

FEBRERO 2022

ES HORA DE JUGAR

jelly®

NXP
NEXOPLAY

OVERVIEW

Los videojuegos son el centro de la cultura y representan la fase incipiente del famoso Metaverso. Jelly y Nexoplay diseñaron un estudio que permite mirar a fondo el mundo de los videojuegos en Chile y conocer cuáles son los hábitos, emociones y tendencias de los gamers en nuestro país.

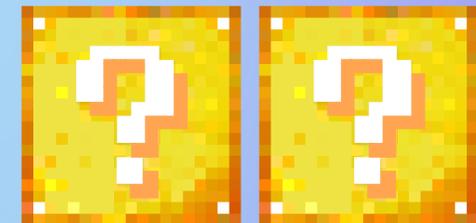
¿Qué sabemos de ellos?

El **80,4% juega todos los días entre 1 y 4 horas**, prefieren el modo single player, el 49% juega desde el teléfono y el 68,5% escucha música como actividad simultánea. Es tal el nivel en que los gamers chilenos se sumergen en sus partidas, que **están dispuestos a renunciar a ver series, comer comida chatarra e incluso al sexo** con tal de seguir jugando.

JAIME BOETSCH,

NEXOPLAY

“Esta radiografía del gamer chileno es reveladora en muchos sentidos, pero quizás el más importante es lograr percibir el enorme potencial de la industria del videojuegos en Chile. Publishers, marcas, medios, comunidades, creadores de contenidos y jugadores son parte de un ecosistema que sobrepasa con creces una mera tendencia; es el nuevo mainstream. Nuestra pretensión es que entre Nexoplay y Jelly -medio y agencia creativa- dinamicemos esta escena, pongamos en contacto a todos y agreguemos valor con contenido diferente, vanguardista y muy, pero muy entretenido.”



MANU CHATLANI,

JELLY

“Los videojuegos mueven USD 180.000 millones. Eso es más que el total generado por la industria del cine. Y cuando nos vamos a Chile vemos que el fenómeno es brutal. El 80% de los gamers juega entre 1 y 4 horas todos los días, el 49% juega desde el teléfono y al ganar experimentan alegría, felicidad y satisfacción. En un mundo tan interconectado donde estamos cada vez más solos, jugar te conecta, te ayuda a ser más feliz. Es esencial. Tanto es así que el 15,4% está dispuesto a renunciar al sexo para seguir jugando.”

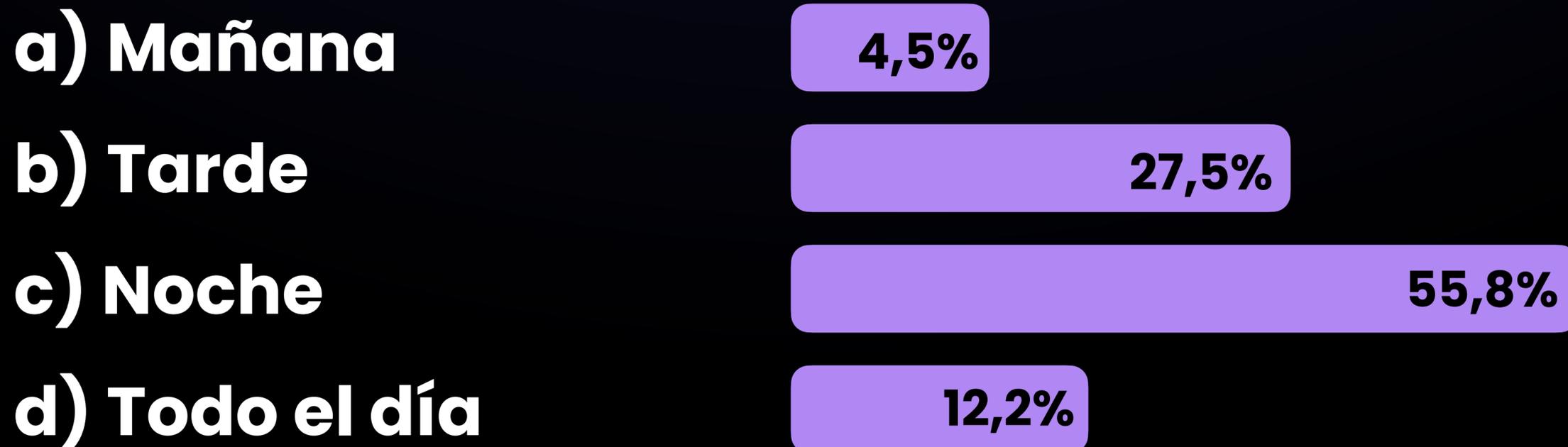
MÁS DEL 80% JUEGA ENTRE 1 Y 4 HORAS TODOS LOS DIAS

1. ¿CUÁNTAS HORAS DEDICAS DIARIAMENTE A JUGAR VIDEOJUEGOS?



