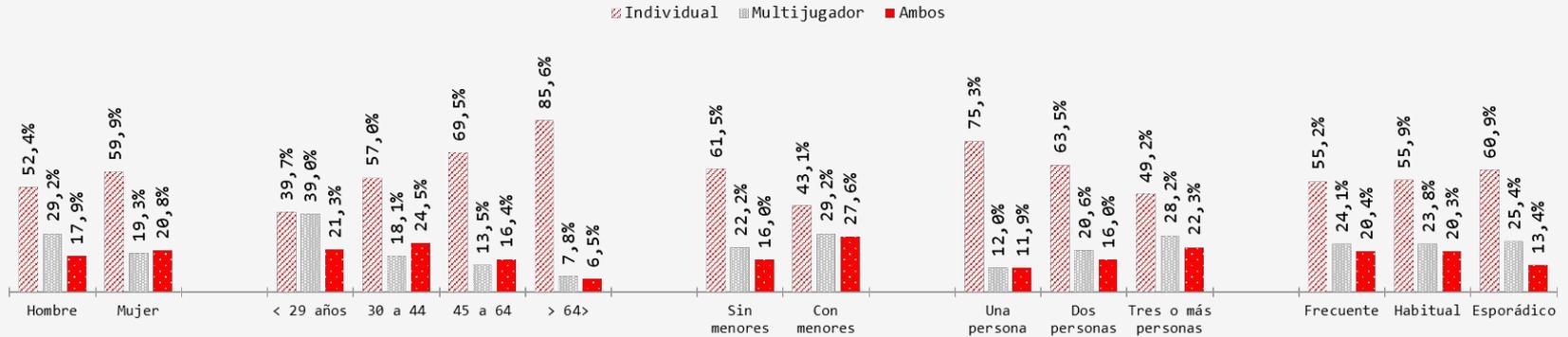
Las mujeres prefieren los juegos de rompecabezas y los hombres de estrategia. Los videojuegos que gustan tanto a mujeres como a hombres, en proporción similar, son los de "acción/aventuras", los de Arcade y los de lucha.

En 2015, entre los hombres destacaban los juegos de deportes (39,9%), acción y aventura (26,1%) y estrategia (22,3%). Entre las mujeres los juegos favoritos eran los de rompecabezas (29,8%), arcade (22,0%) y estrategia (19,9%).



02. Sobre los hábitos de los videojugadores

¿Cómo se prefiere jugar, solo o con otros?



Hay una clara preferencia por el juego individual.

Los más jóvenes juegan solos o con otros en proporciones similares: 39% multijugador, 39% individual, 21,3% ambos.

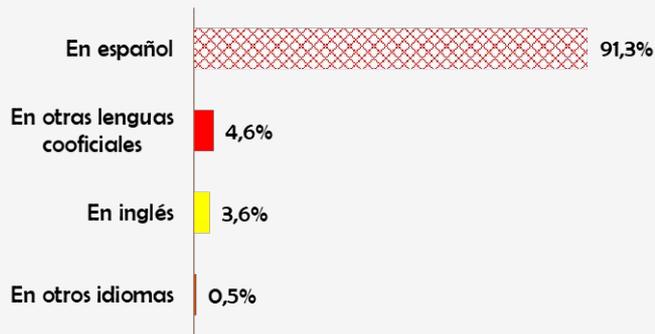
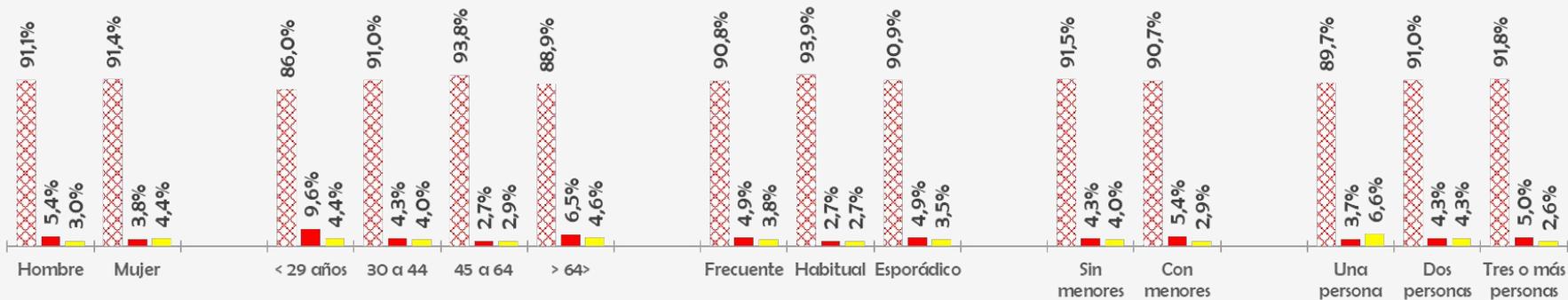
A medida que nos hacemos mayores, preferimos jugar de forma individual (mayores de 45 prefieren jugar individualmente 69,5%).



02.Sobre los hábitos de los videojugadores

¿Y en qué idioma?

▨ Español ■ Cooficiales ■ Inglés



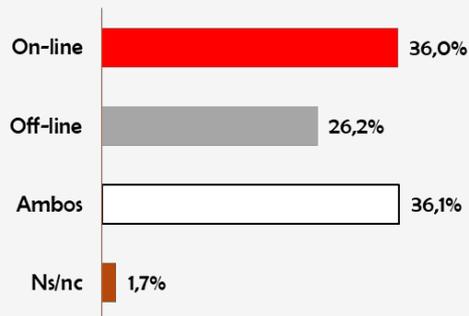
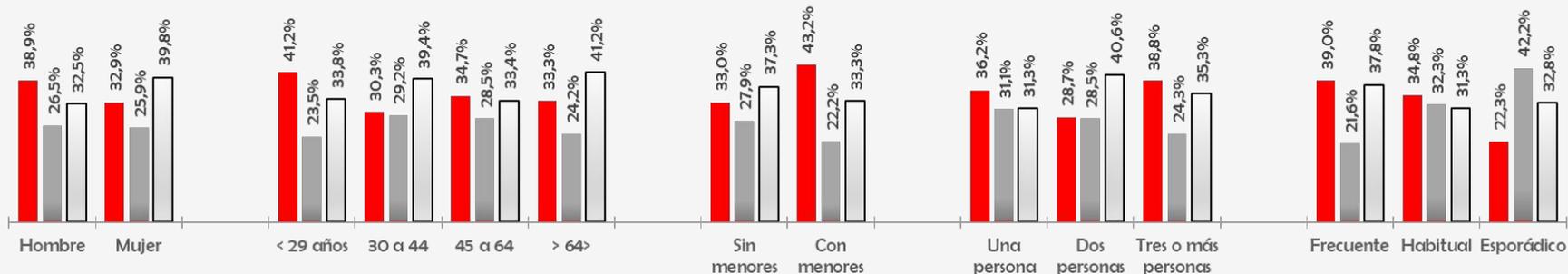
La gran mayoría de los videojugadores suele jugar en su versión en español, independientemente de la edad o del tipo de juego.



02.Sobre los hábitos de los videojugadores

¿Con qué conexión: **Online** u **Offline**?

■ Online ■ Offline □ Ambos



En 2022 más jugadores prefieren los videojuegos online. En 2015 preferían los offline en un 53,6%.

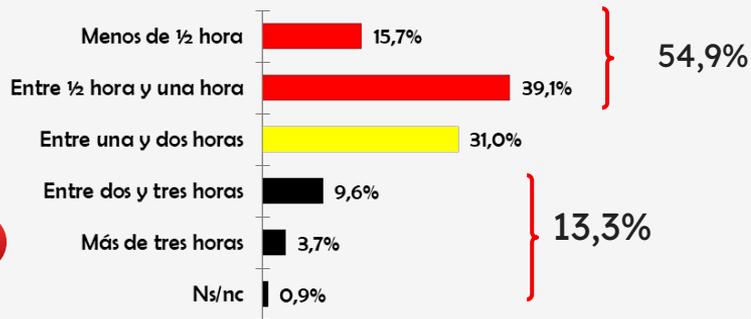
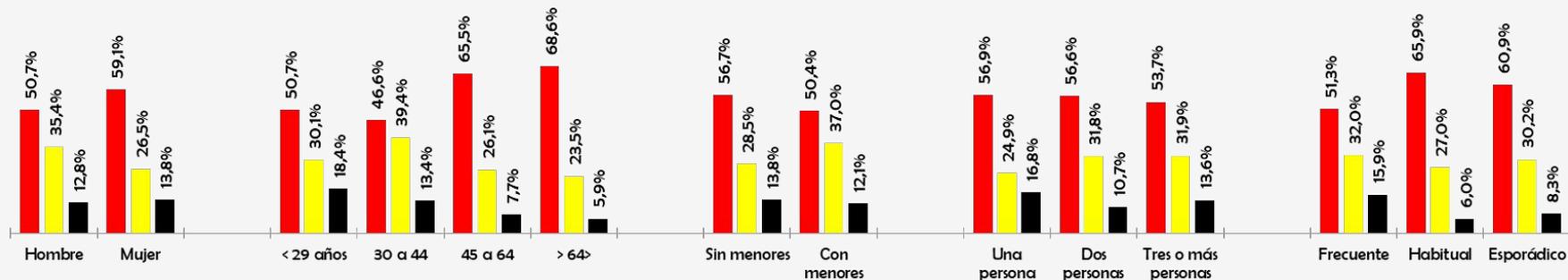
Ha subido el % de online con respecto a 2015, lo que fomenta el papel del videojuego como elemento de socialización.



