The background of the slide features a person wearing a headset, viewed from behind, looking at a computer monitor displaying a game. The scene is dimly lit, with the primary light source being the screen and some ambient room lighting, creating a focused and immersive atmosphere.

Gamers: Perfiles, cultura y prioridades en la compra

Un Deep dive en la categoría de Gaming peruano

Agradecimiento especial

A todas las marcas que participaron en la construcción del cuestionario



Conclusiones

El Gaming en el Perú: Entre Candy Crush y World of Warcraft



Hace no mucho tiempo nos sentamos a conversar con distinguidas marcas del mundo del gaming para conversar sobre los retos de una categoría que sólo ha sabido crecer a lo largo del tiempo. El gaming proyecta un crecimiento de 10% este 2019 a nivel mundial y es la subcategoría que mejor se comporta en casi todos los mercados, pero ¿Quién es el consumidor? ¿Es cierto que los gamers no tienen amigos y que viven escondidos en la cabina de Dota más cercana? Entre los gamers de GfK buscamos esas respuestas.

Jugar no es ser Gamer

69% declararon haber jugado el último mes, pero solo el 34% de éstas personas se consideran gamers (En absolutos: 23% de los peruanos online entre 18 y 64 años son gamers). Entre los gamers hay una predominante composición masculina, en especial entre los mayores de 30 años.

La autodefinición de gamers está muy relacionada con el conocimiento del mundo de los videojuegos, la experiencia con el mismo y la frecuencia de juego: El Gamer es parte de esta subcultura y no juega solo por divertirse, se involucra, lee, aprende y se informa sobre el mismo por medio de distintos canales. Lo que queda claro es que todos empezaron de la misma forma: Independientemente de si uno es gamer o no, todos iniciaron su vínculo con este mundo a través de Mario Bros, y el vínculo emocional es tan fuerte que tanto gamers como no gamers lo consideran uno de los mejores juegos de todos los tiempos, sólo superado por juegos de fútbol y Dota entre los Gamers.

Las preguntas más interesantes estuvieron relacionadas con los prejuicios del Gamer y si bien muchos lo pueden ver negativo, los gamers han sabido rescatar grandes aprendizajes de este espacio y, contrariamente a la cultura popular, el gamer no es antisocial. Sólo que su círculo es igual de selecto que el de los futboleros. Si bien reconocen que hay efectos negativos, más relacionados con el sedentarismo, aprecian las ventajas y distan mucho de ser antisociales, pues generan amistades más allá de las fronteras de su país.

El gaming no es sólo una industria en crecimiento, es una cultura que prolifera.