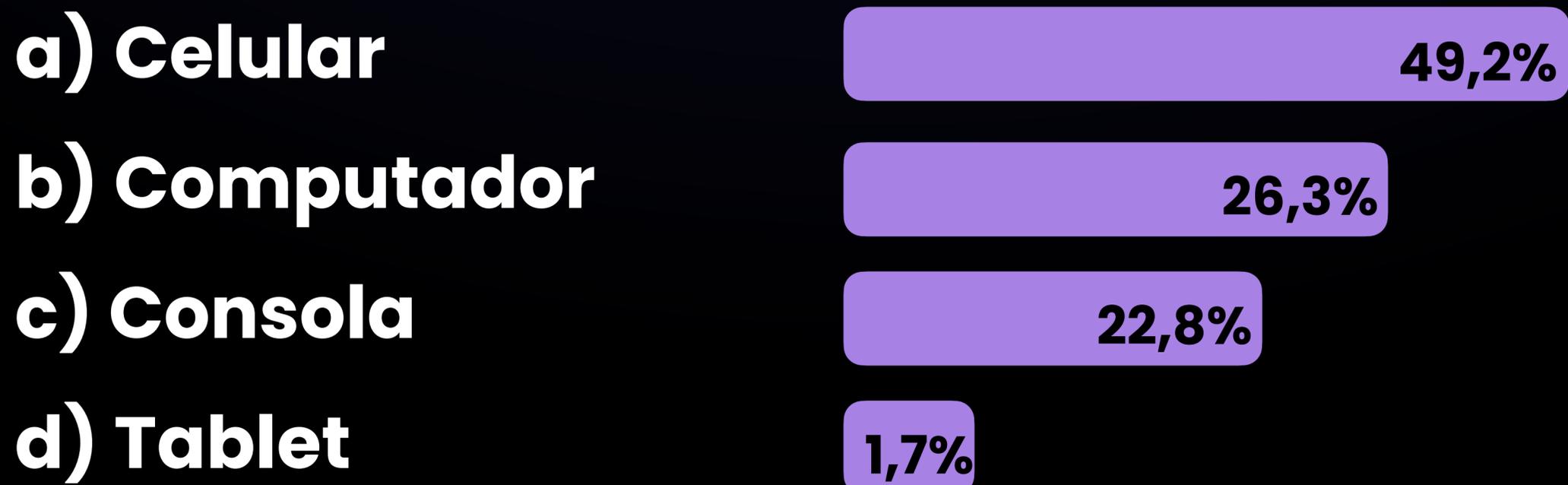
EL 55% PREFERE JUGAR DE NOCHE

2. SI TIENES QUE ELEGIR UN HORARIO PARA JUGAR VIDEOJUEGOS, PREFERES:



EL 49% JUEGA FRECUENTEMENTE DESDE EL CELULAR

3. ¿EN QUÉ DISPOSITIVO JUEGAS FRECUENTEMENTE?



ESCUCHAR MÚSICA, COMER Y BEBER SON LAS COSAS QUE HACEN LAS PERSONAS AL JUGAR.