02.Sobre los hábitos de los videojugadores

Cuando se juega, ¿cuánto tiempo se suele jugar?

■ Hasta 1 hora ■ 1 a 2 ■ Más de 2 horas



El 55% de los videojugadores juega un máximo de una hora cada vez que juega. Tan solo el 13% de los jugadores juegan más de 2 horas seguidas.

Tanto en 2022 (50.7%) como en 2015 (53.7%) la mayor parte de los jóvenes juegan menos de 1 hora seguida.

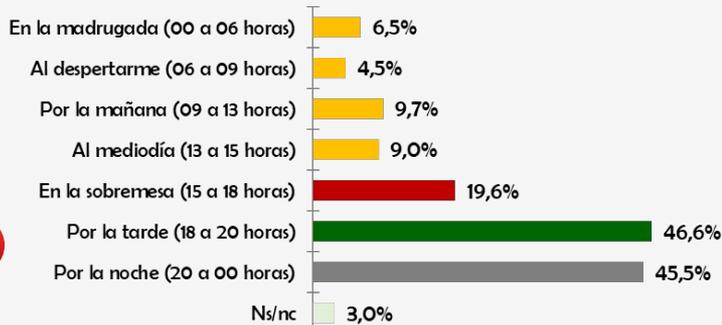
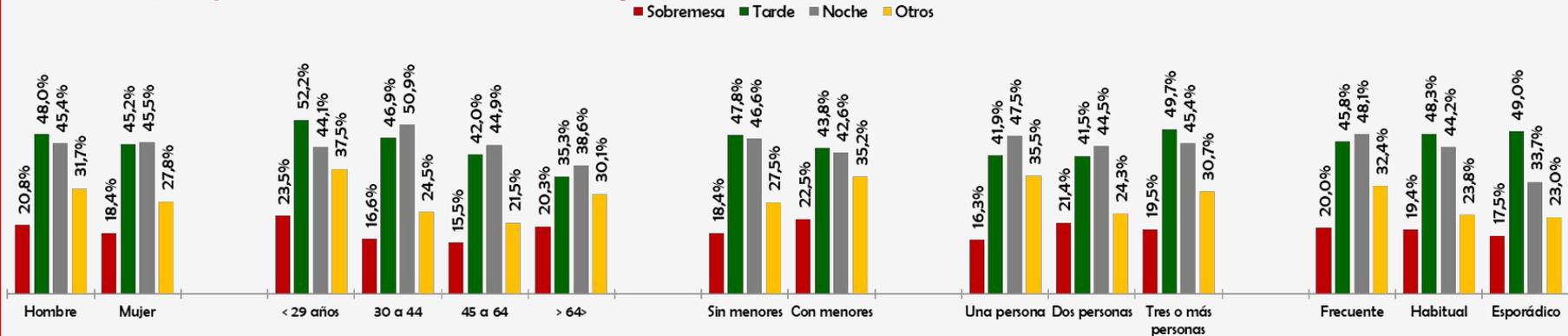
El 86% de los jugadores juegan menos de 2 horas. Los hombres juegan durante más tiempo que las mujeres; y los jóvenes más tiempo que los mayores. A medida que aumenta la edad, disminuye el tiempo de juego.

Así mismo, los jugadores frecuentes lo hacen durante más tiempo que los esporádicos.



02.Sobre los hábitos de los videojugadores

¿En qué momento del día se suele jugar?



La mayoría de los videojugadores, un 46,6%, juega en el horario de tarde, entre las 18 y las 20 horas, o por la noche, entre las 20 y las 00 horas, un 45,5%

Se ha incrementado la proporción de videojugadores que juega por la tarde con respecto a 2015 (38%)

La mayoría de los más jóvenes, un 52,1%, juega por la tarde



Entre los videojugadores menores de 30 años, jugar con videojuegos es la actividad preferida para pasar el tiempo de ocio, junto con escuchar música.

Los juegos que más gustan son:



38,4%
Estrategia



36,9%
Rompe-
cabezas

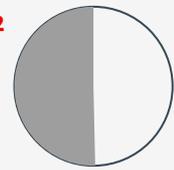


45,6%
Mujer
Rompe-
cabezas



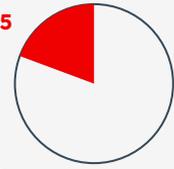
40,7%
Hombre
Estrategia

2022



50% estudios universitarios y superiores

2015



27,1% estudios universitarios y superiores

Los jugadores en 2022 están más formados que en 2015.



36%

Prefieren los videojuegos online



91,3%

Juegan en el idioma español

% de videojugadores que:

- Juegan Semanalmente **70,6%**
- Juegan varias veces al mes **14,7%**
- Juegan mensualmente o menos **14,7%**

Suelen jugar...



65,4%
más de un dispositivo



56,1%
de forma individual



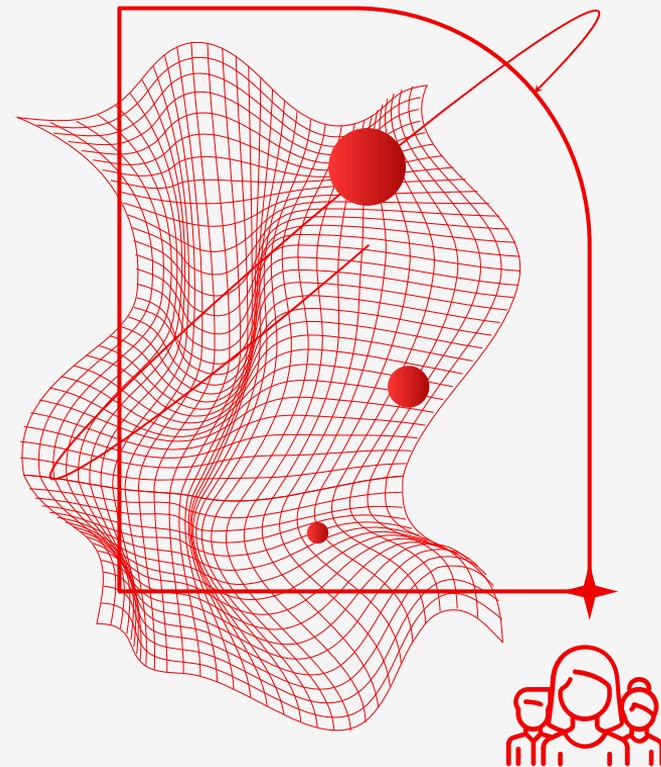
54,9%
menos de una hora



46,6%
por la tarde

03.