Introducción

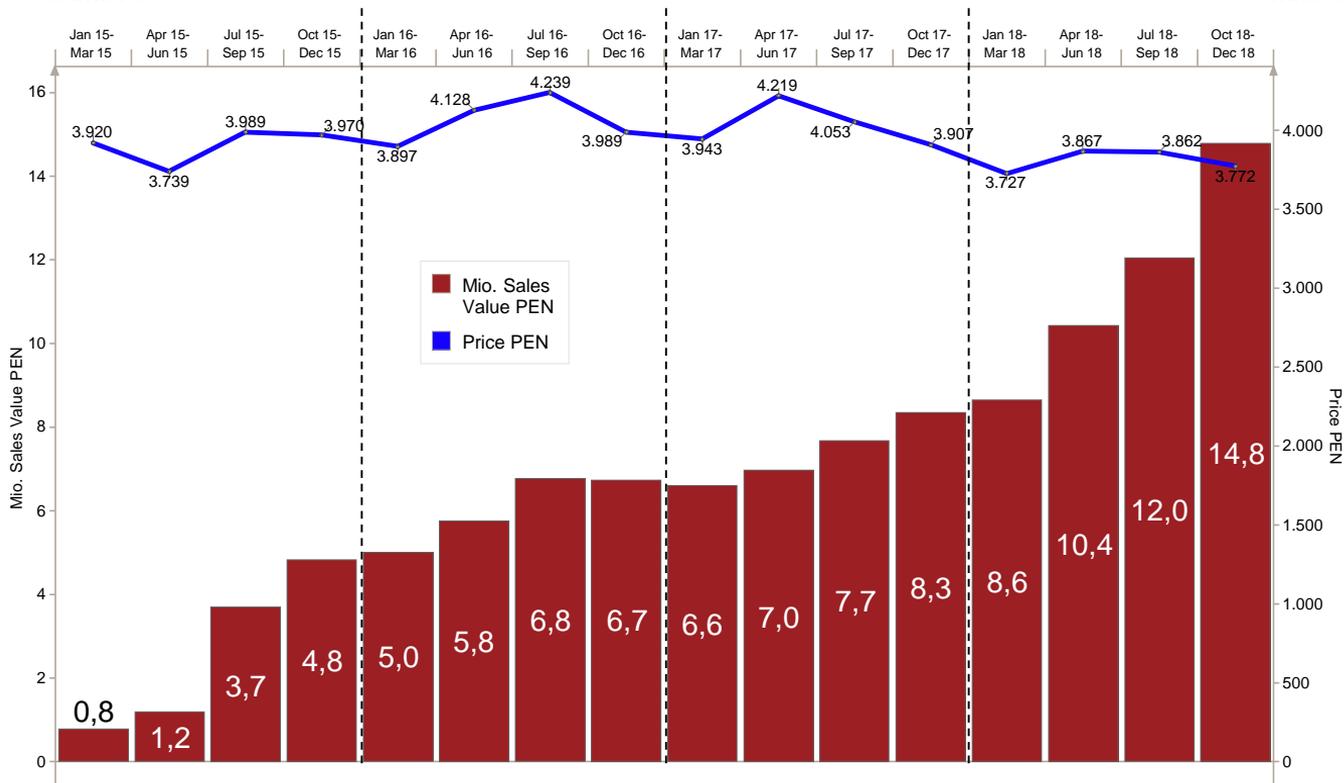
La categoría Gaming viene creciendo en los últimos años