4. MIENTRAS JUEGAS VIDEOJUEGOS, ¿QUÉ OTRA ACTIVIDAD REALIZAS? (UN MÁXIMO DE 2 ALTERNATIVAS)

a) **Veo streamers**
que juegan lo mismo

19,4%

b) **Escucho música**

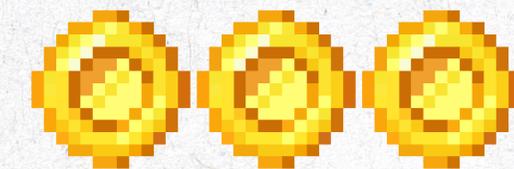
68,5%

c) **Comer y beber**

42,2%

d) **Ver redes sociales**

28,8%

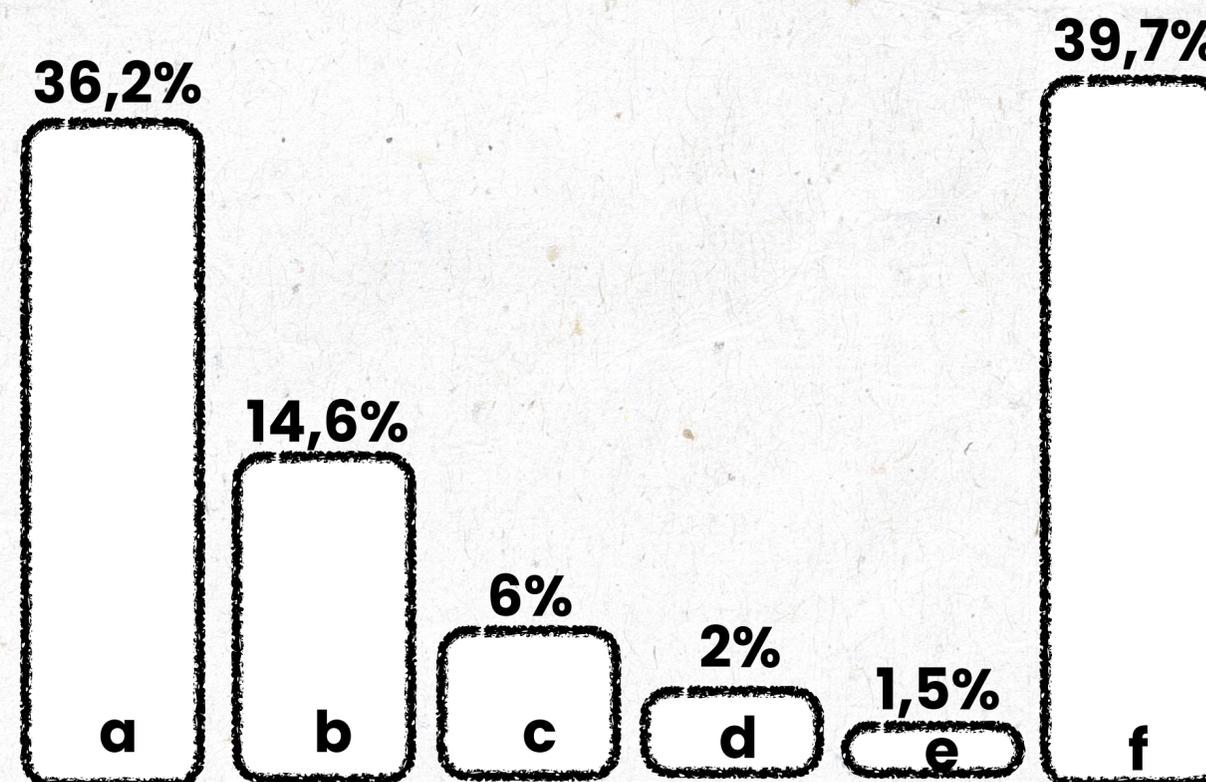


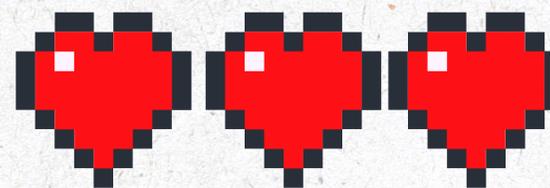
EL 50% GASTA ENTRE 30 MIL Y 100 MIL PESOS AL MES

5. ¿CUÁNTO GASTAS MENSUALMENTE EN JUEGOS, SUSCRIPCIONES, ACCESORIOS, ETC)?

- a) Entre 30.000 y 50.000 CLP.
- b) Entre 50.000 y 100.000 CLP.
- c) Entre 100.000 y 300.000 CLP.
- d) Entre 300.000 y 500.000 CLP.
- e) Más de 500.000 CLP.

f) Ninguna de las anteriores, solo juego.

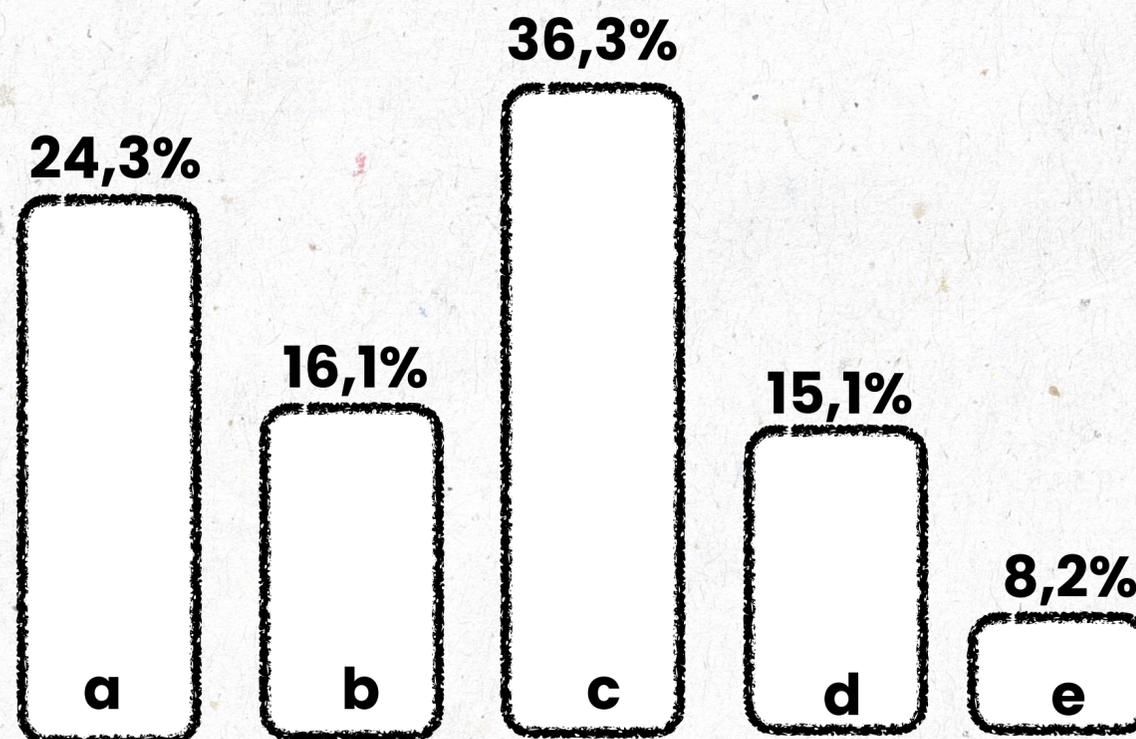


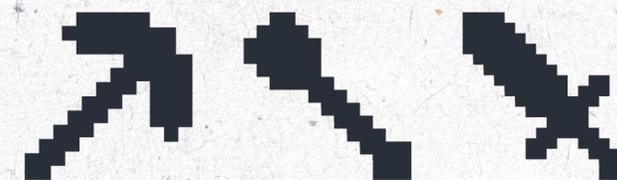


DINERO VIRTUAL Y VIDAS SON LAS RECOMPENSAS PREFERIDAS

6. YA DENTRO DEL JUEGO, ¿QUÉ TIPO DE RECOMPENSA PREFIERES?

- a) Vidas
- b) Armas
- c) Dinero virtual
- d) Skins
- e) Otros**





MÁS DE LA MITAD DE LOS GAMERS PREFIEREN JUGAR SOLOS.

