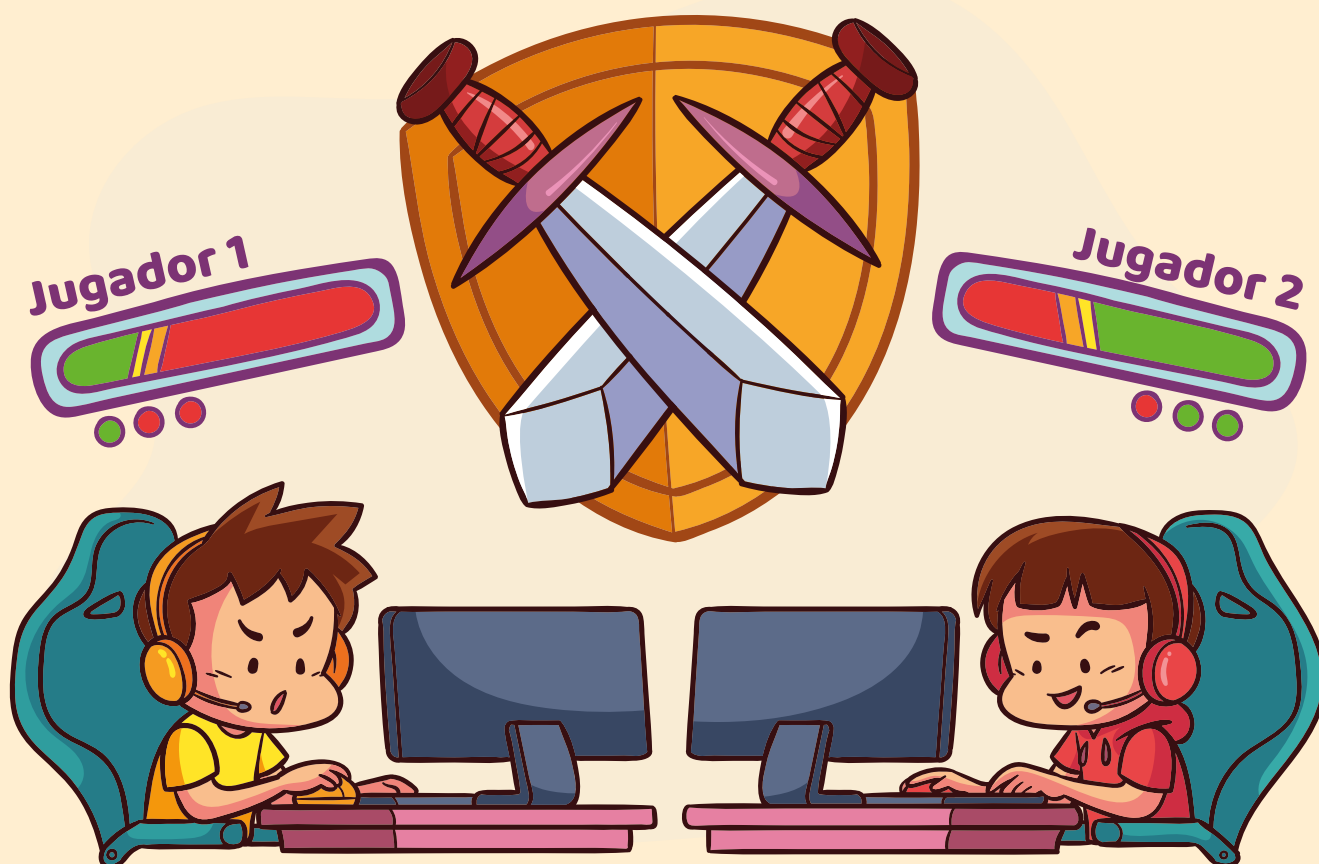


¿Como vamos en el consumo de **VIDEOJUEGOS** en el Perú?

**Análisis de los resultados de
adquisición de videojuegos
entre los años 2016-2020**



Gestión de la Información y el Conocimiento
Dirección General de Industrias Culturales
Ministerio de Cultura del Perú



PERÚ

Ministerio de Cultura

Ministra de Cultura

Leslie Carol Urteaga Peña

Viceministra de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales

Janie Marilé Gómez Guerrero

Director General de Industrias Culturales y Artes

Laura Martínez Silva

Directora del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios

Erika Chávez Huamán

¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?

