

GfK

GfK Emer Ad Hoc Research

# Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos

## - Fase Ómnibus -

- **Estudio Nº:** 4.665
- **Responsables del estudio en GfK Emer Ad Hoc Research**  
Pedro Serrano; E-mail: [pedro.serrano@gfk-emer.com](mailto:pedro.serrano@gfk-emer.com)  
Juan Ortiz; E-mail: [juan.ortiz@gfk-emer.com](mailto:juan.ortiz@gfk-emer.com)  
Iván Carmona; E-mail: [ivan.carmona@gfk-emer.com](mailto:ivan.carmona@gfk-emer.com)

Tel. contacto – 915.919.940

# Contenidos

- ① Planteamiento de la fase ómnibus y objetivos
- ② Metodología
- ③ Resultados
  - Presencia de ordenador y/o consola en los hogares
  - Cuantificación del número de jugadores y su perfil
  - Evolución 2004 vs 2006
- ④ Conclusiones

*Anexo: Descripción de la muestra y Cuestionario*



# PLANTEAMIENTO DE LA FASE ÓMNIBUS Y OBJETIVOS

## Planteamiento de la Fase Ómnibus y Objetivos

- aDeSe se ha planteado la necesidad 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 de la siguiente fase.



# METODOLOGÍA

## Metodología: Ficha Técnica



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 género, edad, Comunidad Autónoma, tamaño de hábitat y clase social.
- ▶ **TAMAÑO Y TIPO DE ENTREVISTA:** 4.239 entrevistas personales CAPI (*Computer Aided Personal Interview*)
- ▶ **SELECCIÓN DE LOS ENTREVISTADOS:** Los entrevistados se eligen en dos etapas, siguiendo datos actualizados basados en estadísticas oficiales:
  - ❖ Cuotas de tamaño de hábitat y Comunidad Autónoma controlado directamente por el ordenador y el mapa de rutas;
  - ❖ Cuotas de edad/ género 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 4.239 entrevistas es de  $\pm 1,5\%$ , siendo  $p=q=0,50$  y para un nivel de confianza del 95%.
- ▶ **FECHAS DE TRABAJO DE CAMPO:** Entre el 24 de Abril y el 30 de Mayo de 2006

## Metodología: Contenidos del Cuestionario



- Disponibilidad de Ordenador personal en el hogar.
- Disponibilidad de Consolas en el hogar: modelo.
- Frecuencia de juego (ordenador, videoconsola y teléfono móvil).