7. AL JUGAR, TÚ PREFIERES LA MODALIDAD:

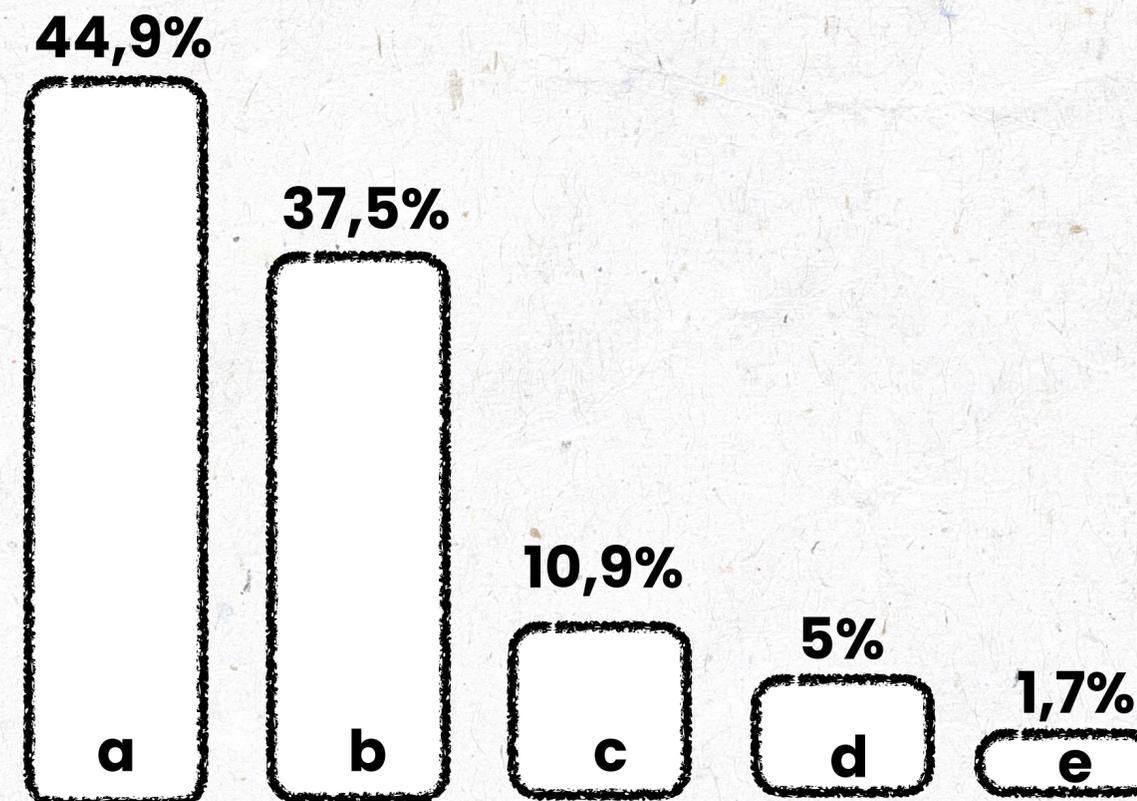


ENTRETENERSE Y RELAJARSE SON LAS MOTIVACIONES A LA HORA DE JUGAR.



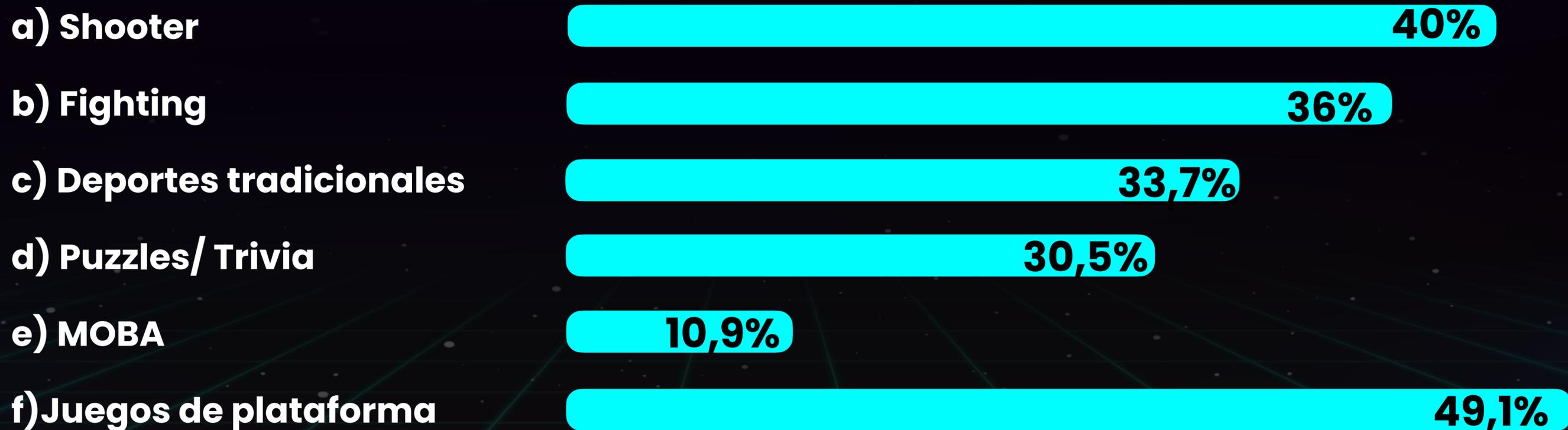
8. ¿QUÉ BUSCAS A LA HORA DE JUGAR?

