

# Un juego rentable:

estatus de la industria  
**gamer y gadgets**  
en México



● México se ubica entre los **10 mercados del mundo** más importantes para la industria de los videojuegos.



**+80 millones** de jugadores mexicanos de 6 años o más

Ventas de videojuegos por **\$200 billones** de pesos en 2023

**63%** de la población juega alguna vez un videojuego

## Principales dispositivos



**79.8%** son jugadores casuales que juegan a través de su **smartphone**



**20.5%** juegan desde **consolas**



**6.7%** lo hacen mediante **computadora**



**6.2%** se divierten en **tabletas**

**70%** de los ingresos es por **software** y el resto en **gadgets**

**+41,000 millones** de dólares en **accesorios y gadgets** en 2022

Audífonos, controles y teclados: los **accesorios** que más se compran



**Incremento de 180%** en ingresos en la última década

## Hábitos de consumo

**33%** busca una mejor inmersión al adquirir gadgets.

**21%** dice tener ventaja sobre sus rivales al utilizar accesorios.

Gamers mexicanos **prefieren juegos de estrategia o rompecabezas** cuando utilizan dispositivos móviles.

Gamers en México que usan consolas **prefieren videojuegos de deportes, guerra y aventura.**

Gamers "casuales" juegan en dispositivos móviles

Gamers "hardcore o intensivos" juegan en consolas.

Usuarios de consolas dedican sesiones de juego entre **2 y 6 horas.**

Los gamers de dispositivos móviles dedican en promedio **1 hora** por sesión.

**87.5%** de los niños y adolescentes menores a 20 años se consideran videojugadores.

**77.4%** de los mexicanos entre 21 y 30 años se consideran gamers.

## Inversión en videojuegos por generación



**Z**

**Y**

**X**



Generación Z

Millennials

Generación X

Boomers

Gasto mensual	<b>80</b> dólares	<b>86</b> dólares	<b>62</b> dólares	<b>52</b> dólares
Gasto anual	<b>960</b> dólares	<b>1,032</b> dólares	<b>744</b> dólares	<b>624</b> dólares
Total de por vida	<b>61,440</b> dólares	<b>66,048</b> dólares	<b>47,616</b> dólares	<b>39,936</b> dólares

La industria de los videojuegos seguirá creciendo en los próximos años, siendo un motor que impulse ventas de smartphones y accesorios electrónicos.