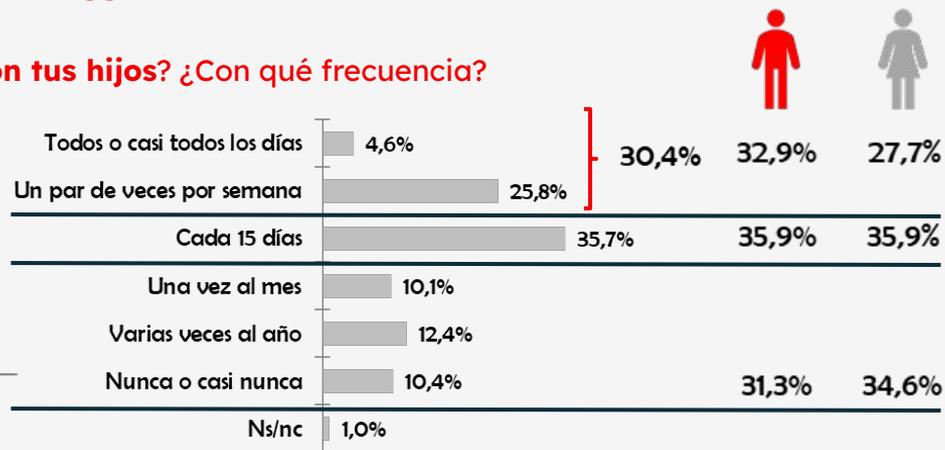
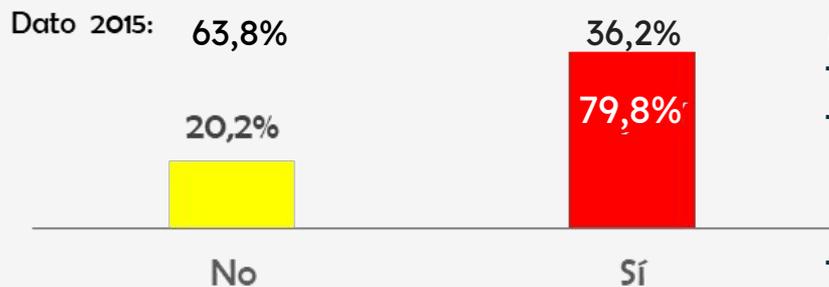
Videojuegos y familia





03. Videojuegos y Familia

¿Has jugado a videojuegos en alguna ocasión con tus hijos? ¿Con qué frecuencia?



La proporción de padres y madres que juegan con sus hijos ha crecido significativamente.

77,6% 82,5%

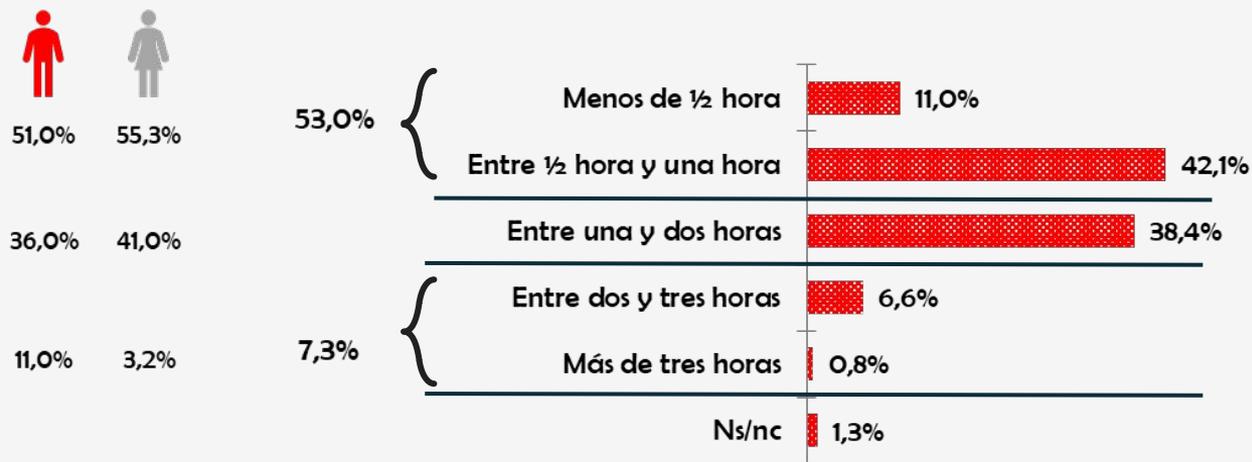


En 2022 79.8% de los padres juegan con sus hijos
En 2015 sólo el 36,2%.



03. Videojuegos y Familia

Los días que juegas con tus hijos, ¿cuánto tiempo sueles jugar?



La gran mayoría de los videojugadores con hijos ha jugado con ellos; hay una ligera mayor proporción de madres que de padres que han indicado que juegan con sus hijos menores.

Un 30,4% juega con videojuegos todas las semanas, un 35,7% varias veces al mes y el 32,9%, con menos frecuencia. Aunque hay más madres que han dicho jugar con sus hijos, los padres que juegan con sus hijos lo hacen con más frecuencia.

Y, en la gran mayoría de los casos, con un máximo de una hora; aunque hay una mayor proporción de padres, que de madres, que dice jugar más de dos horas con los hijos.



03. Videojuegos y Familia

¿Quién juega más a videojuegos con los menores en casa? ¿Quién suele elegir los videojuegos a los que juegan los menores?



Edad de los hijos

Hasta 10 años	Entre 11 y 14 años	Entre 15 y 17 años
22,4%	44,2%	52,1%

Son principalmente los padres los que juegan con los menores.

Es también el padre el que más participa en la elección de los videojuegos, junto con los propios menores que, a medida que aumenta su edad, participa más en la elección de los videojuegos.

En el 64,8% de los hogares con hijos, son los padres/madres quienes eligen los juegos.





03. Videojuegos y Familia

¿Jugar a videojuegos con menores estrecha relaciones con ellos?



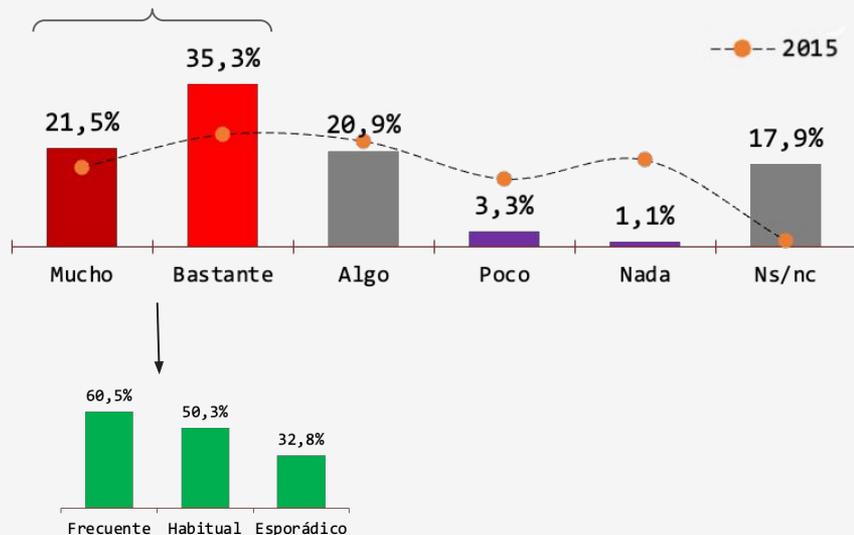
57,0%



56,7%

56,8%

Dato 2015: 41,9%



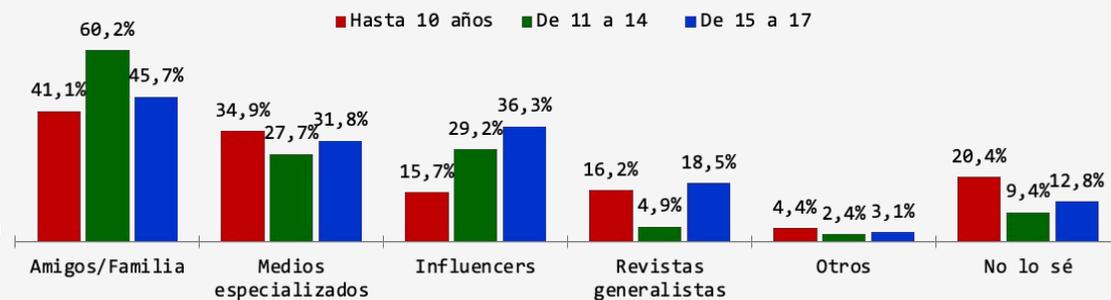
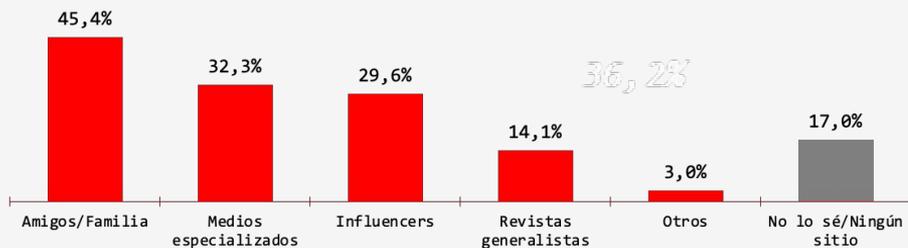
Un 56,8% de los que tienen menores en casa piensa que jugar a los videojuegos con sus los menores ayuda a estrechar las relaciones con ellos. Cuanto más se juega, más se piensa así. En 2015 era el 41,9% .