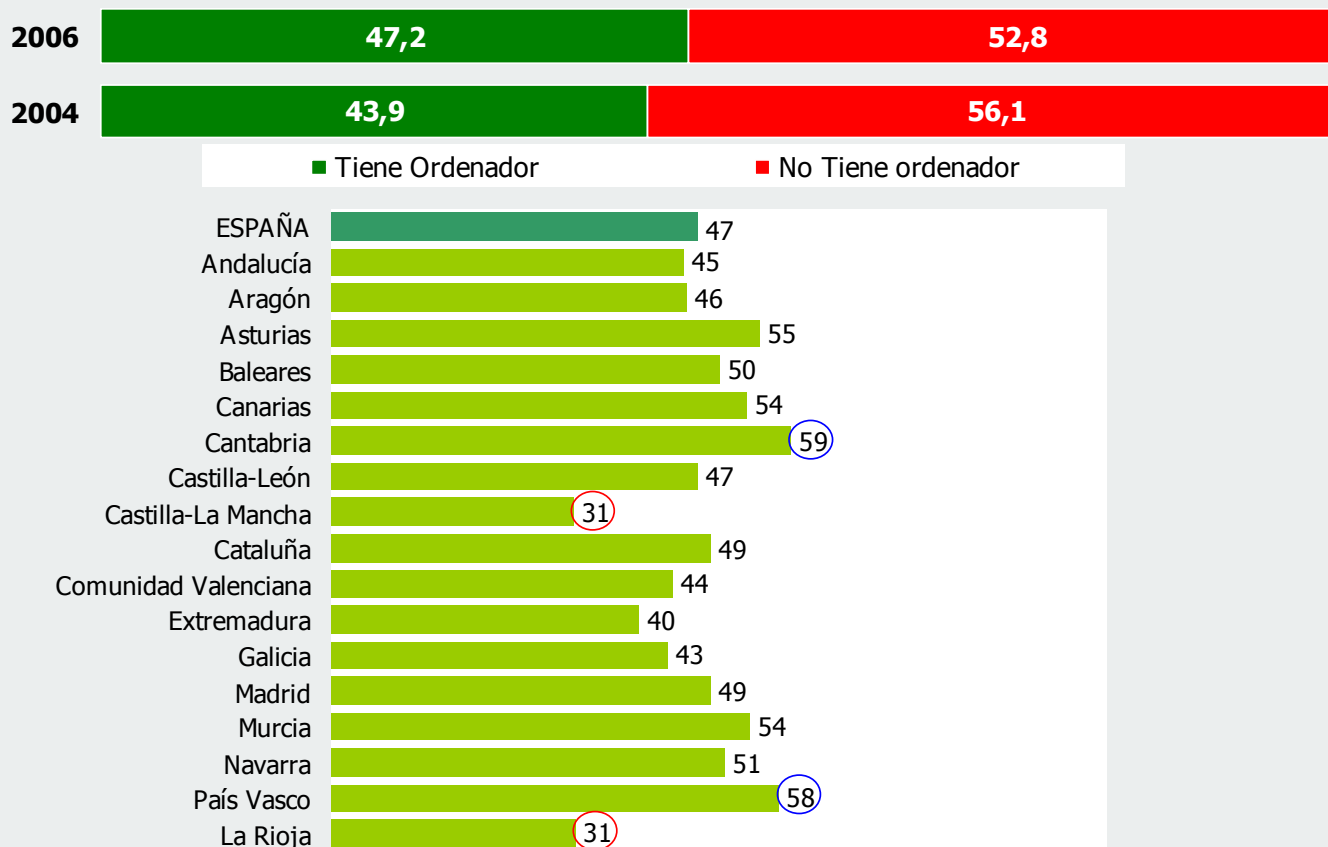
# RESULTADOS



# Presencia de Ordenador y/o Consola en los Hogares Españoles

# PRESENCIA DE ORDENADOR EN EL HOGAR:

## Cerca de la mitad de los hogares españoles tienen ordenador

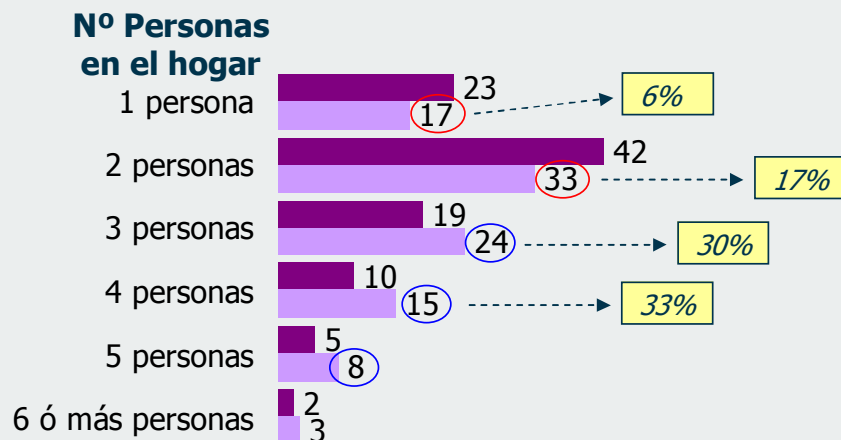


Unidad: Porcentajes

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

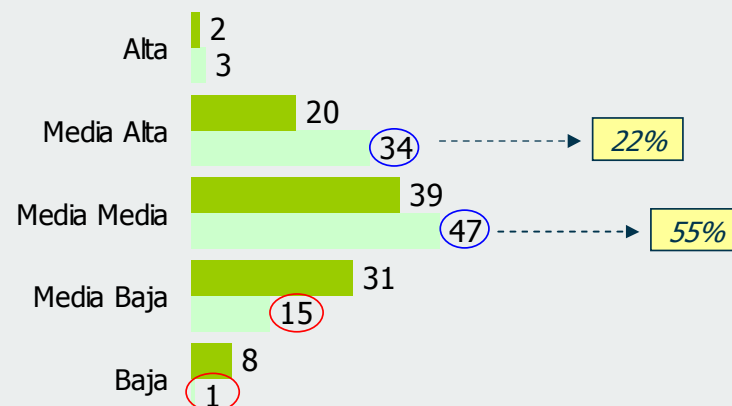
Diferencia significativamente superior (○) e inferior (○) frente al Total España.  
Prueba t de Student, 95% nivel de confianza

## Perfil Sociodemográfico de Hogares con ORDENADOR: A pesar de que los hogares con ordenador siguen siendo extensos (3 ó más personas, y al menos un hijo), el peso de los hogares unipersonales o de dos adultos, sin niños, ha aumentado respecto a 2004



**Barra oscura:** Total España  
**Barra clara:** Hogares con PC

### Clase Social



Se han destacado en un recuadro las diferencias estadísticamente significativas respecto del 2004 (Test: T de Student al 95%)

Unidad: Porcentajes

Base: Total España (n=4239)

Hogares con PC (n=2002)

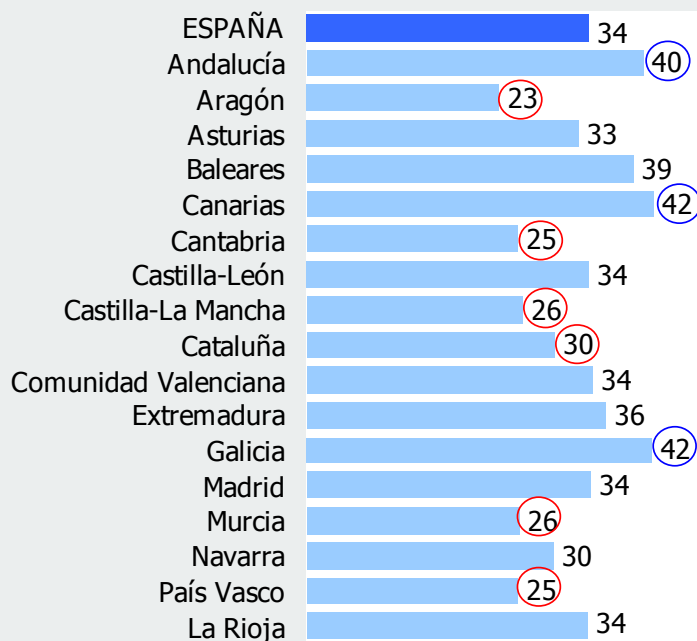
Diferencia significativamente superior (○) e inferior (○) frente al Total España.  
Prueba t de Student, 95% nivel de confianza

# PRESENCIA DE CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS EN EL HOGAR (I): Uno de cada tres hogares en España cuenta con al menos una consola



■ Tiene Consola

■ No Tiene Consola

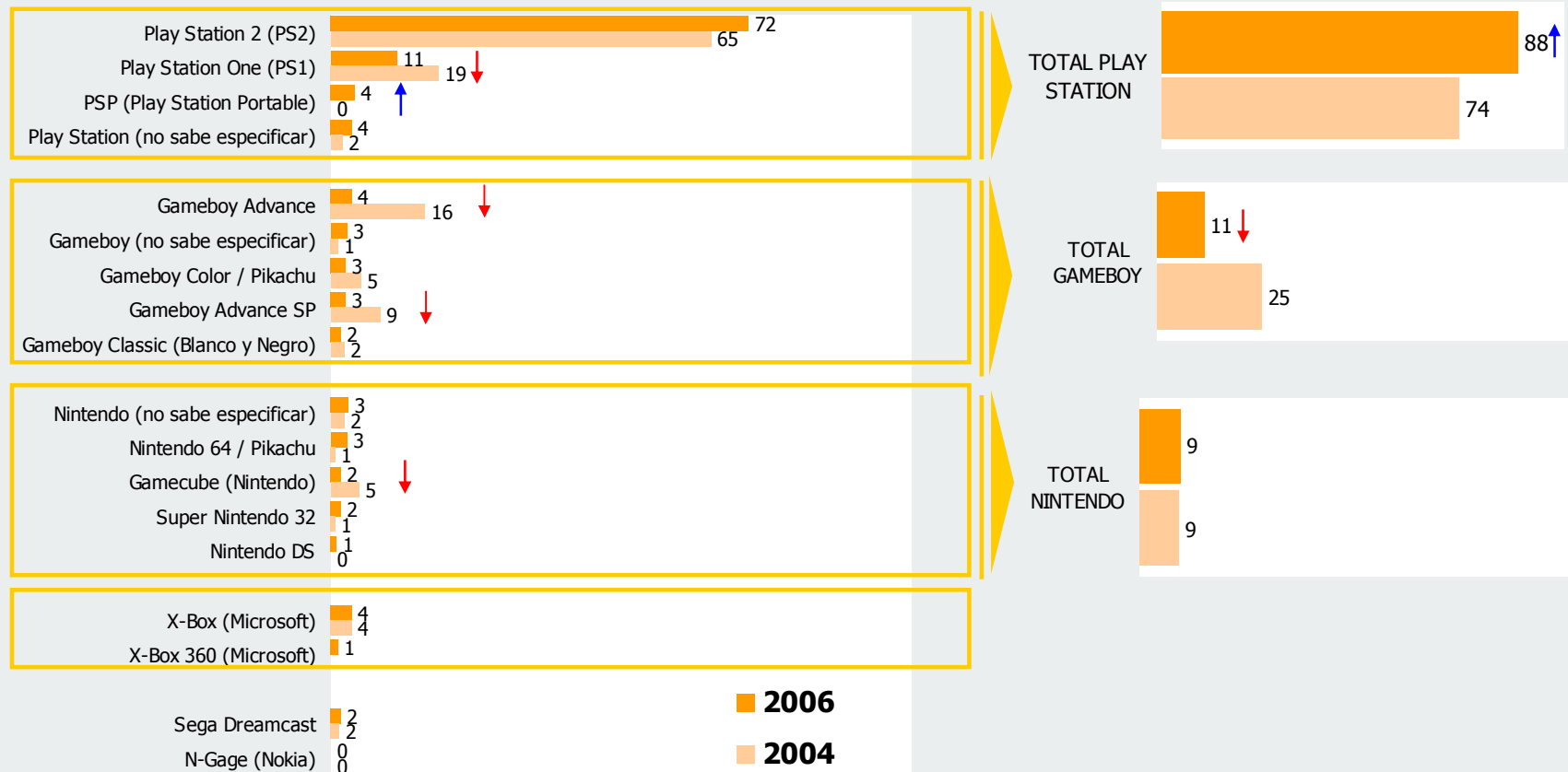


Unidad: Porcentajes

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

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

# PRESENCIA DE CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS EN EL HOGAR (II): Play Station es el modelo más presente en los hogares