- a) Entretención
- b) Relajarme y aliviar el estrés
- c) Sumergirme en otro mundo
- d) Entrenar para jugar profesionalmente
- e) Otros**



LOS JUEGOS DE PLATAFORMA SON LOS FAVORITOS, SEGUIDOS POR LOS DE SHOOTER

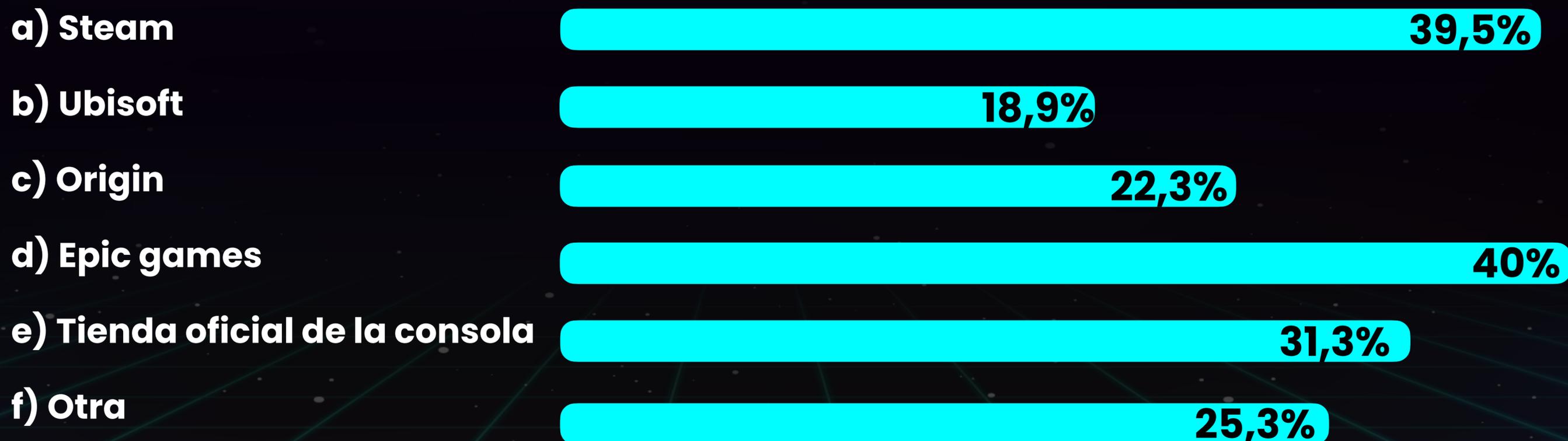
9. ¿QUÉ TIPO DE VIDEOJUEGOS PREFIERES? (MÁXIMO 3 ALTERNATIVAS)



EPIC GAMES Y STEAM

SON LAS PLATAFORMAS PREFERIDAS PARA ADQUIRIR JUEGOS

10. ¿CUÁL DE ESTAS PLATAFORMAS OCUPAS PARA ADQUIRIR JUEGOS? (MÁXIMO 3 ALTERNATIVAS)



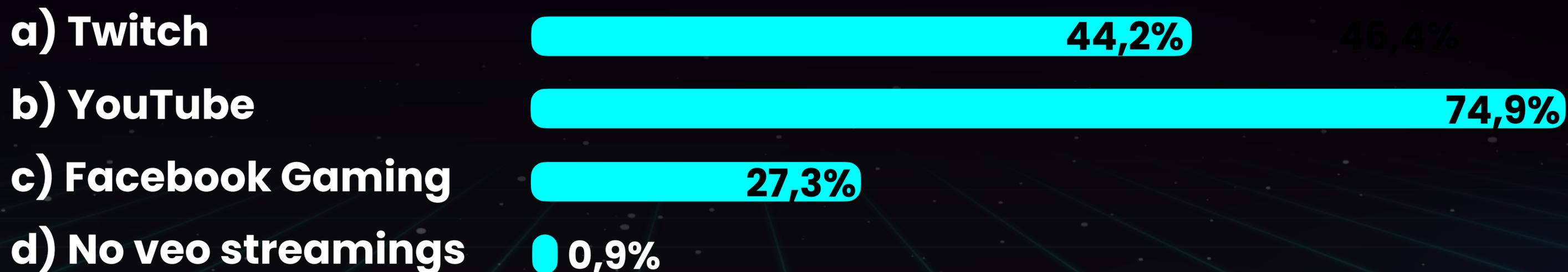
DISCORD ES LA PLATAFORMA QUE LOS GAMERS PREFIEREN PARA HABLAR CON SUS AMIGOS

11. ¿CUÁL DE ESTAS PLATAFORMAS PREFIERES PARA HABLAR CON TUS AMIGOS?