Y sólo un 1,1% considera que jugar no estrecha las relaciones. Este dato en 2015 era del 18,9%.



03. Videojuegos y Familia

¿Qué medios utilizan los menores para informarse sobre videojuegos?



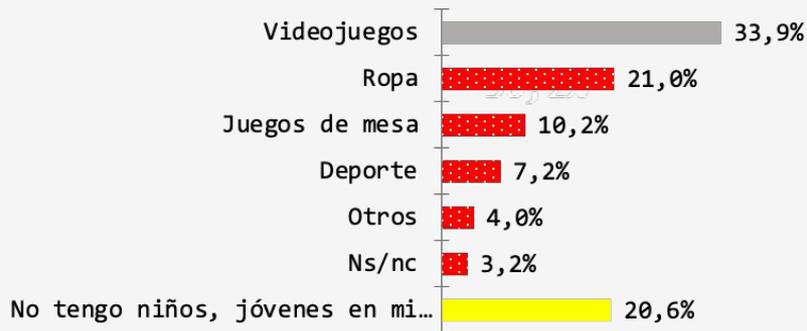
- Las relaciones personales de los menores, los amigos y la familia, son las principales fuentes de información que, según los padres, utilizan los menores para informarse sobre los videojuegos. Los medios especializados y los influencers ocupan el segundo y tercer lugar, sin diferencias entre ellos.
- Las revistas siguen siendo un medio importante para informarse sobre los videojuegos.
- El peso de los influencers crece a medida que crece la edad del menor.
- Un 20,4% de los padres de hijos menores de 10 años no sabe cómo se informan sus hijos. ¿Es posible que aún no se informen en ningún sitio y por eso no lo saben?

P.16d ¿Qué medios utilizan los menores para informarse sobre videojuegos?



03. Videojuegos y Familia

¿Qué regalos son los más deseados por los menores?



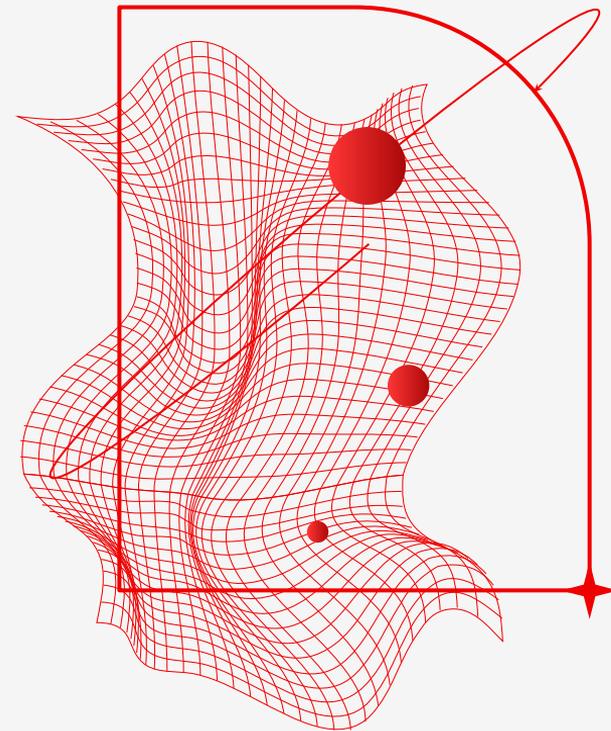
Los adultos saben que los videojuegos son de los regalos más deseados por los menores y jóvenes. Es el tipo de regalo más mencionado, por encima de la ropa

¿Qué tipo de videojuegos son los más deseados?



04.

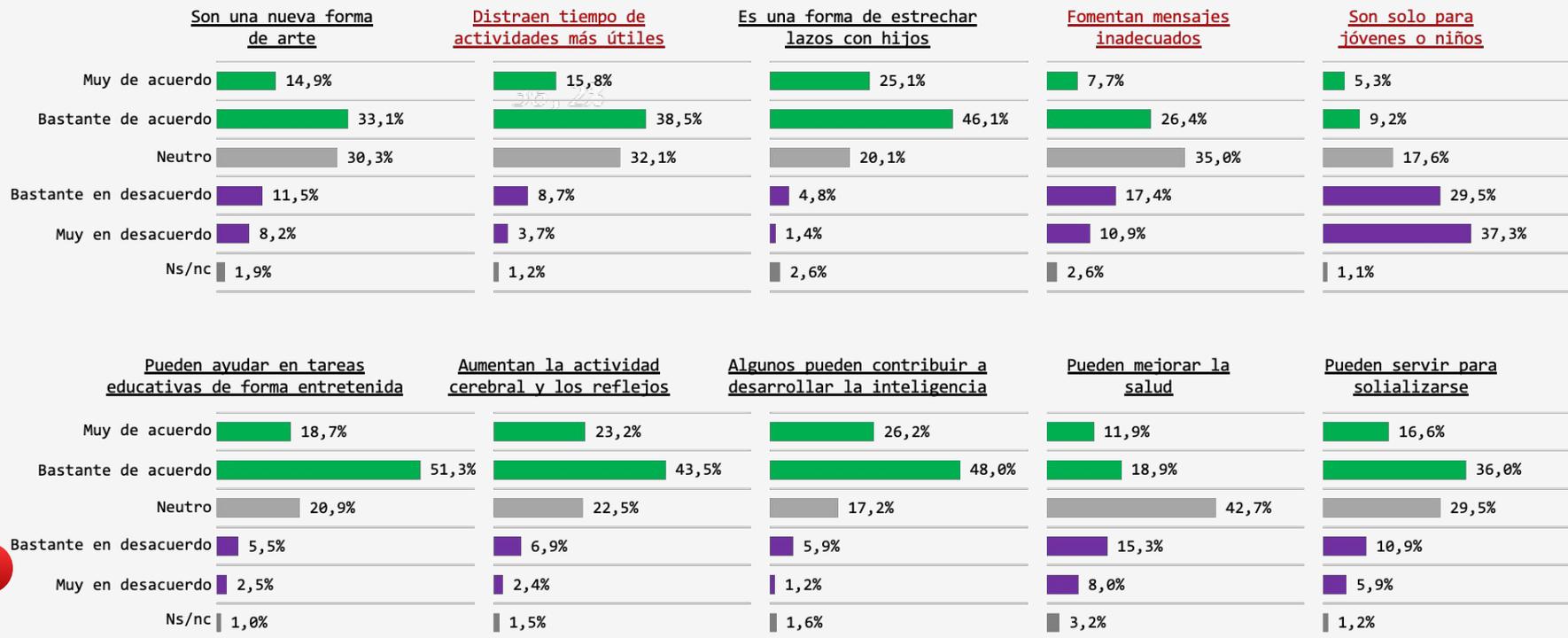
Sobre los Videojuegos





04. Sobre los Videojuegos

¿Cómo ven los videojugadores el mundo de los videojuegos? (Grado de acuerdo con frases)





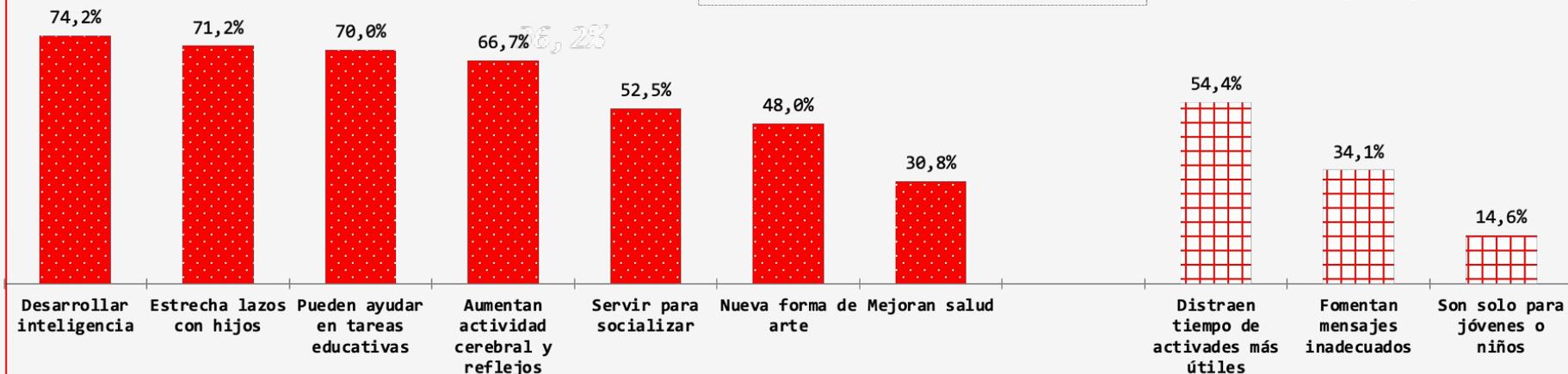
04. Sobre los Videojuegos

¿Cómo ven los videojugadores el mundo de los videojuegos? (Grado de acuerdo con frases)