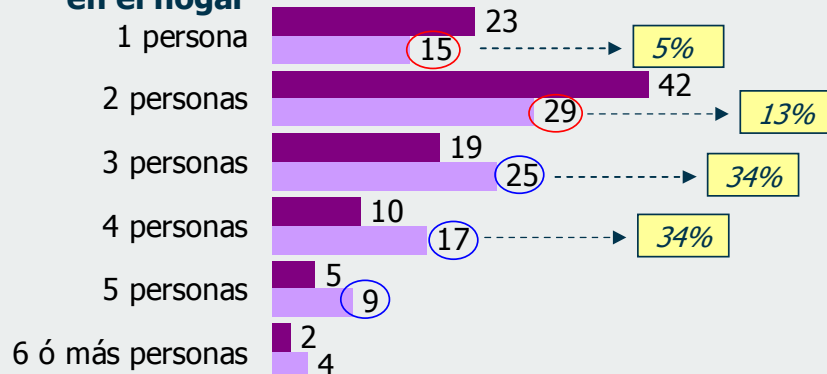
Unidad: Porcentajes

Base: Tiene consola 2004 (n=246); 2006 (n=1073)

↑ Diferencia significativamente superior e inferior ↓ frente al 2004;  
Prueba t de Student, 95% nivel de confianza

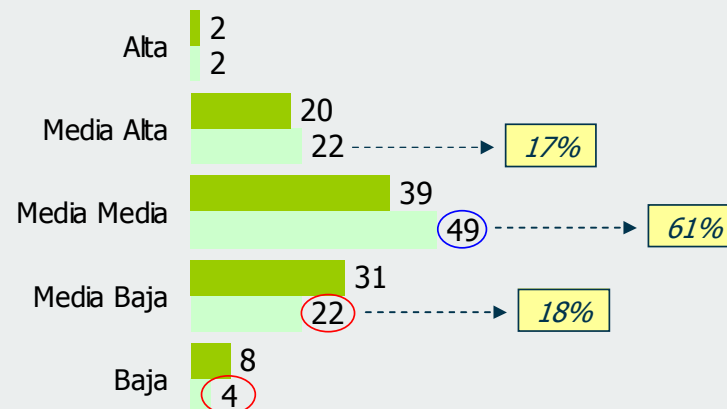
# Perfil Sociodemográfico de Hogares con CONSOLA: Al igual que con el ordenador, el peso de los hogares con Consola con uno o dos miembros y sin niños se ha incrementado

## Nº Personas en el hogar

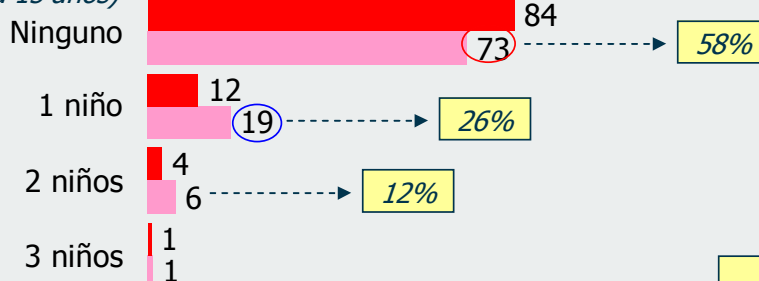


**Barra oscura:** Total España  
**Barra clara:** Tienen CONSOLA

## Clase Social



## Nº Niños en el hogar (Hasta 15 años)



Se han destacado en un recuadro las diferencias estadísticamente significativas respecto del 2004 (Test: T de Student al 95%)

Unidad: Porcentajes

Base: Total España (n=4239)

Hogares con Consola (n=1440)

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

# Cuantificación del Número de Jugadores y su Perfil

# Cuantificación del número de jugadores de videojuegos en España, 2006: el 20% de la población es jugadora

	% Jugadores	Nº Absoluto Jugadores
<i>Base (Población española):</i>		44,1 millones (Fuente: INE, 2005)
<b>TOTAL JUGADORES DE VIDEOJUEGOS</b>	<b>20,0%</b>	<b>8,8 millones</b>
Total jugadores de PC	12,5%	5,5 millones
Total jugadores de Consola	13,0%	5,7 millones
Total jugadores de Teléfono móvil	7,4%	3,3 millones
<b>TOTAL EXCLUSIVOS: Juegan a una sola plataforma</b>	<b>10,3%</b>	<b>4,5 millones</b>
Exclusivos de videojuegos de PC	4,1%	1,8 millones
Exclusivos de videojuegos de Consola	4,6%	2,0 millones
Exclusivos de videojuegos de Teléfono móvil	1,6%	0,7 millones
<b>TOTAL DUALES: Juegan con dos plataformas</b>	<b>6,4%</b>	<b>2,8 millones</b>
Duales de juegos de PC y Consola	3,8%	1,7 millones
Duales de juegos de PC y Teléfono móvil	1,3%	0,6 millones
Duales de juegos de Consola y Teléfono móvil	1,2%	0,5 millones
<b>TOTAL COMPARTIDO: Juegan con tres plataformas</b>		
Jugadores de PC y Consola y Teléfono móvil	3,3%	1,5 millones



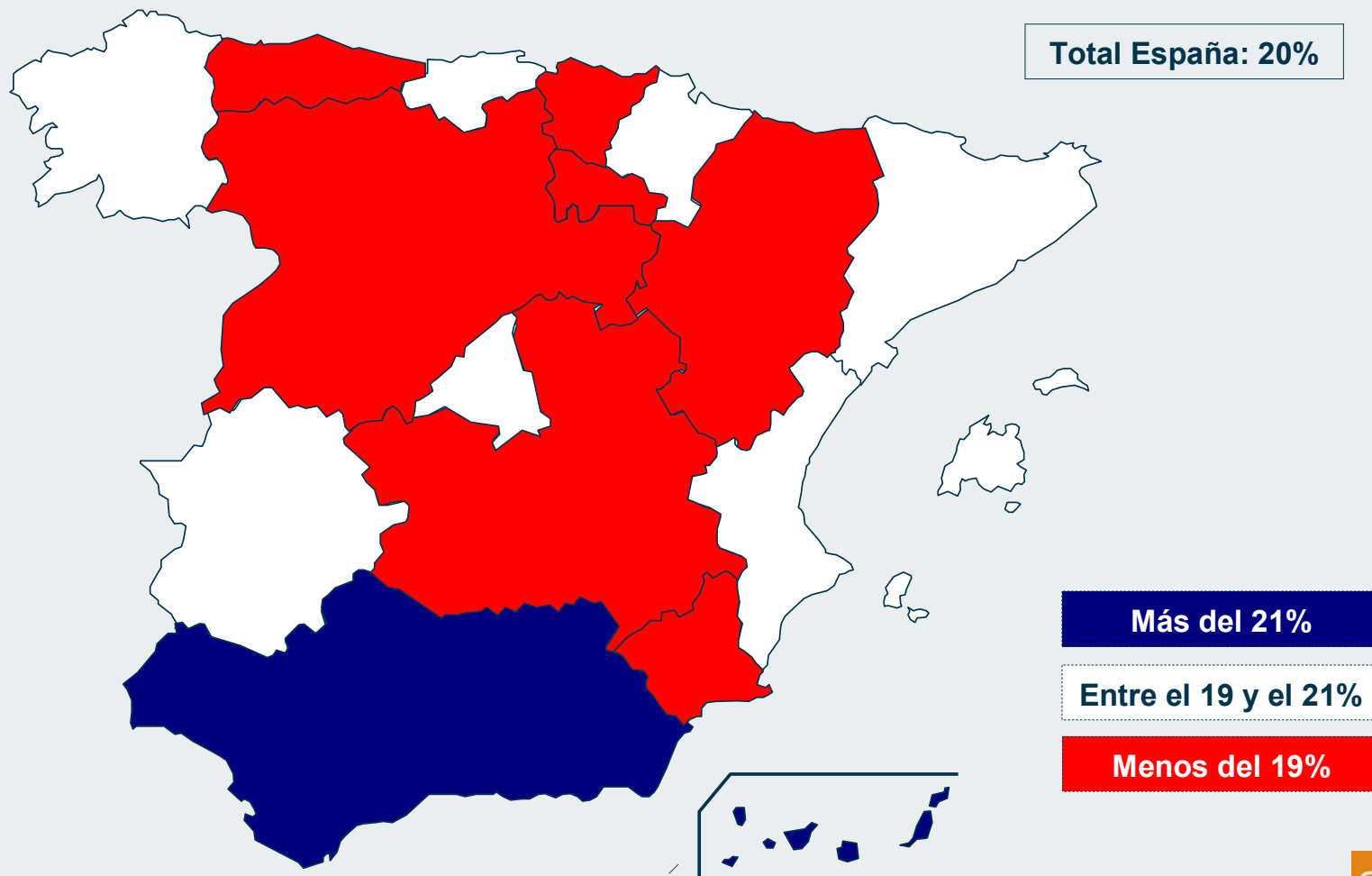
# Penetración de jugadores de videojuegos, según el sexo y la edad: el 78% de los niños entre 11 y 16 años juegan con videojuegos