Análisis de los resultados de adquisición de videojuegos entre los años 2016-2020

© Ministerio de Cultura
www.gob.pe/cultura

Enero, 2023

Elaborado por el equipo de Gestión de la Información y el Conocimiento de la Dirección General de Industrias Culturales y Artes:

Alejandra Zúñiga
Daniel Medrano
Jacqueline Sacramento

Diseñado por:
Ministerio de Cultura
Av. Javier Prado Este N° 2645, San Borja
Lima - Perú

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2022-13002

Contenido

Introducción	4
Consideraciones metodológicas	5
Adquisición de videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet	5
Características de la población que adquirió videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet	7
Frecuencia de la adquisición de videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet	10
Principales razones por la que no se adquirieron videojuegos a través de descargas o acceso por internet	10
Adquisición de videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea	11
Características de la población que adquirió videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea	13
Frecuencia de la adquisición de videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea	15
Principales razones por las que no se adquirieron videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea	16
Adquisición de videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos	16
Características de la población que adquirió videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos	19
Frecuencia de adquisición de videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos	22
Principales razones por la que no se adquirieron videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos	23
Conclusiones	24

Introducción

Desde el 2016, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), en coordinación con el Ministerio de Economía y Finanzas (MEF) y el Ministerio de Cultura (MINCUL), incorporó un módulo de preguntas en la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (Enapres) sobre el ejercicio de los derechos culturales de la población peruana. Dicha implementación tuvo como objetivo realizar el seguimiento a los principales indicadores de acceso a los bienes y servicios culturales en el Perú¹.

A partir de la Enapres, fue posible construir indicadores para el seguimiento y evaluación de los diferentes Programas Presupuestales desarrollados por el Ministerio de Economía y Finanzas en el marco del Presupuesto por Resultados. En relación al sector cultural, la encuesta permitió que las y los ciudadanos cuenten con información sobre la asistencia a espectáculos de música, teatro, exposiciones de artes visuales, bibliotecas, galerías, así como la adquisición de música fonogramada, películas, videojuegos, entre otros. Esta información es difundida por la Dirección General de las Industrias Culturales y Artes (DGIA) del Ministerio de Cultura a través de sus reportes estadísticos.

Particularmente, la Enapres permitió identificar un grupo de características vinculadas a la población peruana mayor de 14 años que adquirió videojuegos. Los indicadores estimados ofrecen información sobre la evolución del acceso a videojuegos a través formatos virtuales (desde dispositivos móviles y en la modalidad de multijugador en línea) y físicos (mediante CD, Blu-ray u otros dispositivos). En ese sentido, las subcategorías del soporte virtual quedan definidas de la siguiente manera²:

- (i) Videojuego desde dispositivos móviles: juegos que pueden ser descargados gratuitamente o comprados desde tiendas virtuales como Play Store, App Store, Steam, Play Station Store, Nintendo e Shop, Marketplace. También se incluyen videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador en plataformas como Facebook, Google+, Cartoon Network, Disney, etc.
- (ii) Videojuego multijugador en línea: videojuegos multijugador, en los que se juega con otras personas en línea como pueden ser Dota, LOL, StarCraft, CounterStrike, Hearthstone, etc.

En este reporte, presentamos la evolución de la adquisición de videojuegos a través de medios virtuales y físicos entre el 2016 y 2020. Los indicadores se encuentran desagregados según el ámbito (urbano y rural), la región natural y el departamento. A ello se suma la clasificación según el sexo, la edad, el nivel educativo, el estrato socioeconómico y la lengua materna. Por último, el reporte incluye información sobre las razones que llevaron a las personas a no adquirir estos bienes.

1 Para el sector cultural, se definieron preguntas transversales para variables sobre la participación y consumo de la población en bienes y servicios culturales en un módulo de la ENAPRES. En el 2015, el INEI y el Ministerio de Cultura capacitaron a 200 encuestadores y coordinadores de todo el país en cada una de las definiciones utilizadas en el módulo denominado «800A de Bienes y servicios culturales», que se empezó a aplicar desde el 2016.