75% DE LOS GAMERS VE STREAMINGS EN YOUTUBE

12. ¿DÓNDE VES STREAMINGS? (HASTA UN MÁXIMO DE 3 ALTERNATIVAS)



**UN 63%
DE LAS PERSONAS
NO PERTENECE A UNA
COMUNIDAD ONLINE
DE VIDEOJUEGOS**

**13. ¿ERES PARTE DE ALGUNA COMUNIDAD
ONLINE DE UN VIDEOJUEGO?**



**CON AMIGOS O SOLO,
ASÍ ES CÓMO PREFIEREN
JUGAR LAS PERSONAS**

14. GENERALMENTE, ¿CON QUIÉN JUEGAS?

a) Solo/a

36,7%

b) Con amigos

42,2%

c) Con mi pareja

10,1%

d) Con familiares

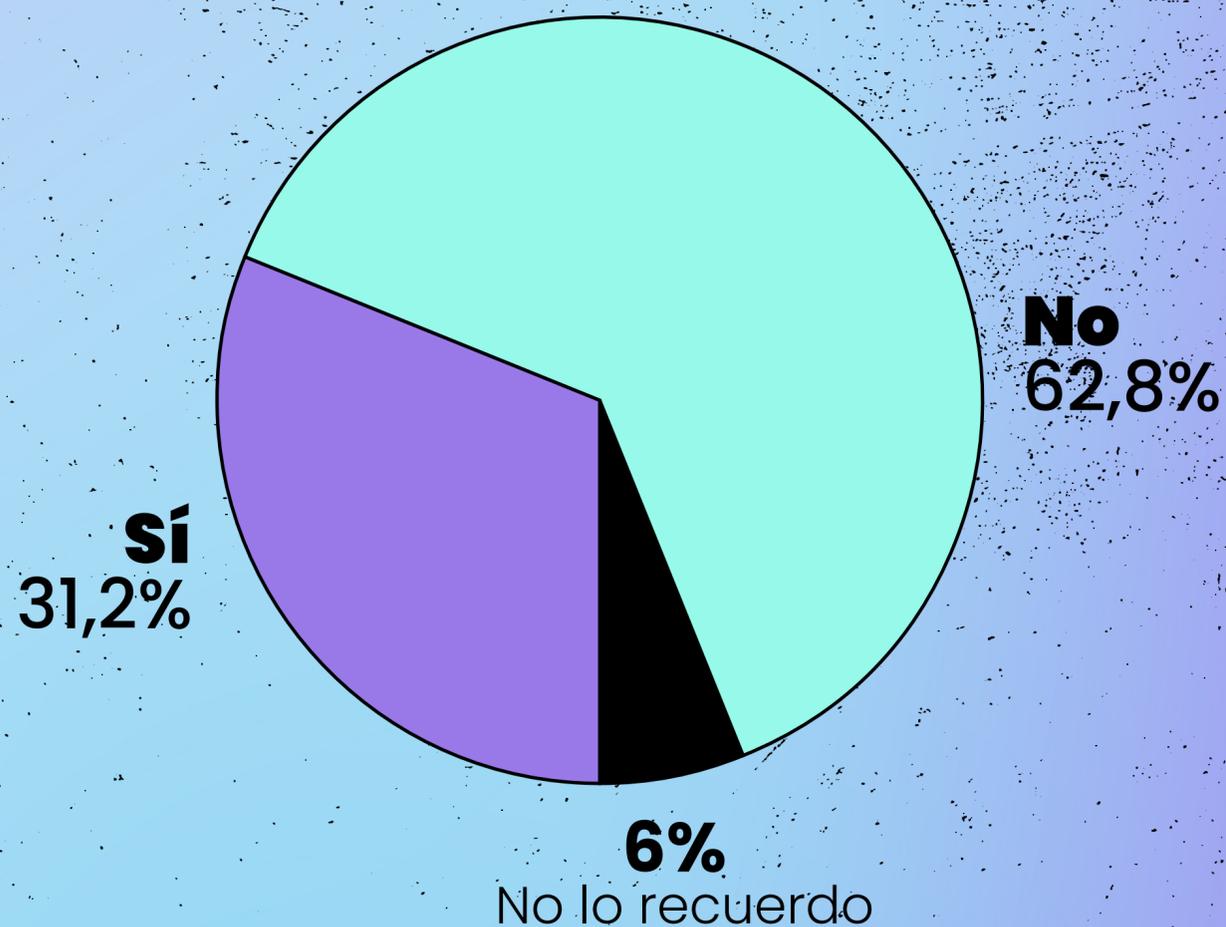
5%

e) Con desconocidos

6%

**CASI UN TERCIO
DE LAS PERSONAS
HAN PARTICIPADO
EN ALGÚN TORNEO**

15. ¿HAS PARTICIPADO EN ALGÚN TORNEO DE ALGÚN JUEGO?