Porcentajes  
horizontales

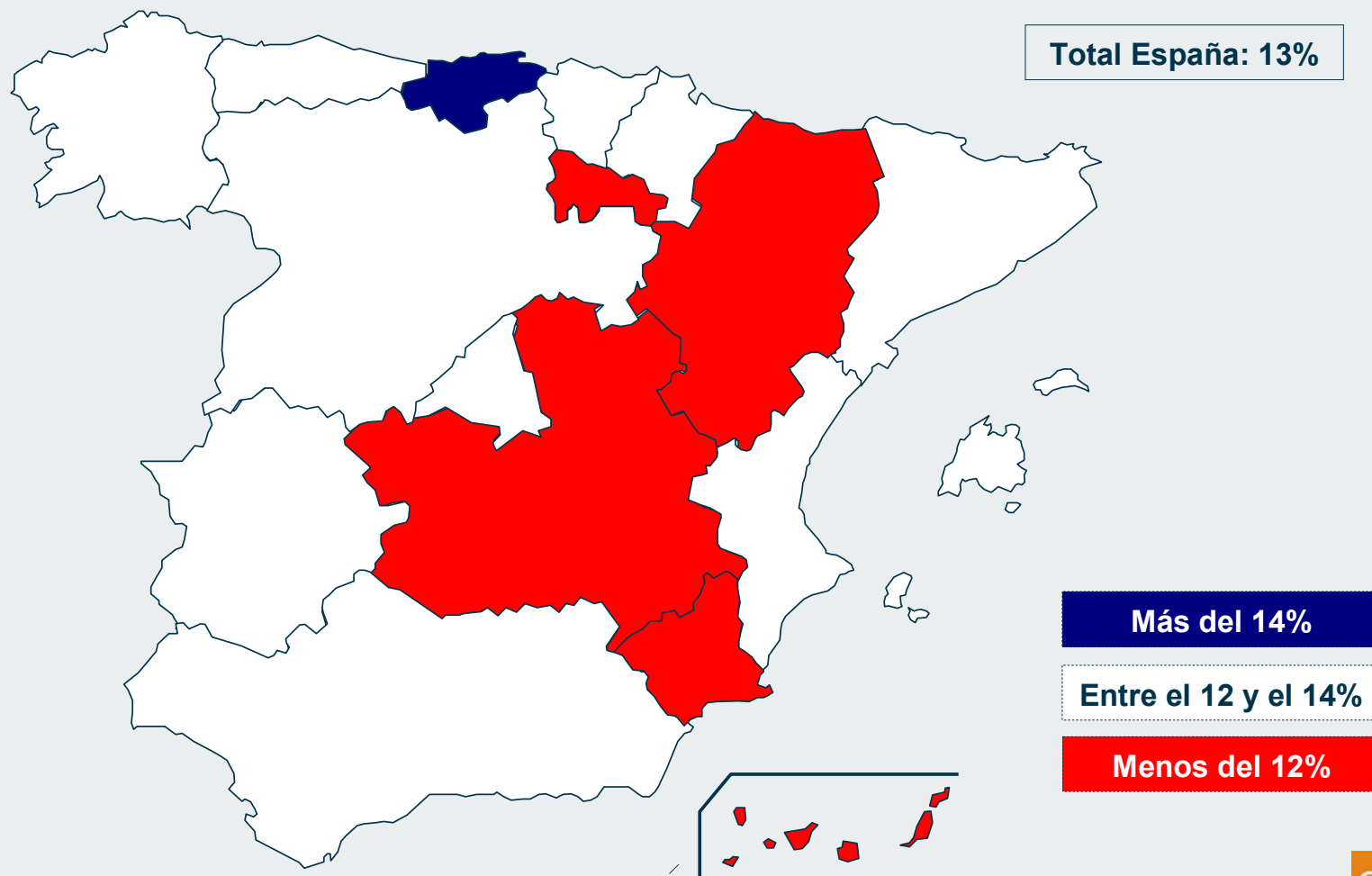
	Población general	Total Jugadores	Jugadores de PC	Jugadores de Consola	Jugadores de Teléfono móvil
Base:	n= 44.108.530	n= 8.821.706	n= 5.513.566	n= 5.734.109	n= 3.264.031
<b>PENETRACIÓN POR EDADES</b>					
Hasta 6 años	2.898.759	14,9%	8,4%	10,1%	3,0%
De 7 a 10	1.617.806	67,4%	40,0%	52,4%	18,3%
De 11 a 13	1.303.283	77,0%	53,7%	60,3%	31,0%
De 14 a 16	1.358.606	79,4%	59,3%	58,8%	37,1%
De 17 a 19	1.458.122	54,9%	37,9%	37,4%	26,6%
De 20 a 24	3.031.633	40,0%	25,8%	23,7%	19,7%
De 25 a 34	7.693.201	24,5%	11,9%	14,5%	8,3%
De 35 a 44	7.125.457	13,0%	8,0%	7,0%	4,4%
De 45 a 54	5.648.370	4,5%	3,5%	1,4%	0,8%
Más de 55 años	11.973.293	1,2%	1,1%	0,4%	0,1%
Total de 7 a 34	16.462.651	42,9%	26,7%	29,2%	17,2%
<b>PENETRACIÓN POR SEXO</b>					
Hombre	21.780.869	25,4%	15,6%	18,0%	9,0%
Mujer	22.327.661	14,8%	9,6%	8,1%	5,9%

*Ejemplo de Lectura: el 14,8% del total de mujeres en España son jugadoras de videojuegos*