MOBILE COMPUTING GAMING

Peru

Jan 15-Mar 15 - Oct 18-Dec 18
Mio. Sales Value PEN



Growth Rate PY
Sales Value PEN

Jan 15-
Dec 15

160,7

Jan 16-
Dec 16

131,7

Jan 17-
Dec 17

22,0

Jan 18-
Dec 18

55,2

Va cobrando relevancia en todas las categorías donde participa



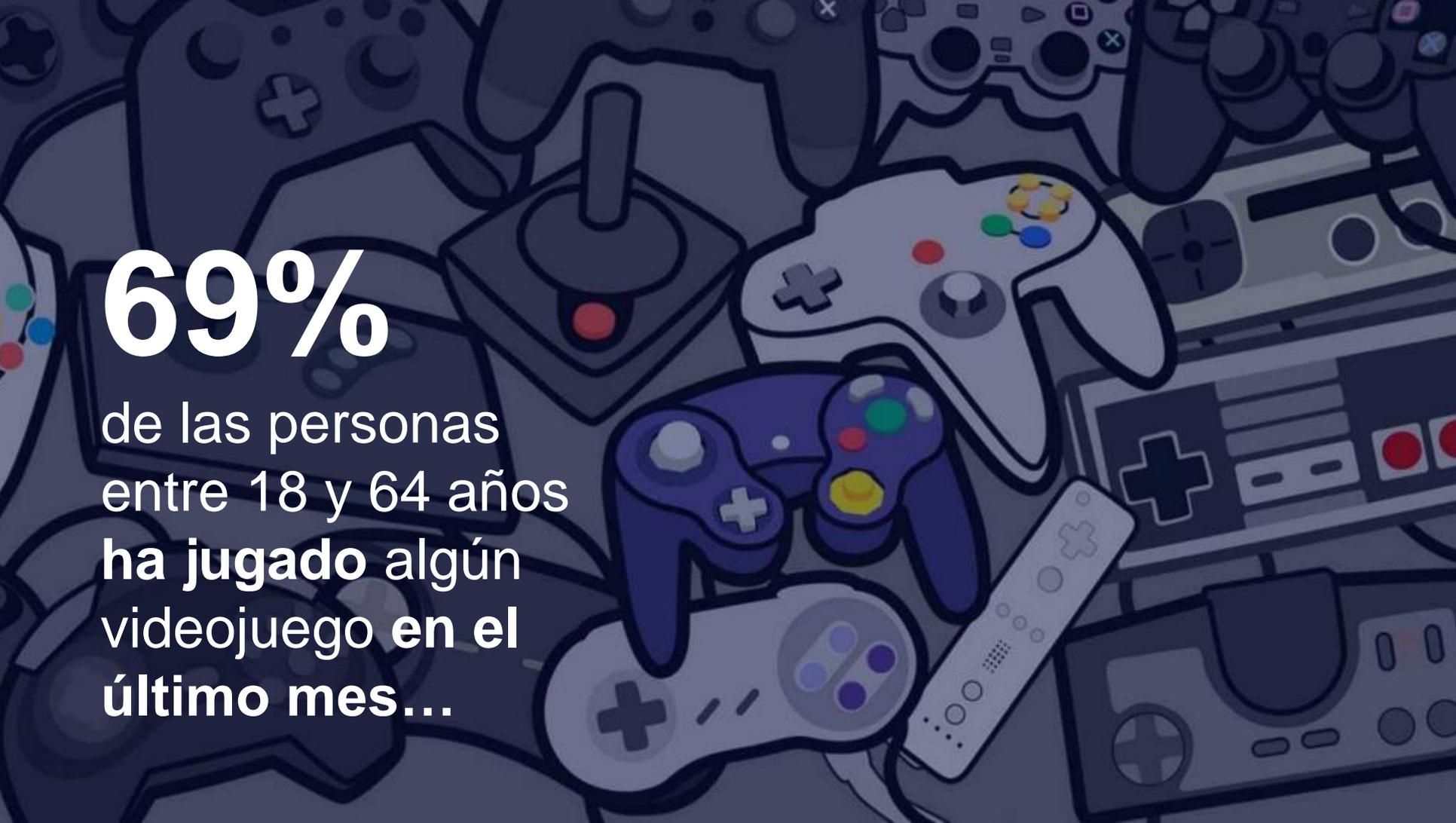
Peru

January 2018 - December 2018
Sales Value PEN



■ GAMING
■ NO GAMING

Resultados públicos del estudio



69%

de las personas
entre 18 y 64 años
**ha jugado algún
videojuego en el
último mes...**

Entre quienes han jugado en el último mes...