57% DE LAS PERSONAS COMPRAN UN VIDEOJUEGO AL MENOS UNA VEZ CADA 3 MESES

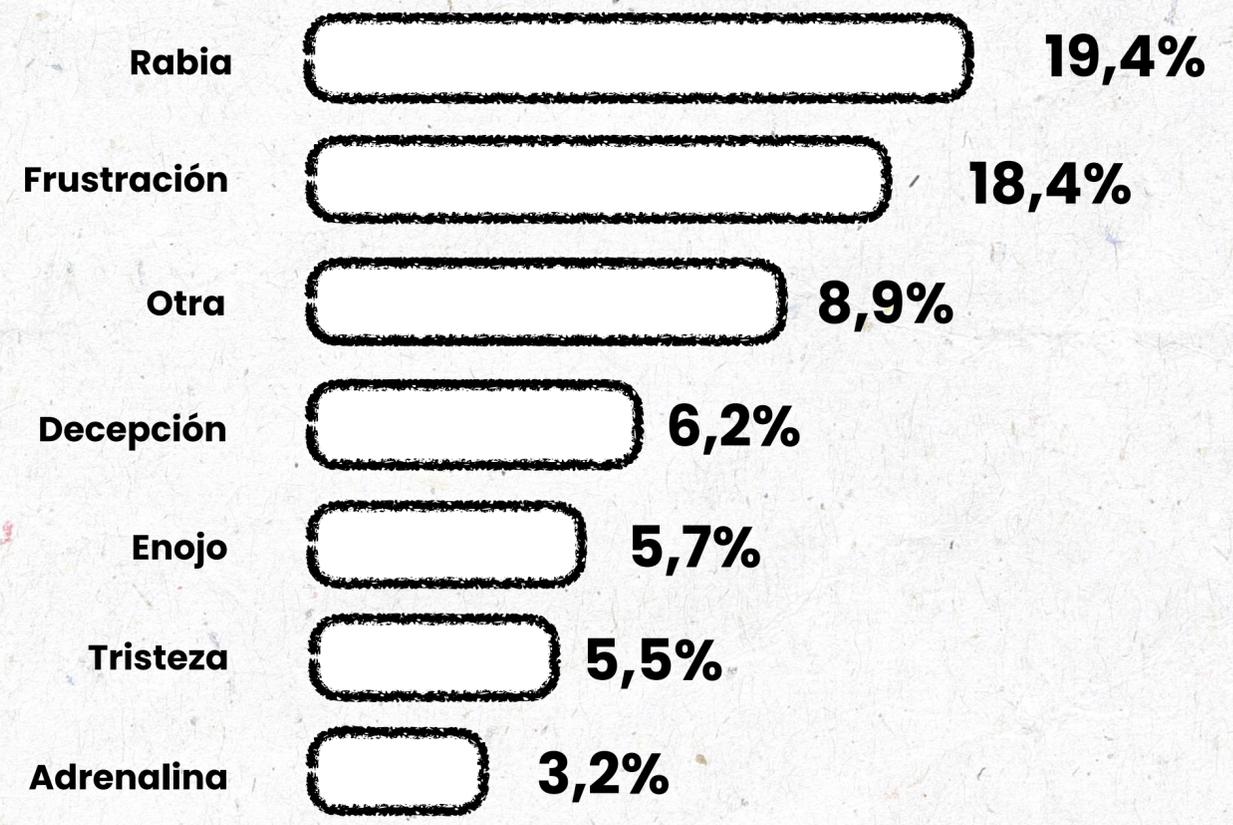
16. ¿QUÉ TAN FRECUENTEMENTE COMPRAS UN VIDEOJUEGO?



**RABIA
FRUSTRACIÓN
DECEPCIÓN**
**ES EL TOP 3 DE
EMOCIONES AL PERDER**

17. ¿QUÉ EMOCIÓN TE PRODUCE PERDER EN UN JUEGO?