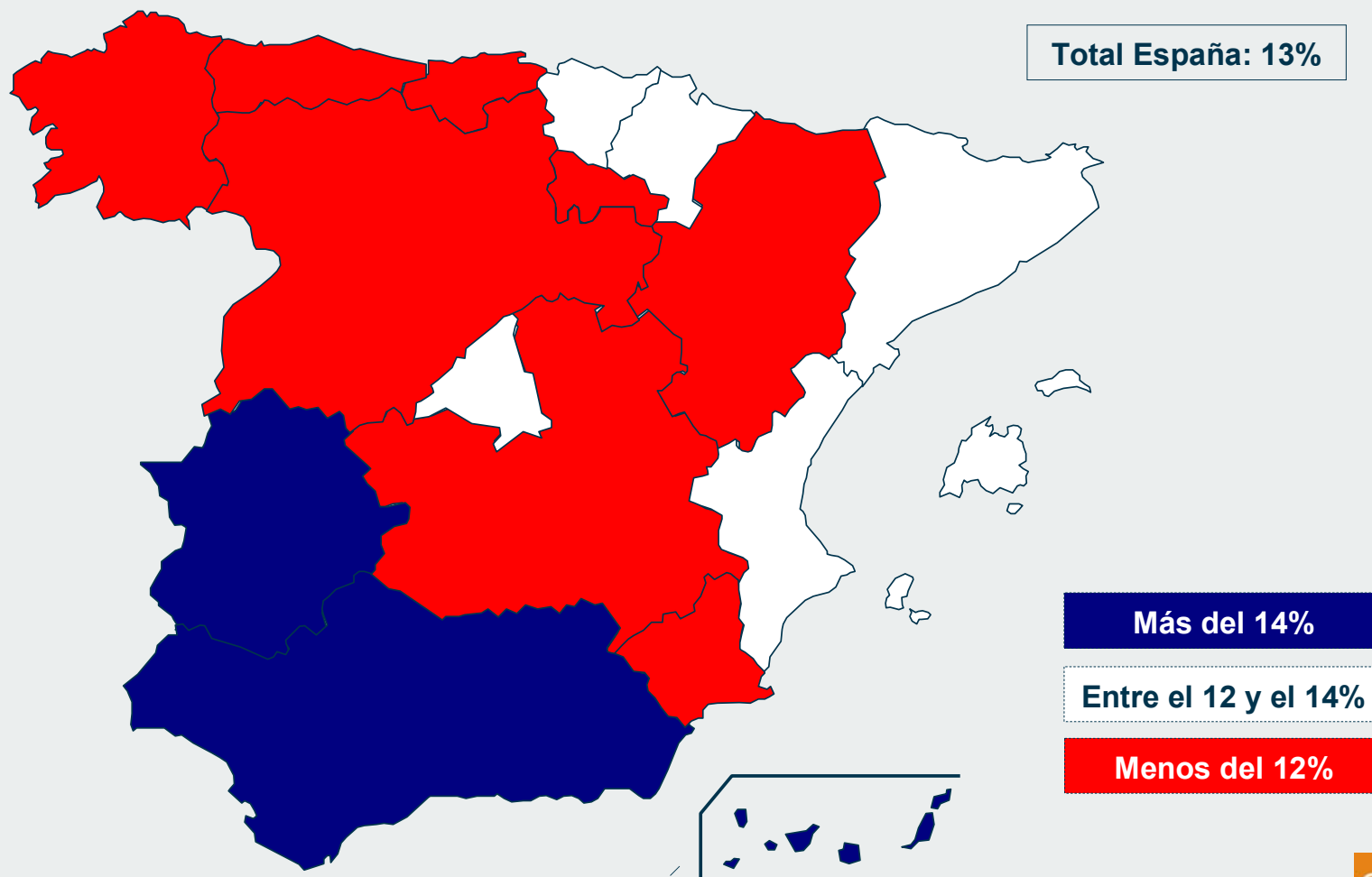
## Comunidades con mayor presencia de jugadores: 2006 (Total de Jugadores)



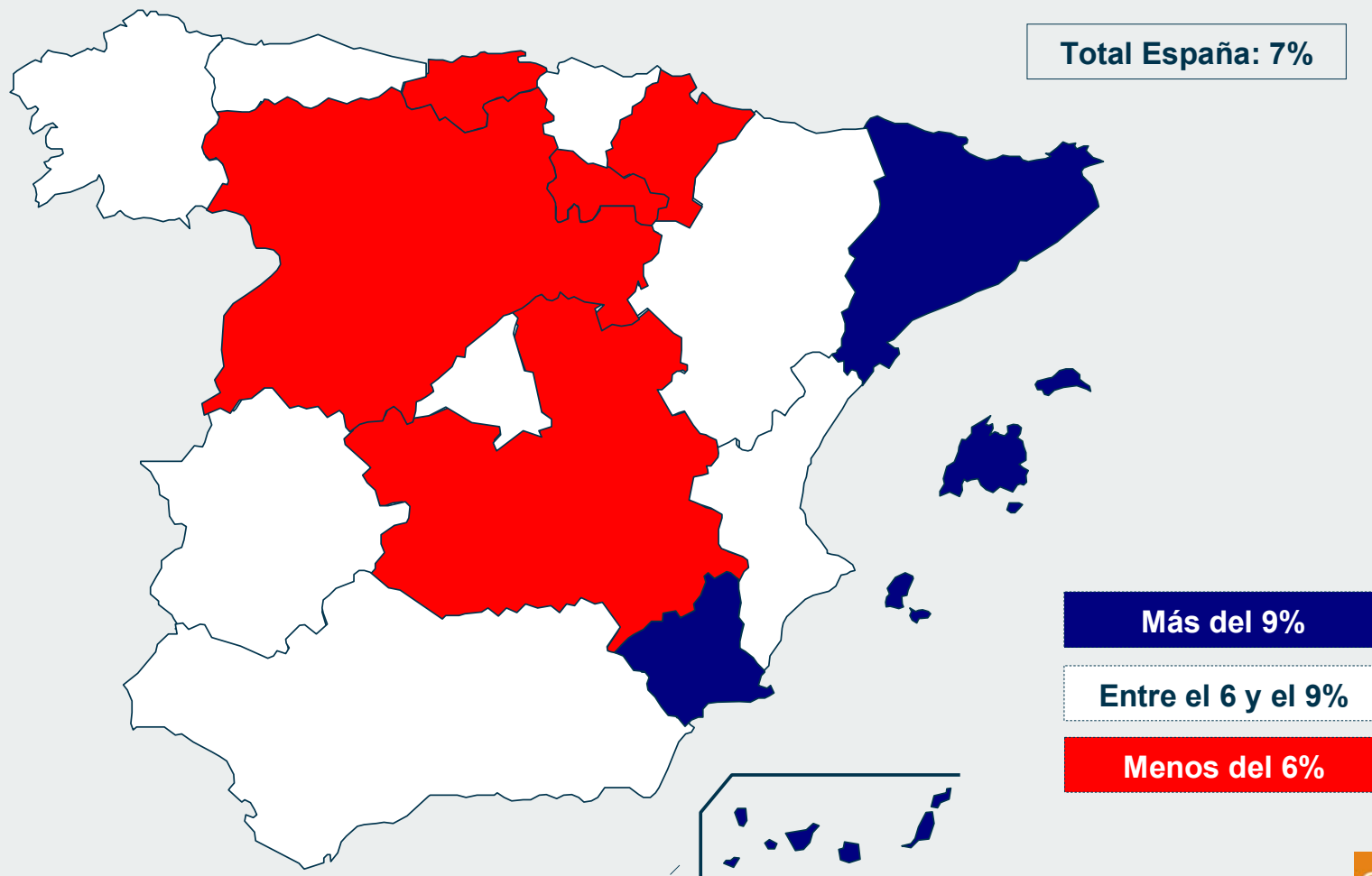
## Comunidades con mayor presencia de jugadores de PC: 2006



