



El 43% de los jugadores de videojuegos en 2019 son mujeres

El número de mujeres que juegan a videojuegos entre los 14 y 55 años ha crecido en 19,3 puntos este 2019 con respecto a 2017, conformando ya el 43 por ciento de los jugadores, mientras que su participación en los eSports o deportes electrónicos ha disminuido en 0,2 puntos hasta el 24,4 por ciento.

Según el estudio «Descubriendo los Esports en España» de WINK TTD, agencia de transformación digital del grupo Dentsu Aegis Network, que analiza los datos de jugadores de entre 14 y 55 años en 2019, el número de personas que juegan a videojuegos en esta franja de edad ya se sitúa en cerca del 70 por ciento, 13,8 puntos más que en 2017.

Del total de jugadores de videojuegos, cerca del 13 por ciento es también jugador de eSports. Además, se ha incrementado la media de edad de jugadores por la incorporación de personas de entre 30 y 45 años.

Un 43 por ciento de los jugadores son mujeres, lo que supone un incremento de 19,3 puntos con respecto a 2017 y del 2 por ciento con respecto a los datos de 2018 que recogía el anuario Asociación Española de Videojuegos (AEVI) que situaba el porcentaje de mujeres que ya jugaban a videojuegos en un 41 por ciento.

Tanto en hombres como en mujeres, también ha aumentado el número de horas semanal que dedican a jugar en casi 2 horas, siendo ahora un total de 9,5 horas de media a la semana.

Por su parte, el móvil es el dispositivo más usado para jugar, con el 72,1 por ciento, aunque en el caso de las mujeres y los mayores de 46 años se sitúa en el 81 por ciento.

LOS ESPORTS, TAMBIÉN AL ALZA

Aumenta también el número de jugadores de eSports en casi 10 puntos con respecto a 2017, lo que lo sitúa en el 28,2 por ciento de la población, de los cuales el 24,4 por ciento son mujeres, porcentaje que ha disminuido en 0,2 puntos con respecto a 2017.

Las videoconsolas son los dispositivos preferidos para jugar a eSports, aunque la incorporación de nuevos juegos y el mayor empleo del móvil entre mujeres y mayores de 46 años para jugar hace que el móvil sea el dispositivo que más ha crecido.

Este incremento del móvil afecta al número de horas dedicadas a la semana a los eSports, que se sitúa en 2,6 horas actualmente. FIFA se mantiene como el juego más jugado por los jugadores de eSports (58,7 por ciento), seguido a distancia por Call of Duty (27,8 por ciento) y League Of Legends (25,3 por ciento).

Además, ha incrementado también el número de aficionados a eSports en 9,2 puntos con respecto a 2017, situándolo ahora en un 31,4 por ciento. En cuanto a la forma de seguirlo, el sitio más utilizado es YouTube para la búsqueda de información y Twitch para ver las partidas en directo.

En este ámbito, el número de mujeres también se ha incrementado, pues el número semanal de horas que dedican a ver partidas ha pasado de 4,1 horas en 2017 a 5,8 horas en 2019.

Imprimir