Mensajes positivos

ESTAN MUY + BASTANTE DE ACUERDO

Mensajes negativos

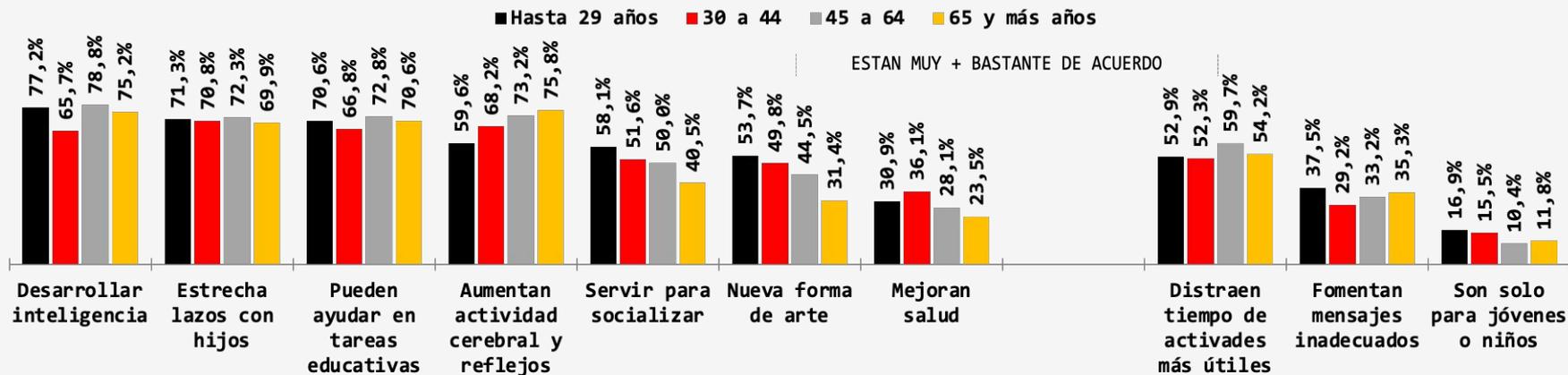


- La mayoría de videojugadores están bastante de acuerdo con que los videojuegos pueden mejorar la salud, ayudar en tareas educativas y desarrollar la inteligencia.
- Cuanto más juegan tienen mejor percepción.



04. Sobre los Videojuegos

¿Cómo ven los videojugadores el mundo de los videojuegos? (Grado de acuerdo con frases)



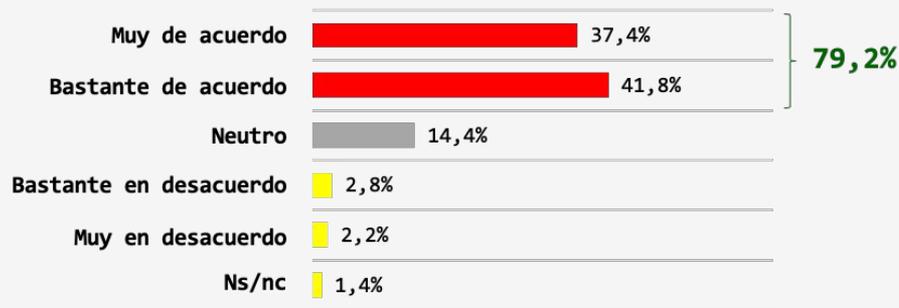
- La mayoría de los jóvenes (58%) están muy o bastante de acuerdo con que los videojuegos sirven para socializar; y los consideran una nueva forma de arte (54%).
- Un 76% de los mayores opinan que los videojuegos aumentan la actividad cerebral y los reflejos.

04. Sobre los Videojuegos

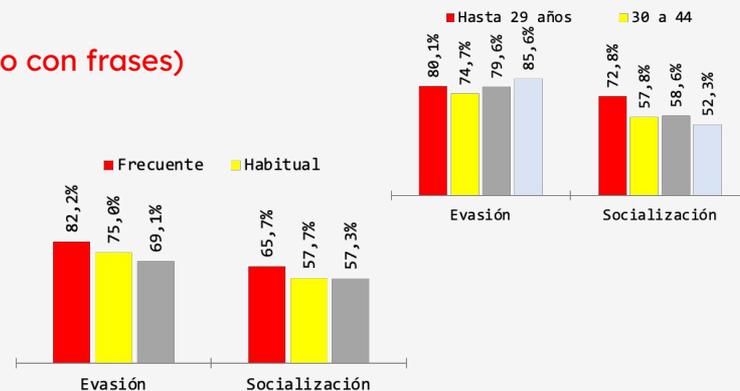


Papel de los videojuegos durante la pandemia (Grado de acuerdo con frases)

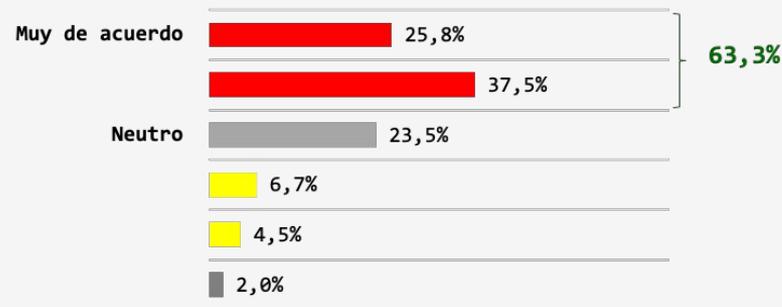
Sirvieron de evasión y escape durante el confinamiento de la pandemia



El 79.2% de los jugadores opinan que sirvieron de evasión y escape durante el confinamiento.



Sirvieron para socializar durante el confinamiento



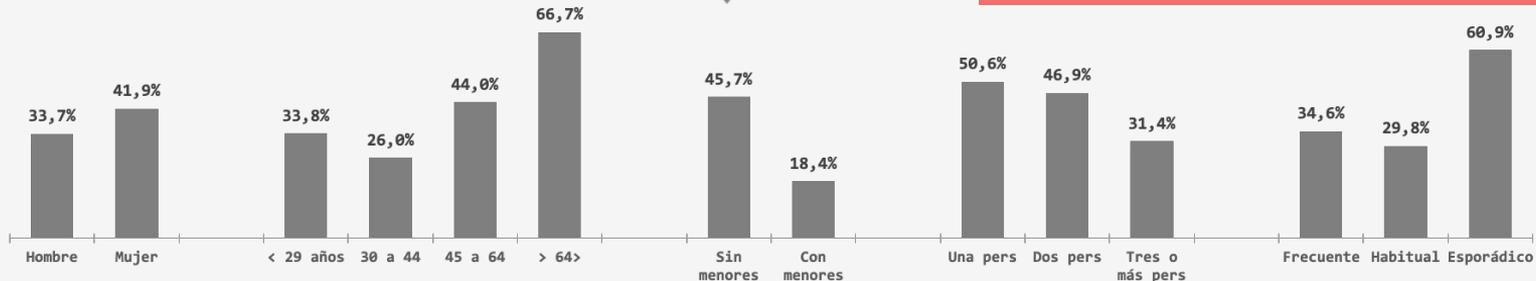


04. Sobre los Videojuegos

¿Con qué frecuencia compras videojuegos?