2 INEI (2020). Encuesta Nacional de Programas Presupuestales: Manual del Encuestador/a. Ver en: <http://proyecto.inei.gob.pe/Enapres/wp-content/uploads/2021/02/MANUAL-ENAPRES.01A.pdf>

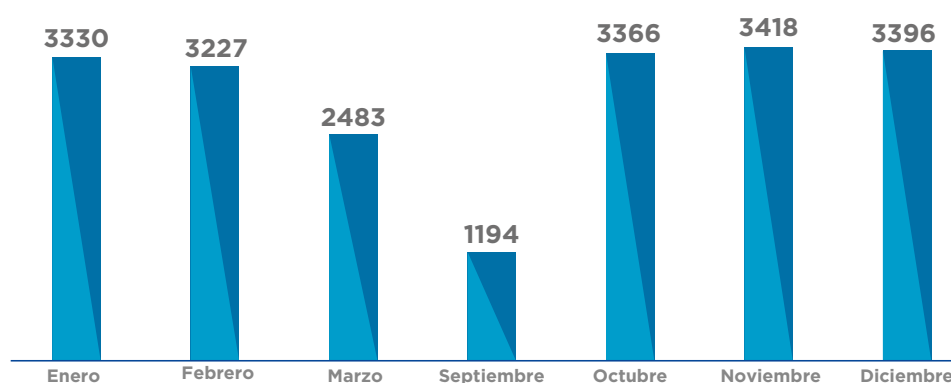
Consideraciones metodológicas

Debido al aislamiento social obligatorio por la pandemia de COVID-19, entre abril y agosto del 2020, no se realizó la aplicación en campo de la ENAPRES. La información para estos indicadores fue recogida entre enero y marzo y, posteriormente, entre setiembre y diciembre de dicho año.

El INEI programó visitar 44 048 viviendas a nivel nacional (28 592 en el ámbito urbano y 15 456 en el ámbito rural). Asimismo, del total de viviendas, el 87.3 % logró completar la encuesta, mientras que un 7.9 % realizó la encuesta, pero no la completó. El porcentaje restante estuvo conformado por las viviendas que rechazaron la encuesta (2.1 %) o que estuvieron ausentes (2.7 %). En total, se cuenta con 20 414 respuestas u observaciones para el módulo de “Patrimonio, Servicios y Bienes Culturales”, distribuidas de la siguiente manera:

Figura 1

Respuestas obtenidas en el módulo de Patrimonio, Servicios y Bienes Culturales de la Enapres 2020



Fuente: Enapres 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

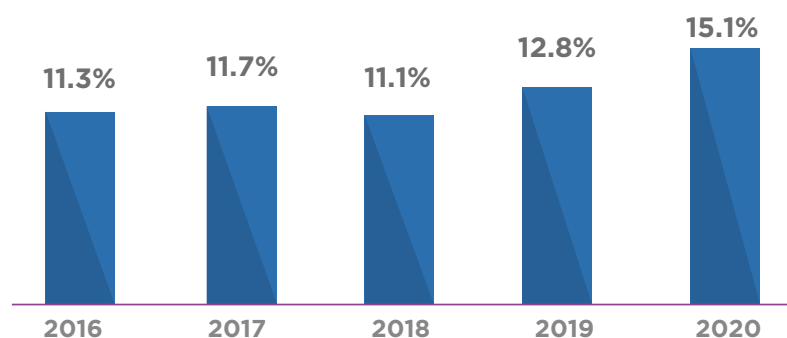
Adquisición de videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet

De acuerdo a la información recogida por la Enapres, desde el 2016 se registra un crecimiento casi constante en el porcentaje de personas mayores de 14 años que accedieron a videojuegos mediante dispositivos móviles. Esto incluye descargas de internet o juegos en línea por internet.

En el 2020, el resultado de este indicador se elevó en 2.3 puntos porcentuales. De ese modo, el porcentaje de la población peruana que adquirió estos bienes ascendió a 15.1 %. Esta cifra puede explicarse por el inicio de las medidas de aislamiento social obligatorio en marzo del 2020 que incrementaron el consumo de medios de entretenimiento virtual.