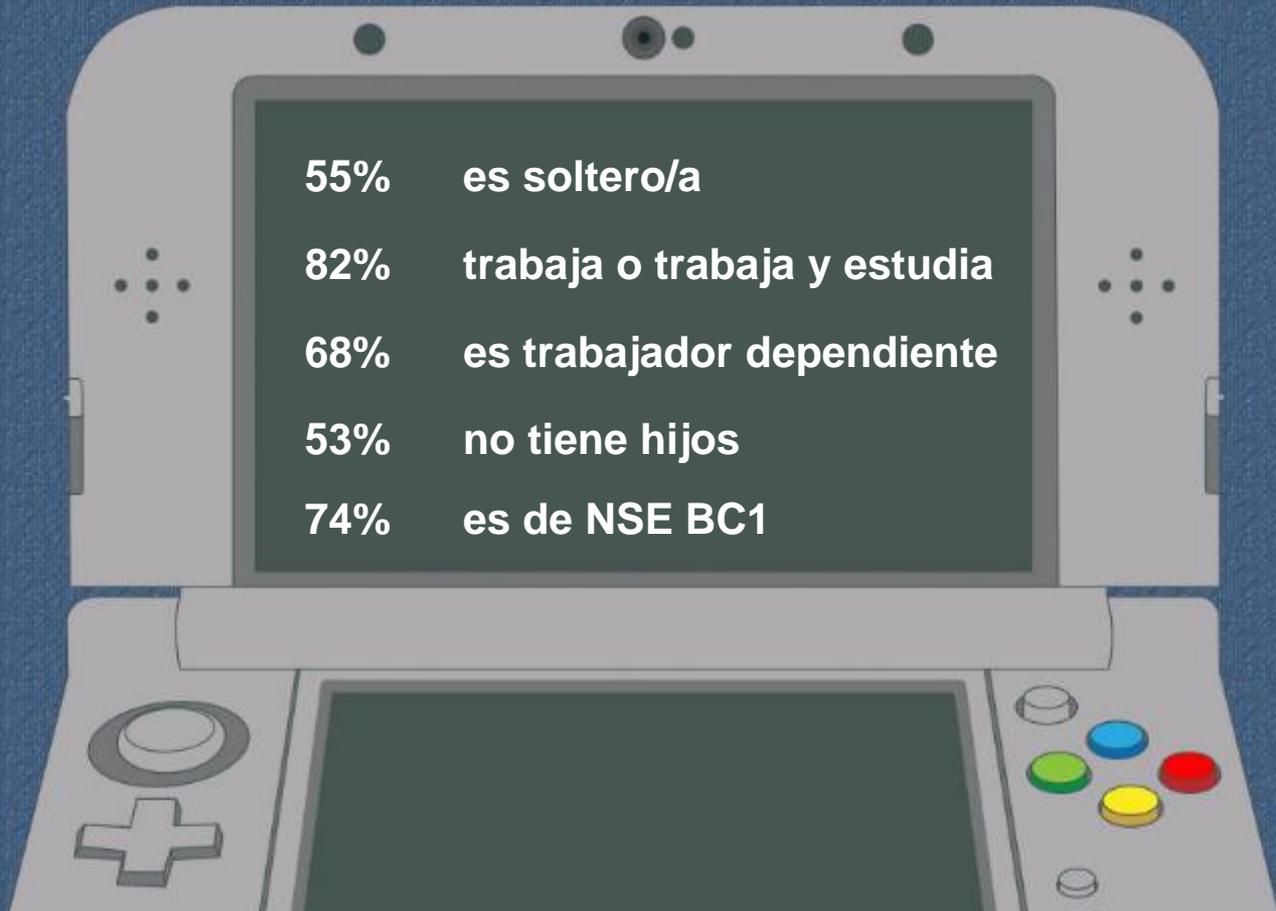
55% es soltero/a

82% trabaja o trabaja y estudia

68% es trabajador dependiente

53% no tiene hijos

74% es de NSE BC1



Pero...
¿todos
ellos se
consideran
GAMERS?