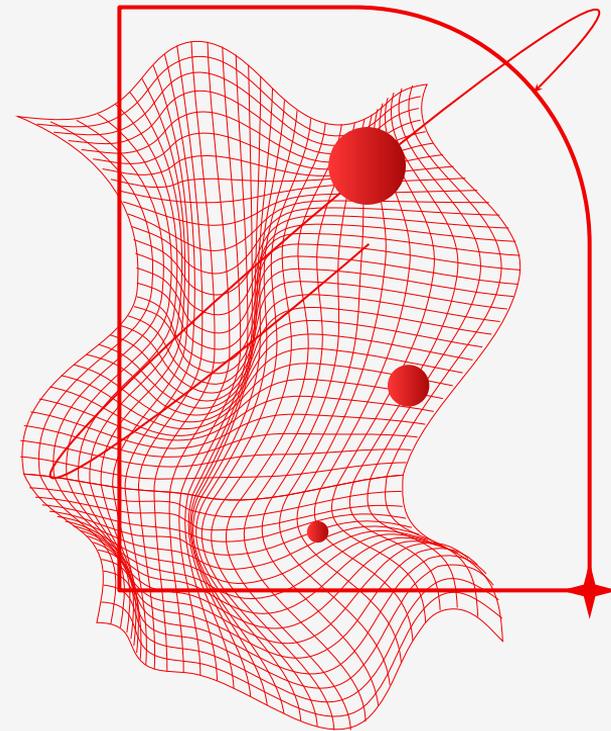


- Existe un 62,2% de los videojugadores que suele comprar videojuegos, mientras que un 37,8% prefiere los juegos gratuitos.
- Por lo tanto, la mayoría de jugadores compra videojuegos, siendo un 6,6% quienes lo hacen todos los meses.
- Los que prefieren los juegos gratuitos son mayoría entre los mayores y entre los jugadores esporádicos.



05.

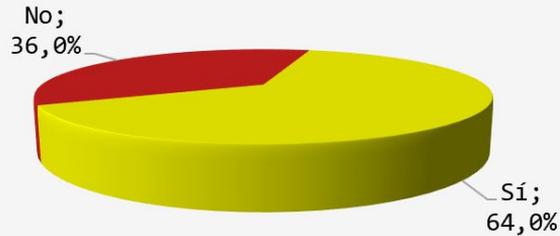
Videojuegos e Información



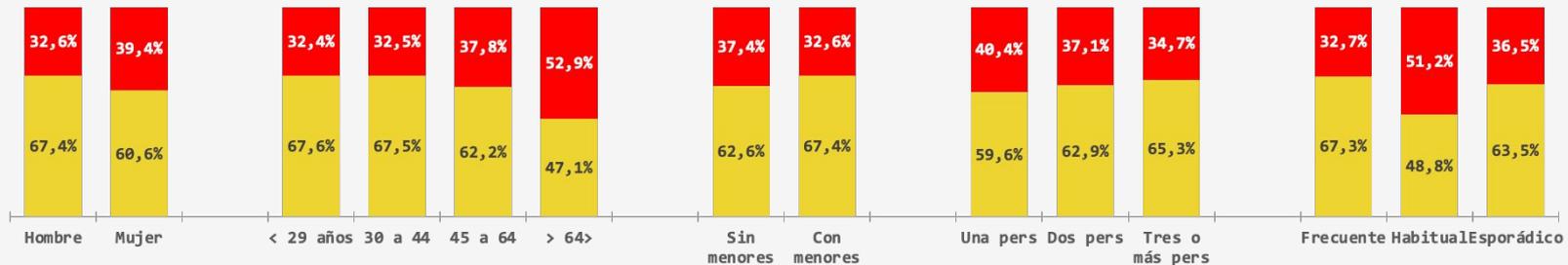


05. Videojuegos e Información

¿Crees que hay suficiente información en el mercado de los videojuegos como para tomar decisiones sobre a qué juegos debes jugar, si son adecuados a tu edad, si contienen aspectos que pueden herir tu sensibilidad, etc?



- Hay una proporción muy importante de videojugadores, un 36%, que consideran que no hay suficiente información. Esta proporción es más importante entre las mujeres y entre los mayores.
- También hay diferencias según la frecuencia de juego. Es entre los jugadores habituales, los que juegan varias veces al mes, donde hay una mayor proporción que opina que no hay suficiente información.
- Sin embargo, esta proporción de los que dicen que no existe suficiente información, puede ser matizada al analizar qué medios se utilizan antes de empezar a jugar con un nuevo videojuegos (pag siguiente). Un 36,3% de los que dicen que no hay suficiente información reconocen que no buscan información antes de empezar a jugar.

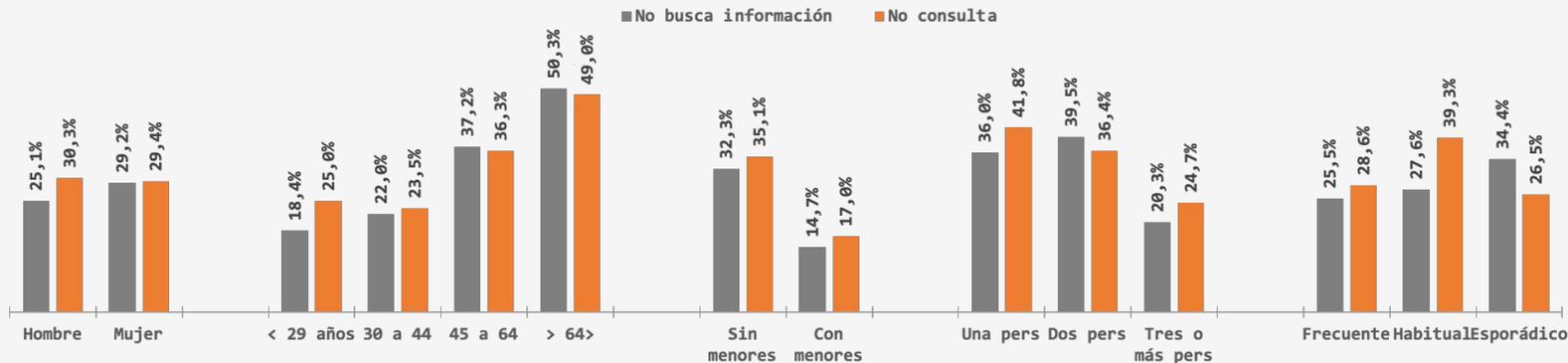
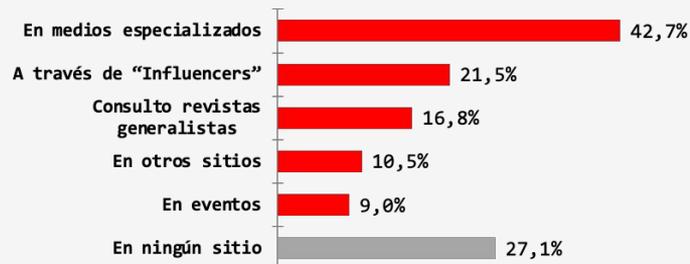


P.21 ¿Crees que hay suficiente información en el mercado de los videojuegos como para tomar decisiones sobre a qué juegos debes jugar, si son adecuados a tu edad, si contienen aspectos que pueden herir tu sensibilidad, etc?

05. Videojuegos e Información

El 73% de los jugadores busca información sobre un nuevo videojuego

¿Dónde se busca información sobre el nuevo videojuego? Para jugar de forma responsable, ¿se consulta y hace caso de...?



Los que menos buscan información son los más mayores (50,3%) y los jugadores sin hijos

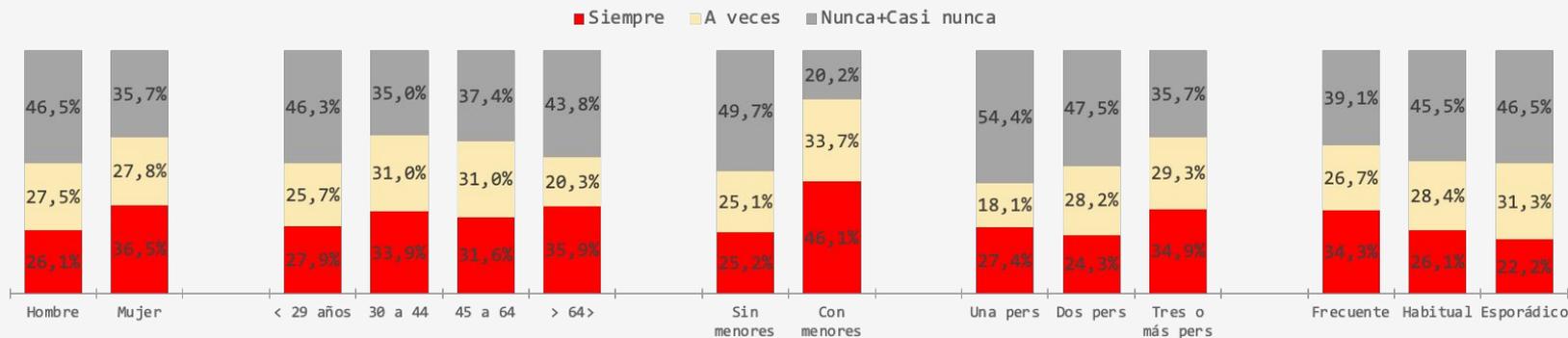


05. Videojuegos e Información

Sobre las ETIQUETAS INFORMATIVAS



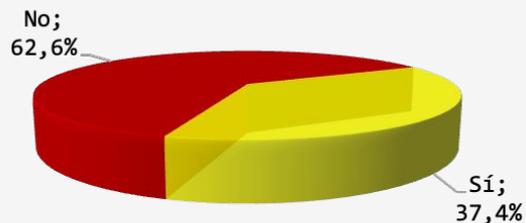
El 80% de los que tienen menores en casa tienen en cuenta las etiquetas informativas.