## Comunidades con mayor presencia de jugadores de CONSOLA: 2006



## Comunidades con mayor presencia de jugadores de TELÉFONO MÓVIL: 2006



# Presencia de jugadores de videojuegos según Comunidad Autónoma

	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	12576	2188	365	314	277	553	163	729	541	2000	1333	314	817	1710	377	176	629	88
<b>TOTAL JUEGAN</b>	<b>20,0</b>	<b>23,8</b>	<b>15,5</b>	16,0	21,6	22,1	20,7	<b>16,5</b>	17,9	20,0	19,8	21,8	19,2	20,1	<b>14,3</b>	20,5	17,8	17,0
<b>Juegan al ORDENADOR</b>	<b>12,5</b>	14,0	10,7	12,3	11,8	<b>9,5</b>	16,6	12,9	<b>9,3</b>	11,5	14,0	12,5	11,6	13,6	10,9	11,6	13,4	8,2
<b>Juegan a la CONSOLA</b>	<b>13,0</b>	<b>17,5</b>	<b>8,3</b>	<b>9,6</b>	13,3	<b>17,9</b>	9,1	<b>7,0</b>	<b>8,4</b>	12,4	12,2	16,4	10,9	13,5	11,0	14,1	13,1	10,8
<b>Juegan con el TELÉFONO MÓVIL</b>	<b>7,4</b>	8,5	6,9	5,5	10,3	9,1	5,3	<b>2,9</b>	<b>3,8</b>	<b>9,7</b>	6,8	8,3	8,3	6,2	10,0	4,9	6,5	<b>2,2</b>

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

# Perfil de los jugadores de videojuegos por plataforma:

## Perfil sociodemográfico muy similar de todas las plataformas

Porcentajes  
verticales

	Población general	Total Jugadores	Jugadores de PC	Jugadores de Consola	Jugadores de Teléfono móvil
Base:	n= 44.108.530	n= 8.821.706	n= 5.513.566	n= 5.734.109	n= 3.264.031

### PENETRACIÓN POR EDADES

Hasta 6 años	6,6%	4,9%	4,4%	5,1%	2,7%
De 7 a 10	3,7%	12,3%	11,7%	14,8%	9,1%
De 11 a 13	3,0%	11,2%	12,4%	13,5%	12,1%
De 14 a 16	3,1%	12,2%	14,6%	14,0%	15,4%
De 17 a 19	3,3%	9,1%	10,0%	9,5%	11,9%
De 20 a 24	6,9%	13,8%	14,1%	12,6%	18,2%
De 25 a 34	17,4%	21,4%	16,5%	19,5%	19,5%
De 35 a 44	16,2%	10,5%	10,3%	8,8%	9,5%
De 45 a 54	12,8%	2,9%	3,6%	1,3%	1,3%
Más de 55 años	27,1%	1,7%	2,4%	0,9%	0,3%
Total de 7 a 34	37,3%	80,0%	79,4%	83,9%	86,2%
<b>Edad Media</b>	-	<b>22 años</b>	<b>22 años</b>	<b>20 años</b>	<b>21 años</b>
Hombre	49,4	62,2%	60,9%	68,0%	59,1%
Mujer	50,6	37,8%	39,1%	32,0%	40,9%

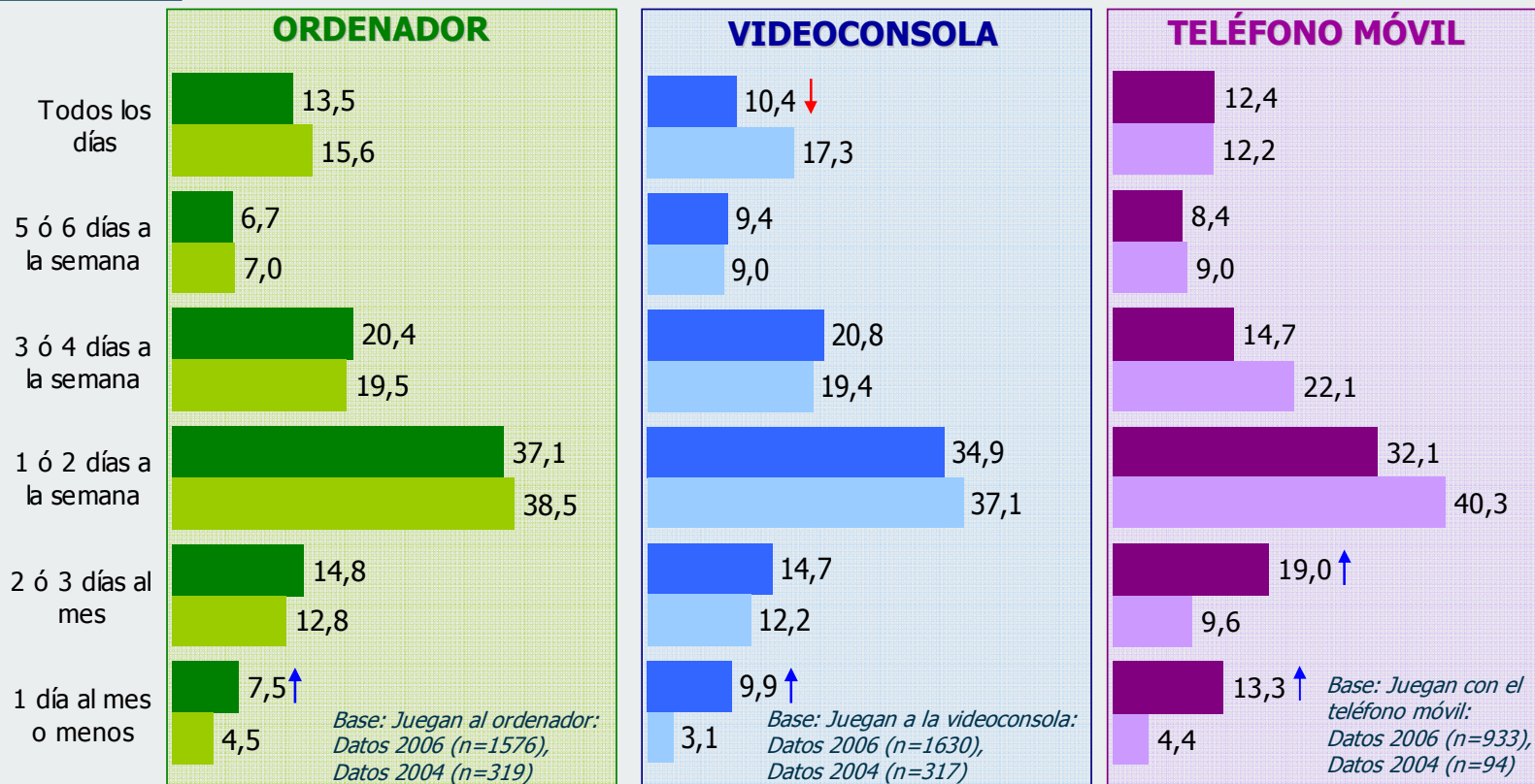
*Ejemplo de Lectura: el 39,1% de los jugadores de PC son mujeres*