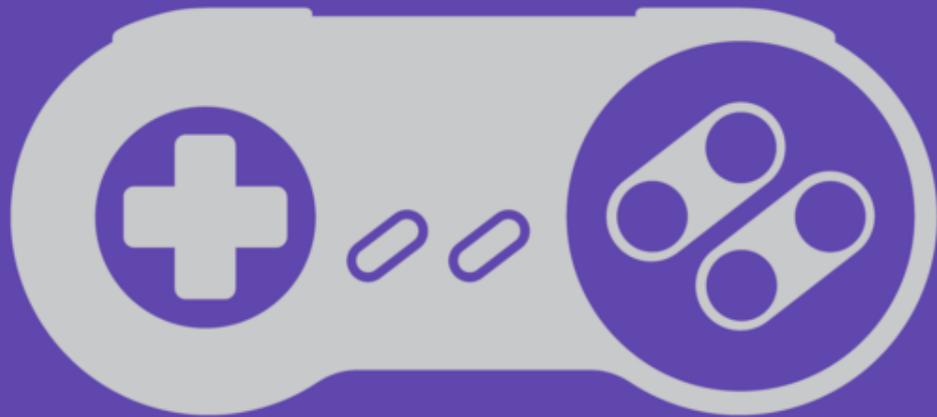


Ante la pregunta de si *se consideran gamers o no*, logramos identificar ciertas variables que diferencian y definen a un gamer...

Frecuencia de juego

Experiencia en los videojuegos

Conocimiento sobre el mundo gamer



Un grupo considera que es Gamer y otro que no... ¿Por qué?



Se considera un **gamer**

- 54% mencionan que les **gusta** mucho los videojuegos
- 28% tiene **conocimiento** sobre diversos juegos, consolas y dispositivos
- 24% tiene una gran **experiencia** con los juegos
- 22% juega con **mucha frecuencia**



No se considera un **gamer**

- 80% mencionan que **no juegan muy seguido**
- 13% **no tiene mucha experiencia** con los videojuegos
- 10% menciona que los juegos **no son su prioridad**

Base todos los entrevistados (807)

Se profundizó en las razones de por qué se consideran o no gamers...



“Me encanta probar juegos y ver el mundo virtual que tienen, aprendiendo sus trucos y el desarrollo de cada uno de ellos.”

“Gozo mucho jugar en línea, por la acción y aventura que se presenta. Algún día espero ser profesional y competir en grandes ligas.”

“Siempre me mantengo enterado de las nuevas novedades en el mercado. Si pudiera solventar mis gastos y jugar videojuegos, lo aceptaría sin dudar.”

GAMER

“Solo juego una partida al día, menos de una hora. A veces ni juego, creo que eso no es ser gamer”

“Creo que un gamer está más pendiente de las actualizaciones de los juegos, en cambio yo disfruto del juego y con eso es suficiente.”

“No le dedicó el verdadero tiempo a los juegos como un gamer. Antes practicaba más.”