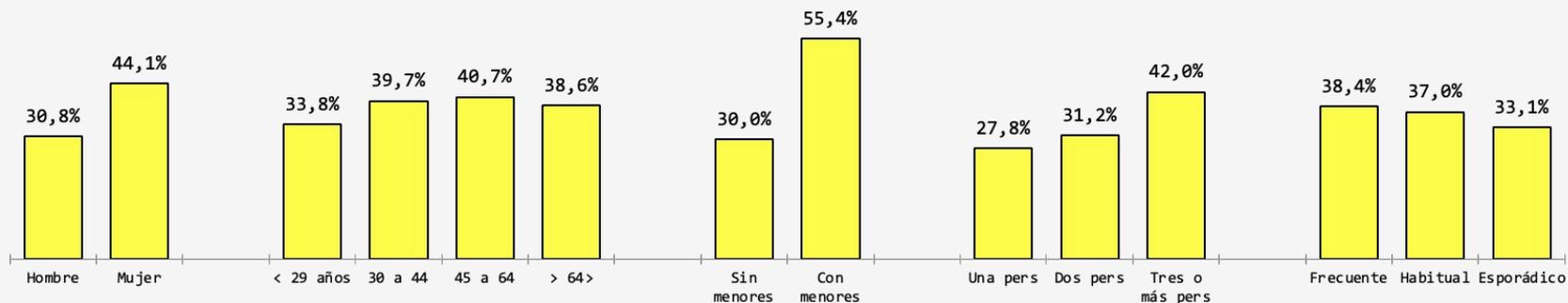


05. Videojuegos e Información

Sobre las ETIQUETAS INFORMATIVAS: ¿se ha dejado de comprar algún juego por ellas?



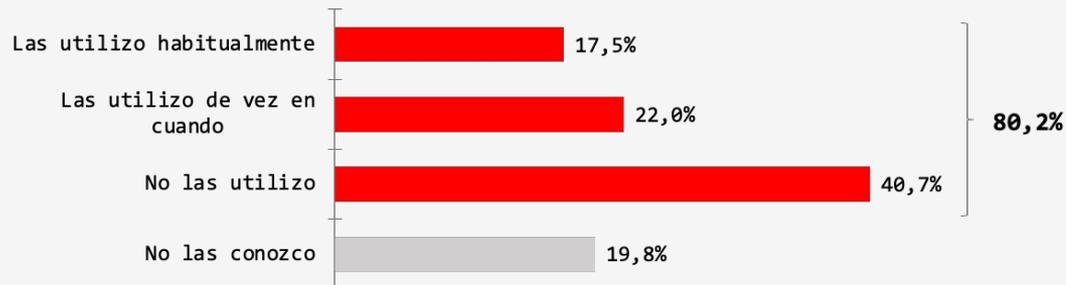
Solo el 37,4% de los jugadores han dejado de comprar algún juego tras consultar las etiquetas informativas.



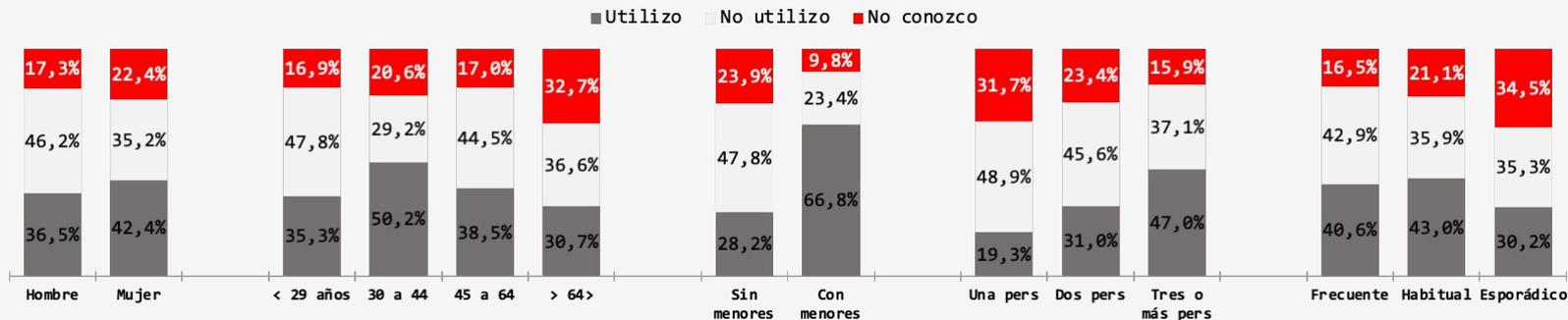


05. Videojuegos e Información

Medidas de CONTROL PARENTAL



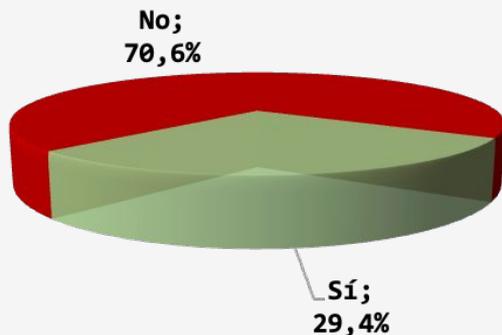
El 80% de los jugadores conoce las medidas de control parental pero solo el 39,5% las utiliza.





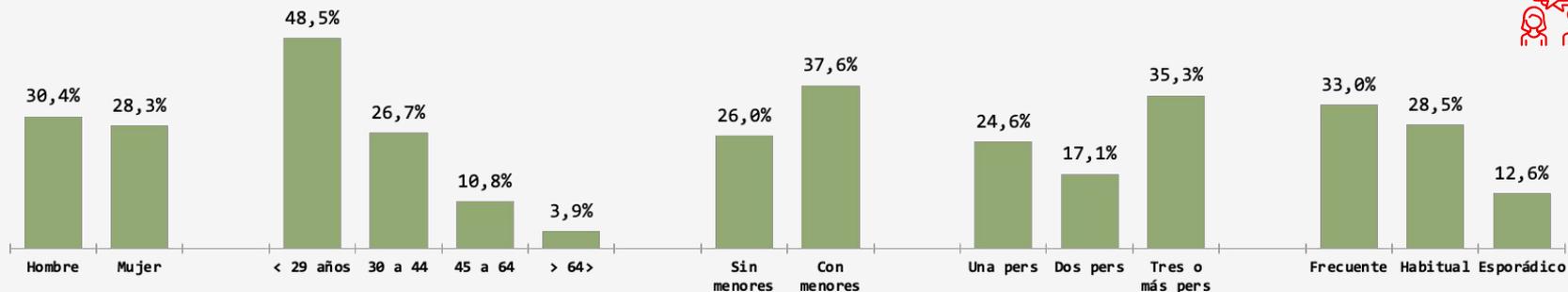
06. Otra información

¿Sigues a algún “streamer” de videojuegos?



La mayoría de los videojugadores no sigue a ningún streamer de videojuegos (70,6%).

Seguir o no a algún “streamer” de videojuegos tiene que ver con la edad y con la frecuencia de juego.