Figura 2

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet (2016-2020)

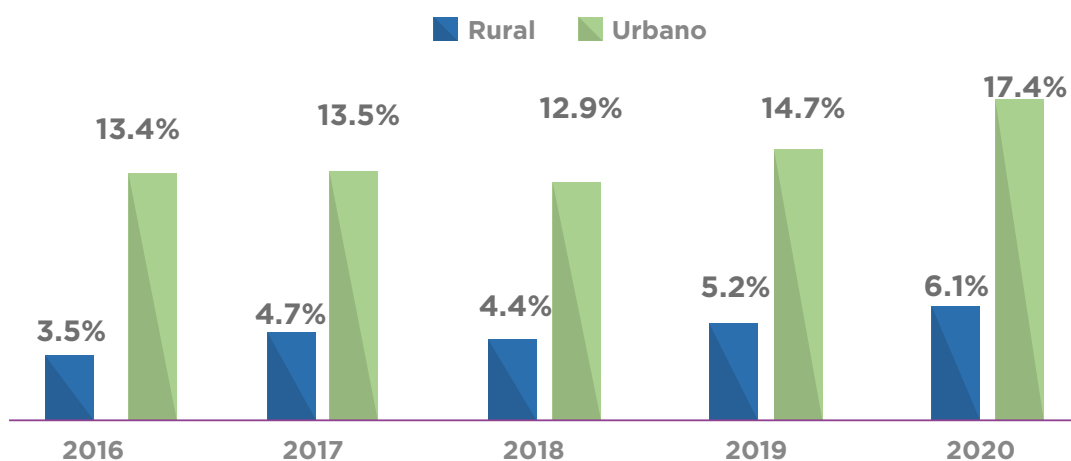


Fuente: Enapres 2016 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Los resultados muestran una diferencia considerable entre el porcentaje de la población que accedió a videojuegos desde dispositivos móviles en el ámbito urbano y el ámbito rural. En el 2020, el 17.4 % de la población urbana y el 6.1 % de la población rural adquirieron videojuegos a través de descargas o acceso por internet.

Figura 3

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet, según área (2016-2020)



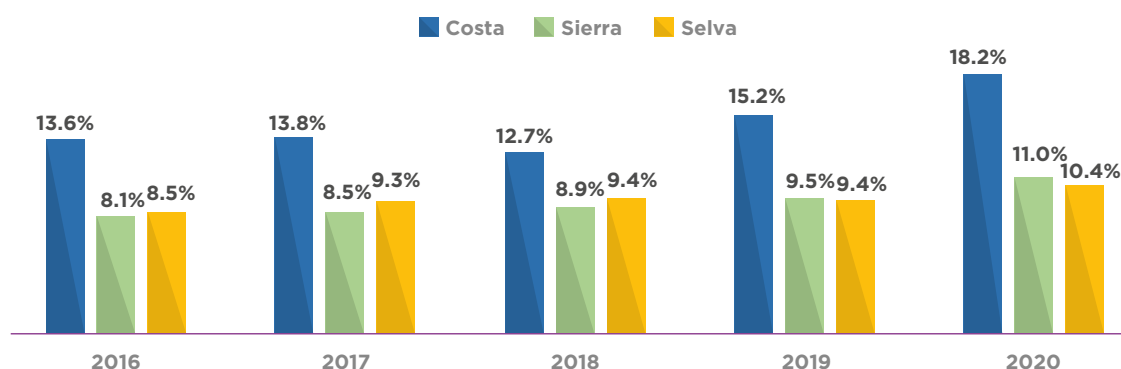
Fuente: Enapres 2016 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Desde el 2016, la costa muestra el mayor porcentaje de personas que adquirieron videojuegos a través de descargas o internet respecto a su población total. En el 2020, el 18.2 % de los residentes de la costa accedió a estos bienes, mientras que la sierra y la selva alcanzaron un 11.0 % y 10.4 % respectivamente. En relación al 2019, el porcentaje de residentes de la

costa que accede a estos productos creció en 3 p.p., logrando superar el crecimiento anual de la sierra y la selva.

Figura 14

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet, según región (2016-2020)



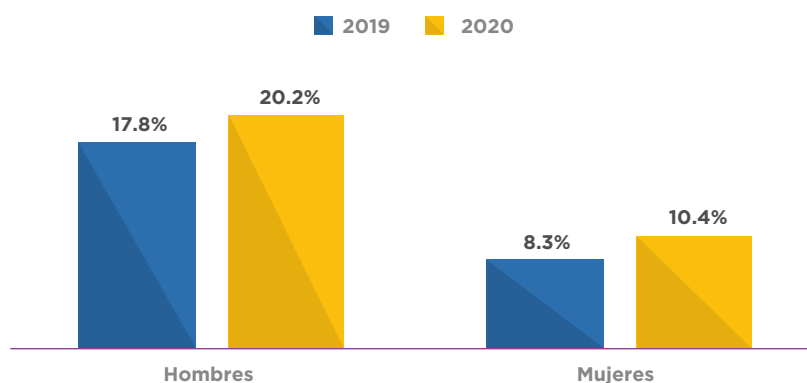
Fuente: Enapres 2016 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Características de la población que adquirió videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet

En el 2020, el 20.2 % de hombres y el 10.4 % de mujeres adquirieron videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet. Si bien ambos porcentajes se elevaron respecto al 2019, la diferencia entre los dos grupos persiste.