NO GAMER



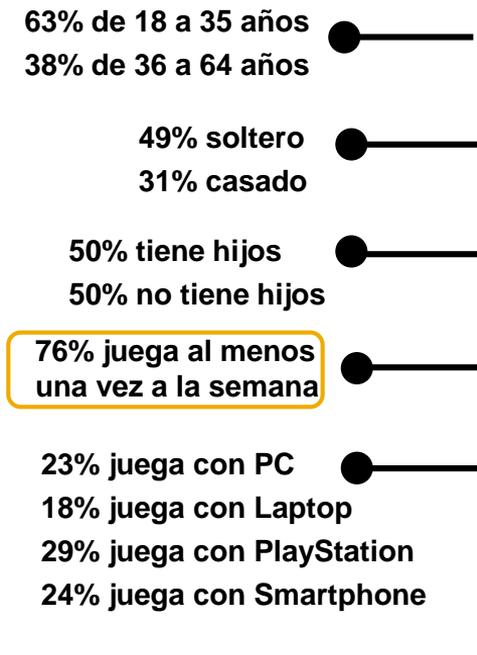
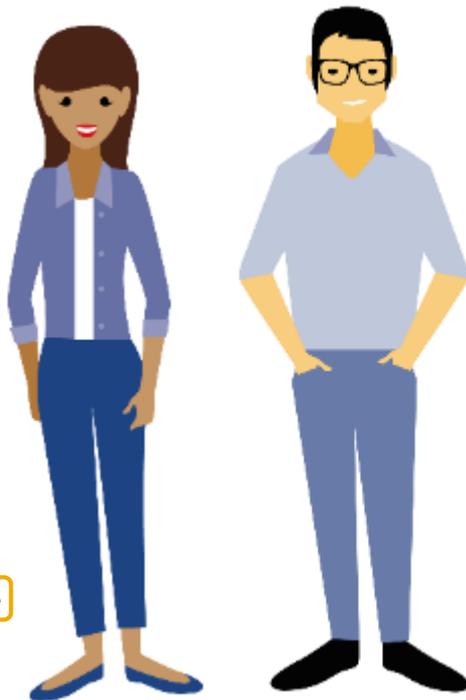
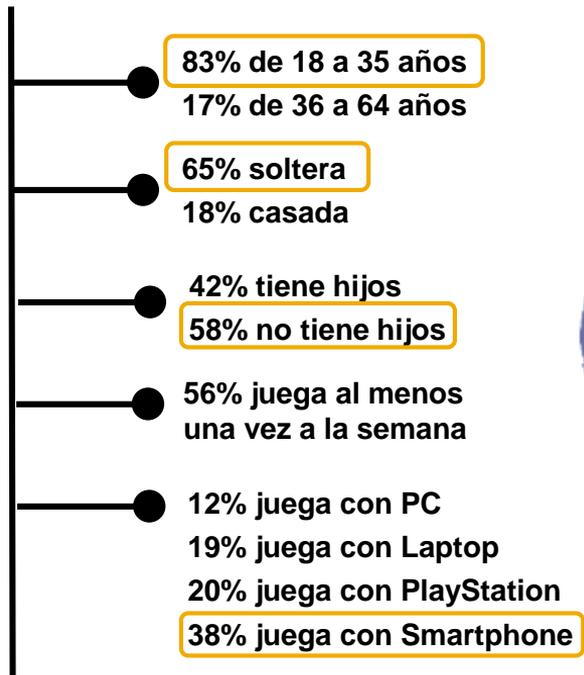
Pero, más allá de la definición, **el ciclo de vida** también sería un factor relevante de diferenciación, pero sobre todo por género...



Hacemos zoom en los perfiles de hombres y mujeres que se encontraron...



	Gamer	No gamer
Hombre	78%	55%
Mujer	22%	45%



Base todos los entrevistados (807)

Conozcamos un poco más a aquellos que se consideran gamers y aquellos que no...



GAMER

Base:272

78% Hombres
22% Mujeres

75% 18 a 35 años
25% 36 a 64 años

72% NSE AB
28% NSE CDE

72% Son dependientes
28% Son independientes



NO GAMER

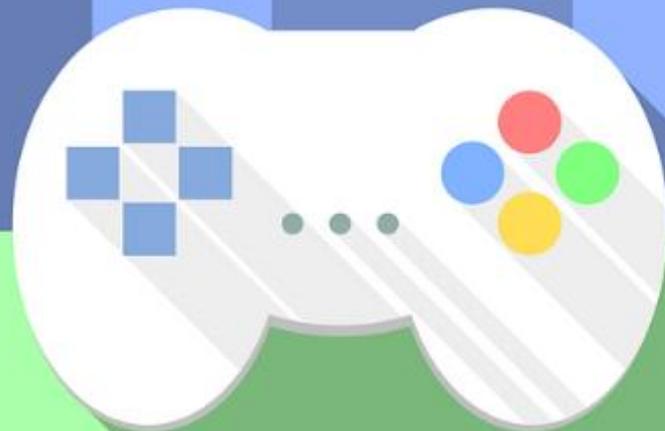
Base:535

55% Hombres
45% Mujeres

68% 18 a 35 años
32% 36 a 64 años

69% NSE AB
31% NSE CDE

66% Son dependientes
34% Son independientes





Frecuencia
de juego

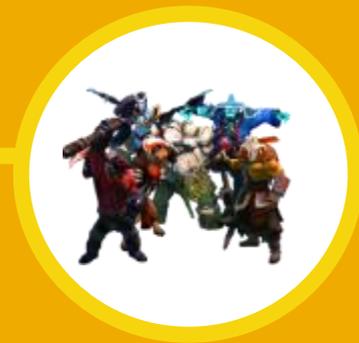
79%
de gamers
juega al menos
1 vez a la semana,
vs 24% de
no gamers.