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

**Barra oscura:** Datos 2006

**Barra clara:** Datos 2004

## FRECUENCIA DE JUEGO CON...



Unidad: Porcentajes

Diferencia significativamente superior ↑ e inferior ↓ frente al 2004; Prueba t de Student, 95% nivel de confianza



# Evolución 2004 vs 2006

## Evolución del número de jugadores de videojuegos en España, 2004-2006: Bajan los jugadores de una única plataforma

Base (Población española):

**% Jugadores  
2004**

41,8 millones  
(Fuente: INE, 2002)

**% Jugadores  
2006**

44,1 millones  
(Fuente: INE, 2005)

**Diferencia  
2006 vs 2004**

<b>TOTAL JUGADORES DE VIDEOJUEGOS</b>	<b>20,3%</b>	<b>20,0%</b>	<b>-0,3%</b>
Total jugadores de PC	12,9%	12,5%	-0,4%
Total jugadores de Consola	12,8%	13,0%	+0,2%
Total jugadores de Teléfono móvil	3,8%	7,4%	+3,6%
<b>TOTAL EXCLUSIVOS: Juegan a una sola plataforma</b>	<b>13,3%</b>	<b>10,3%</b>	<b>-3,0%</b>
Exclusivos de videojuegos de PC	6,2%	4,1%	-2,1%
Exclusivos de videojuegos de Consola	6,5%	4,6%	-1,9%
Exclusivos de videojuegos de Teléfono móvil	0,6%	1,6%	+1,0%
<b>TOTAL DUALES: Juegan con dos plataformas</b>	<b>5%</b>	<b>6,4%</b>	<b>+1,4%</b>
Duales de juegos de PC y Consola	3,9%	3,8%	-0,1%
Duales de juegos de PC y Teléfono móvil	0,7%	1,3%	+0,6%
Duales de juegos de Consola y Teléfono móvil	0,4%	1,2%	+0,8%
<b>TOTAL COMPARTIDO: Juegan con tres plataformas</b>			
Jugadores de PC y Consola y Teléfono móvil	2,1%	3,3%	+1,2%

# Evolución de la penetración de jugadores de videojuegos, según el sexo y la edad, 2004-2006:

## Importante crecimiento de jugadores entre los niños de 7 a 16 años

Porcentajes  
horizontales

### Jugadores de PC

2004

2006

Diferencia  
2006 vs  
2004

### Jugadores de Consola

2004

2006

Diferencia  
2006 vs  
2004

Base: n= 5.397.089

n= 5.513.566

n= 5.355.251

n= 5.734.109

### PENETRACIÓN POR EDADES

Hasta 6 años	4,4%	8,4%	<b>+4,0%</b>	6,9%	10,1%	<b>+3,2%</b>
De 7 a 10 años	18,0%	40,0%	<b>+22,0%</b>	36,4%	52,4%	<b>+16,0%</b>
De 11 a 13 años	30,5%	53,7%	<b>+23,2%</b>	52,3%	60,3%	<b>+8,0%</b>
De 14 a 16 años	53,5%	59,3%	<b>+5,8%</b>	43,5%	58,8%	<b>+15,3%</b>
De 17 a 19 años	45,0%	37,9%	<b>-7,1%</b>	36,9%	37,4%	<b>+0,5%</b>
De 20 a 24 años	26,0%	25,8%	<b>-0,2%</b>	28,1%	23,7%	<b>-4,4%</b>
De 25 a 34 años	16,0%	11,9%	<b>-4,1%</b>	14,4%	14,5%	<b>+0,1%</b>
De 35 a 44 años	9,4%	8,0%	<b>-1,4%</b>	6,9%	7,0%	<b>+0,1%</b>
De 45 a 54 años	3,0%	3,5%	<b>+0,5%</b>	3,3%	1,4%	<b>-1,9%</b>
55 ó más años	0,8%	1,1%	<b>+0,3%</b>	0,2%	0,4%	<b>+0,2%</b>
<b>Edad Media</b>	<b>23 años</b>	<b>22 años</b>	<b>-1 año</b>	<b>21 años</b>	<b>20 años</b>	<b>-1 año</b>
Total de 7 a 34 años	25,4%	26,7%	<b>+1,3%</b>	27,1%	29,2%	<b>+2,1%</b>



# CONCLUSIONES

## Conclusiones (I)

- ✦ **El número de jugadores de videojuegos apenas ha variado entre el 2004 y 2006, aunque ha alcanzado los 8,8 millones de jugadores en España (20% de la población).**
- ✦ **Este incremento, no obstante, hay sido más fuerte entre los jugadores de teléfono móvil<sup>(\*)</sup> que en otras plataformas, con una subida de 4 puntos, situándose en algo más de 3 millones de jugadores con el teléfono móvil (7% de la población).**
- ✦ **También se ha observado un crecimiento de los jugadores que juegan a más de una plataforma, especialmente de los que juegan con el ordenador o la consola, y además también juega con el móvil.**
- ✦ **El videojuego continúa siendo una cuestión sobre todo masculina (apenas ha cambiado la distribución por género), especialmente la consola, mientras que el mayor equilibrio se encuentra entre los jugadores de móvil (con un 41% de jugadoras)**

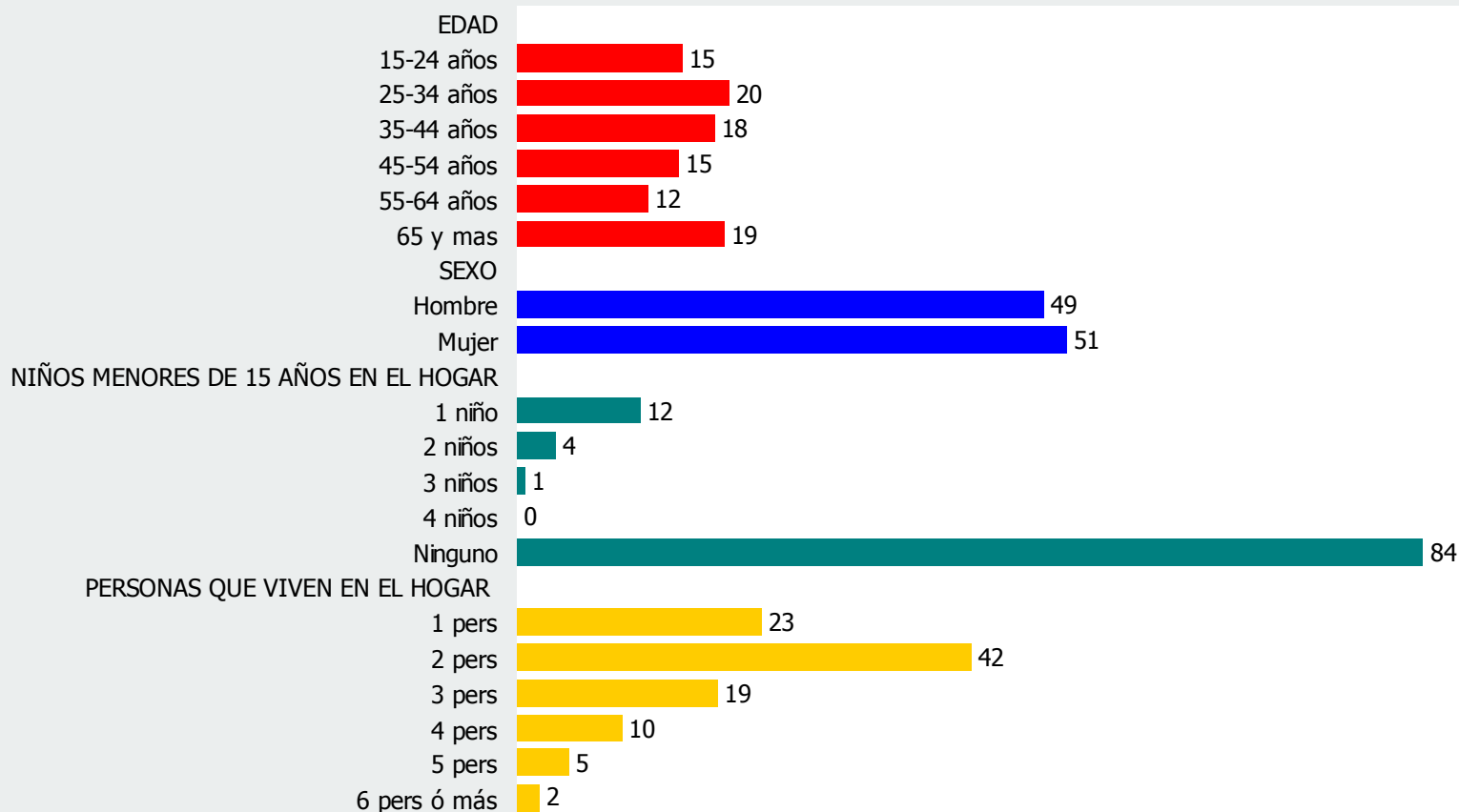
*(\*) Se considera jugador de teléfono móvil a aquél que juega con juegos descargados, no con lo que viene incluidos en el dispositivo*