DEFÍNELO EN UNA PALABRA



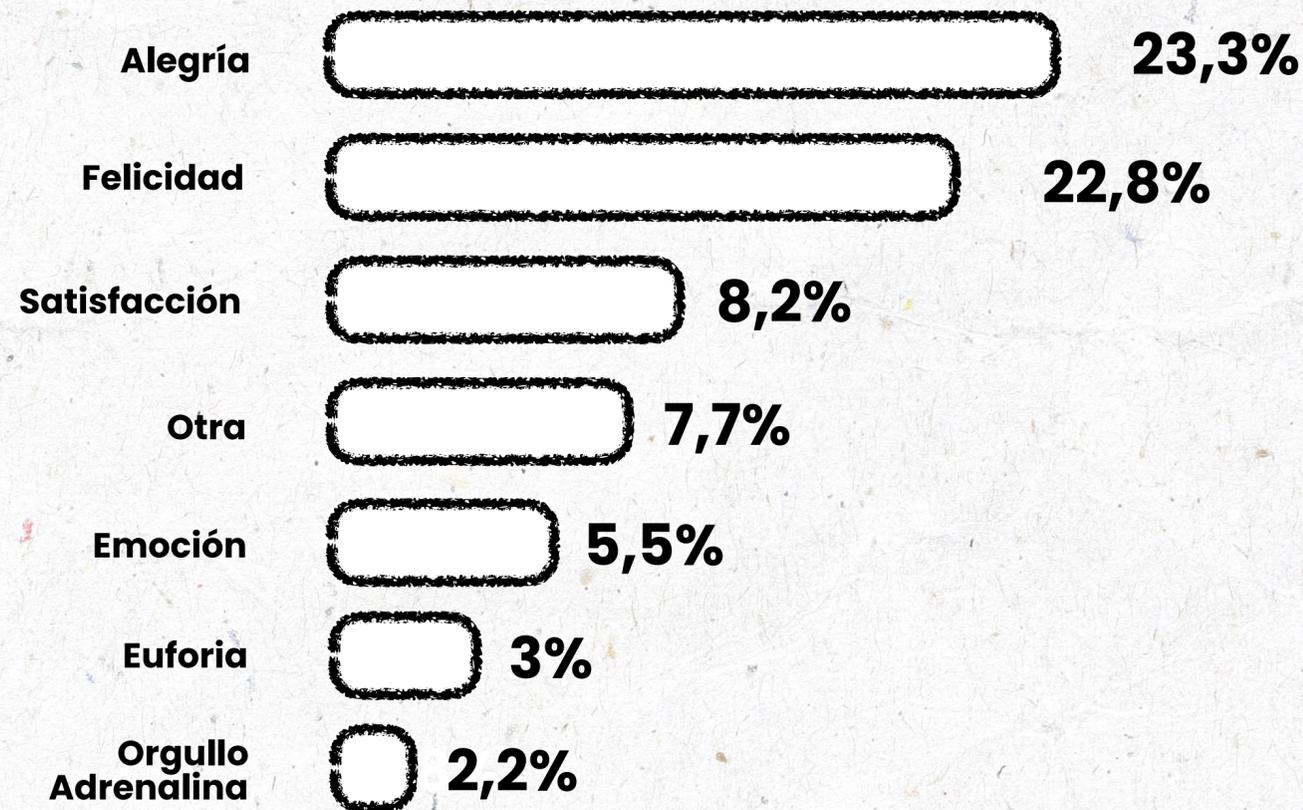
Emociones con menos de 3% de menciones

- | | | | |
|-----------|------------|----------------|----------------------|
| Emoción | Estrés | Impotencia | Arrepentimiento |
| Molestia | Peña | Motivación | Calidad |
| Felicidad | Superación | Indiferencia | Derrota |
| Relajado | Tensión | Ansiedad | Entretención |
| Diversión | Desespero | Competitividad | Nada |
| Alegría | Ganas | Euforia | No sabe, no responde |
| | | Tranquilidad | Ninguna |

**ALEGRÍA
FELICIDAD
SATISFACCIÓN**
ES EL TOP 3 DE
EMOCIONES AL GANAR

18. ¿QUÉ EMOCIÓN TE PRODUCE GANAR EN UN JUEGO?

DEFÍNELO EN UNA PALABRA

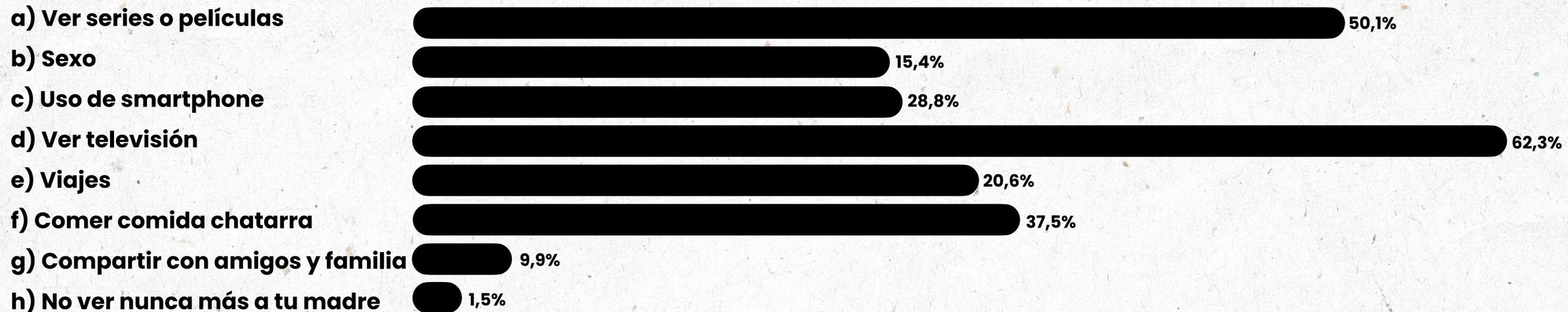


Emociones con menos de 2% de menciones

- | | | | |
|-----------|---------------|--------------|----------------------|
| Alivio | Entusiasmo | Éxito | Poder |
| Ánimo | Frustración | Superación | Grandiosidad |
| Calidad | Motivación | Tranquilidad | Genial |
| Confianza | Pena | Tristeza | Nada |
| Decepción | Rabia | Victoria | No sabe, no responde |
| Diversión | Relajado | Molestia | Ninguna |
| Sorpresa | Gratificación | Enojo | |

LOS CHILENOS ESTÁN DISPUESTOS A RENUNCIAR A LA TELEVISIÓN, LAS SERIES Y LA COMIDA CHATARRA CON TAL DE SEGUIR JUGANDO VIDEOJUEGOS

19. ¿A QUÉ ESTÁS DISPUESTO A RENUNCIAR PARA SEGUIR JUGANDO VIDEOJUEGOS? (MÁXIMO DE 4 ALTERNATIVAS)



METODOLOGÍA

Jelly y Nexoplay realizaron, desde el panel online Offerwise, un estudio cuantitativo consistente en 433 entrevistas autoaplicadas. El público objetivo de este estudio fueron personas entre 18 y 45 años, sin límites territoriales en nuestro país. El único filtro para poder ser parte del estudio es jugar videojuegos diariamente.