59%
de gamers juega más
de 5 horas a la semana,
vs 15%
de no gamers.

Al momento de escoger el mejor juego, existen tales como FIFA/PES/winning, que fueron juegos con los que iniciaron pero aún se mantienen siendo los preferidos.



Gamer o no gamer todos se inician en los videojuegos con los distintas versiones de Mario Bros, siendo este un juego emblema a cualquier edad.

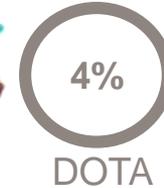
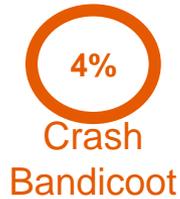
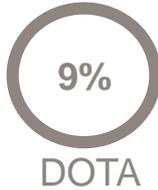


En otros casos, aparecen juegos distintos a los primeros que jugaron, por lo que se deja de lado a Mario Bros para continuar con juegos como dota, God of War, WOW, entre otros.

¿Cuál fue el primer juego que jugaste?



¿Cuál es el mejor juego que has jugado?



Gamers, prejuicios y ventajas

Se ha vendido la idea de que un gamer tiene problemas de adicción...

“Han aumentado los casos de adicción y trastornos mentales producidos por juegos online”
(The gamer, 2018)

“Si fuera gamer sería viciosa”
(Estudio Gamers, Gfk 2018)



Pero ellos no ven ser gamer de esa manera...

45%
considera
disminuye
el estrés

30% lo
ayudó a
trabajar
en equipo

23%
mejora su
memoria

21%
Incrementa
su
agudeza
visual

A pesar que se cree que los gamers se aíslan de sus amigos, es en el momento que juegan que se encuentra en un **proceso de socialización**, en el que no solo compiten contra otros sino también **comparten conocimiento y experiencias**.

43%

de gamers tiene **más de 10 amigos que juegan videojuegos,**

44%

de gamers va a cabinas Porque sus amigos van allí

30%

de gamers juega en cabinas porque aprende de otros jugadores,



Pero, ¿qué aspectos negativos han traído a sus vidas?

40%

Han aumentado de peso

22%

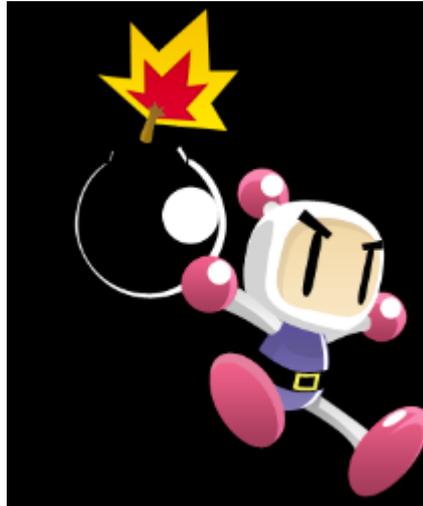
Lo han vuelto menos sociable

41%

Le dedica menos tiempo a amigos y familia

29%

Han causado dolores o problemas de salud física



Le dedica menos tiempo a los estudios

40%

Le causan ansiedad o irritabilidad

17%

Ficha Técnica

Ficha técnica

 Método	Cuantitativo
 Técnica	Encuestas CAWI a través de nuestro panel online
 Universo	Hombres y mujeres mayores de 14 años que residan en Perú y jueguen videojuegos al menos 1 vez al mes.
 Muestra	807 participantes
 Fecha de Campo	Setiembre 2018

Gracias!



Gonzalo Abad
Sales Effectiveness Lead
T +51 1 206-2300
C +51 994 255 502
Gonzalo.abad@gfk.com
GfK Perú