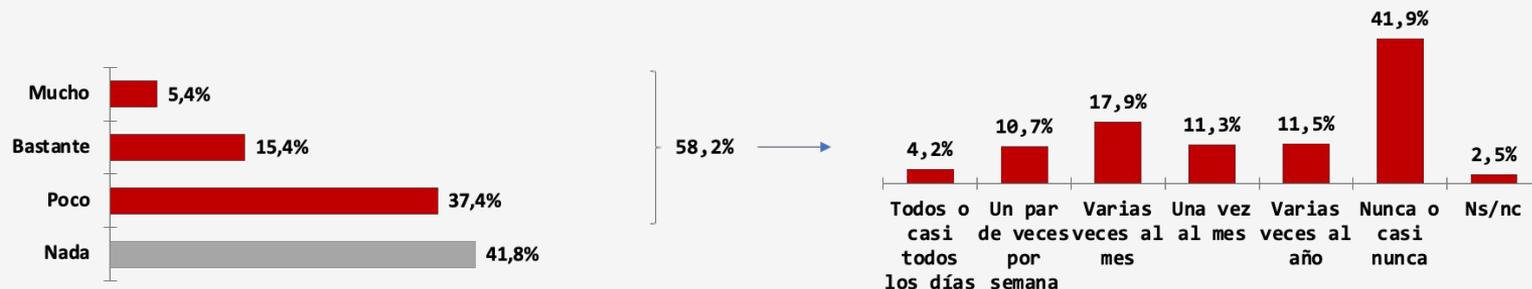




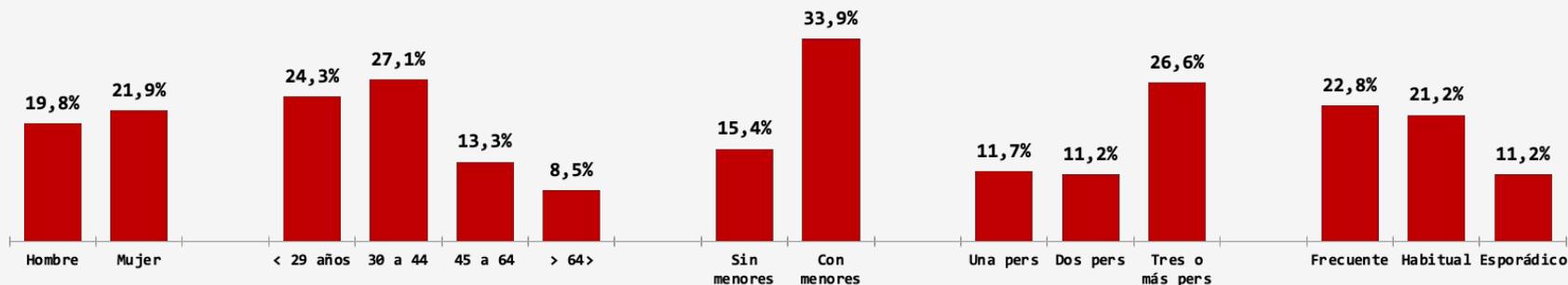
06. Otra información

El 58,2% de los videojugadores manifiesta interés en los esports

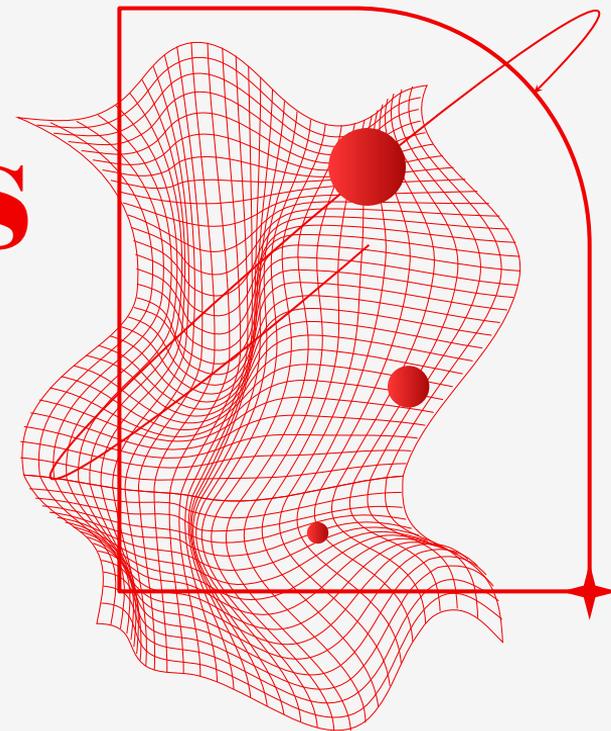
¿Te interesan las competiciones de videojuegos? ¿Con qué frecuencia los sigues?



MUCHO O BASTANTE INTERÉS



Conclusiones



A modo de conclusión



- El 50% de los videojugadores tiene estudios universitarios medios o superiores. Este dato es significativamente superior al obtenido en 2015, cuando la proporción con estos estudios era del 27,1%.
- Hay muchas actividades que se pueden realizar durante el tiempo de ocio, y las personas que juegan con videojuegos no sólo ocupan su tiempo libre con esta actividad, también realizan otras como escuchar música, leer o ver la televisión.
- La afición por los videojuegos se da más entre los hombres que entre las mujeres, y más entre los menores de 30 años. También cabe destacar que se juega más en los hogares con menores (18,5% frente al 9,3% de los hogares sin menores).
- El 65% de los videojugadores suelen jugar en más de un dispositivo (sobre todo entre los jóvenes, jugadores con menores y jugadores frecuentes).
- Los juegos que más gustan son los de estrategia (38%), rompecabezas (37%) y acción/aventuras (32%). Seguidos por simulación (23%), educativo (22%), deporte (20%) y plataformas (20%). Los juegos de deporte y estrategia gustan por igual a todas las edades. Los mayores de 65 años prefieren los de rompecabezas (62.1%) y educativos(50.3%)
- Las mujeres prefieren los juegos de rompecabezas y los hombres de estrategia. Los videojuegos que gustan tanto a mujeres como a hombres, en proporción similar, son los de “acción/aventuras”, los de Arcade y los de lucha.

A modo de conclusión



- Hay una clara preferencia por el juego individual. Los más jóvenes juegan solos o con otros en proporciones similares: 39% multijugador, 39% individual, 21.3% ambos (el videojuego es un elemento de socialización). A medida que nos hacemos mayores, preferimos jugar de forma individual (mayores de 45 prefieren jugar individualmente 69,5%).
- La gran mayoría de los videojugadores suele jugar en su versión en español, independientemente de la edad o del tipo de juego.
- En 2022 más jugadores prefieren los videojuegos online. En 2015 preferían los offline en un 53,6%. Ha subido el % de online con respecto a 2015, lo que fomenta el papel del videojuego como elemento de socialización.
- El 55% de los videojugadores juega un máximo de una hora cada vez que juega. Tan solo el 13% de los jugadores juegan más de 2 horas seguidas. Tanto en 2022 (50.7%) como en 2015 (53.7%) la mayor parte de los jóvenes juegan menos de 1 hora seguida. El 86% de los jugadores juegan menos de 2 horas. Los hombres juegan durante más tiempo que las mujeres; y los jóvenes más tiempo que los mayores. A medida que aumenta la edad, disminuye el tiempo de juego. Así mismo, los jugadores frecuentes lo hacen durante más tiempo que los esporádicos.
- La mayoría de los videojugadores, un 46,6%, juega en el horario de tarde, entre las 18 y las 20 horas, o por la noche, entre las 20 y las 00 horas, un 45,5%. Se ha incrementado la proporción de videojugadores que juega por la tarde con respecto a 2015 (38%). La mayoría de los más jóvenes, un 52,1%, juega por la tarde.
- Son principalmente los padres los que juegan con los menores.

A modo de conclusión



- Es también el padre el que más participa en la elección de los videojuegos, junto con los propios menores que, a medida que aumenta su edad, participa más en la elección de los videojuegos. En el 62,5% de los hogares con hijos, son los padres/madres quienes eligen los juegos.
- Un 56,8% de los que tienen menores en casa piensa que jugar a los videojuegos con sus los menores ayuda a estrechar las relaciones con ellos. Cuanto más se juega, más se piensa así. Y sólo un 1,1% considera que jugar no estrecha las relaciones. Este dato en 2015 era del 18,9%. En 2015 era el 41,9% de los que tenían menores en casa pensaba que jugar a los videojuegos con ellos ayudaba a estrechar las relaciones con ellos.
- Los adultos saben que los videojuegos son de los regalos más deseados por los menores y jóvenes. Es el tipo de regalo más mencionado, por encima de la ropa.
- La mayoría de videojugadores están bastante de acuerdo con que los videojuegos pueden mejorar la salud, ayudar en tareas educativas y desarrollar la inteligencia. Cuanto más juegan tienen mejor percepción.
- La mayoría de los jóvenes (58%) están muy o bastante de acuerdo con que los videojuegos sirven para socializar; y los consideran una nueva forma de arte (54%). Un 76% de los mayores opinan que los videojuegos aumentan la actividad cerebral y los reflejos.
- El 79.2% de los jugadores opinan que sirvieron de evasión y escape durante el confinamiento.