## Conclusiones (II)

- ✦ **La presencia de jugadores es más intensa entre los niños de 11 a 16 años: el 78% de estos niños son jugadores de videojuegos.**
- ✦ **No obstante, es importante la penetración de jugadores entre los 7 y los 34 años, por lo que se confirma este tramo como el más estratégico, de cara a la siguiente fase de investigación.**
- ✦ **A pesar de que hay un incremento importante de jugadores infantiles, el perfil del jugador no es tan juvenil: 4 de cada 10 jugadores tienen entre 20 y 34 años.**
- ✦ **Así mismo, la consola de videojuegos y el ordenador cada vez están más presentes en hogares adultos sin niños.**
- ✦ **En 2006 se ha podido realizar un análisis de la presencia de jugadores por comunidad autónoma, de la que se destaca un mayor número de jugadores de Consola en Andalucía y Canarias, y de Móvil en Cataluña.**

# Anexo: Descripción de la muestra

## Descripción Sociodemográfica de la Muestra (I)

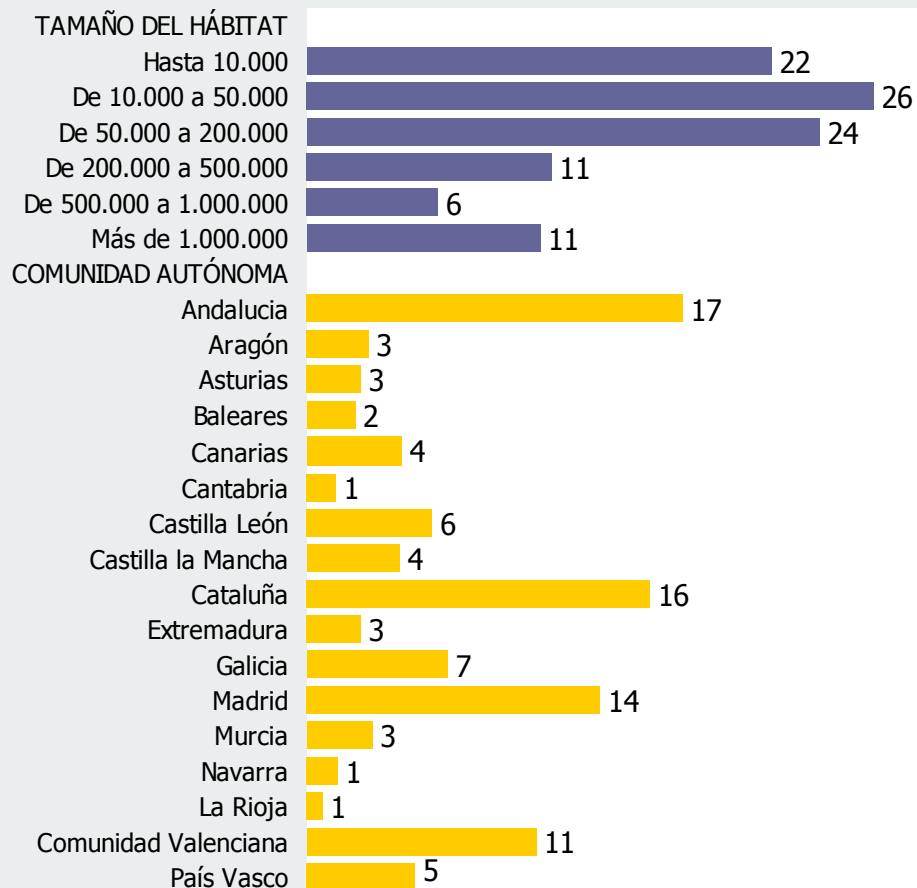


Unidad: Porcentajes

Base: Total muestra (n=4239)



## Descripción Sociodemográfica de la Muestra (II)

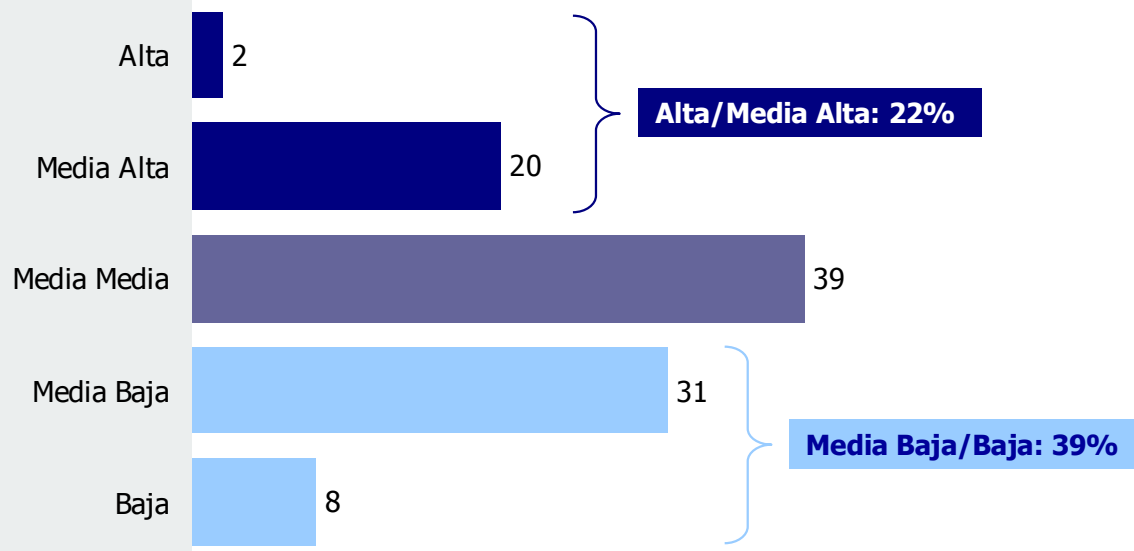


Unidad: Porcentajes

Base: Total muestra (n=4239)

## Descripción Sociodemográfica de la Muestra (III)

### CLASE SOCIAL



Unidad: Porcentajes

Base: Total muestra (n=4239)