Figura 15

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet, según sexo (2019-2020)

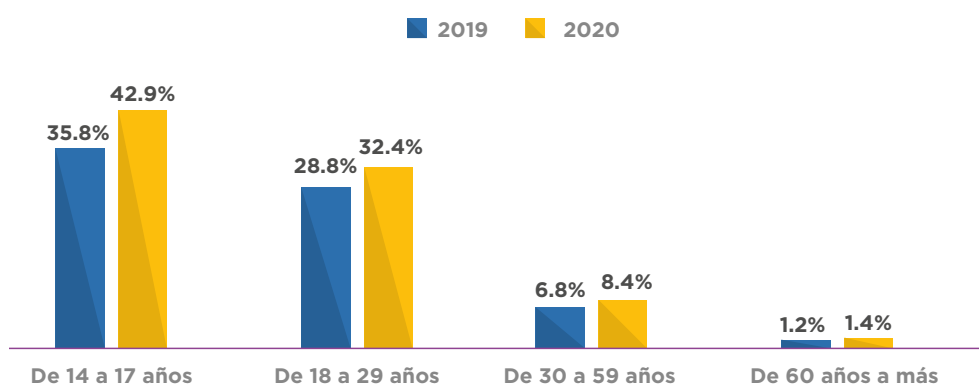


Fuente: Enapres 2019 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Al categorizar la información según la edad de las personas, se encontró una marcada tendencia que le otorga los mayores porcentajes de adquisición a la población que tiene entre 14 y 29 años. En el 2020, el 42.9 % de las personas de 14 a 17 años y el 32.4 % de las personas de 18 a 29 años accedieron a videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet. A partir de los 30 años en adelante, los resultados para este indicador caen considerablemente.

Figura 16

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet, según edad (2019-2020)

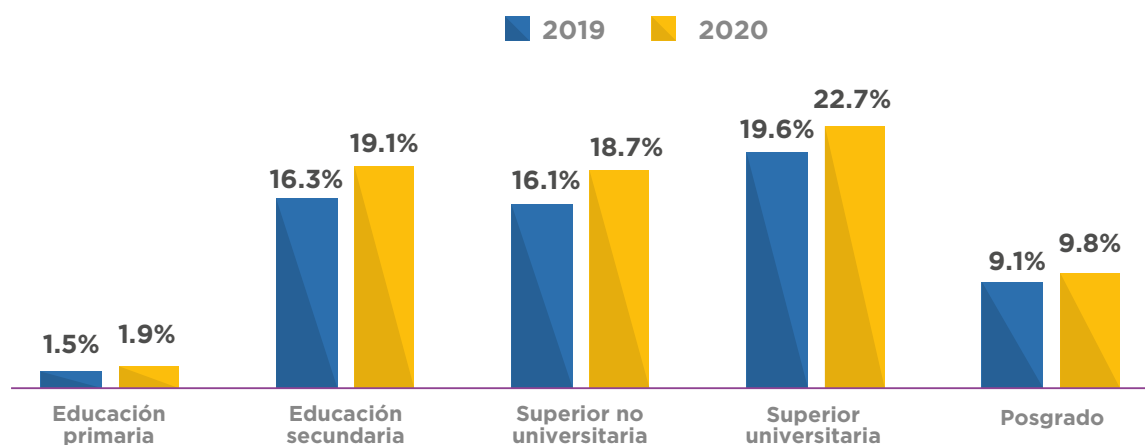


Fuente: Enapres 2019 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Las cifras presentadas en el párrafo anterior se relacionan con los resultados desagregados por nivel educativo. En el 2020, el 19.1% de la población con nivel secundario en el Perú accedió a los videojuegos mediante dispositivos móviles. De la misma manera, el 18.7% de la población superior no universitaria accedió a este bien y el 22.7% de la población superior universitaria.

Figura 17

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet, según educación (2019-2020)

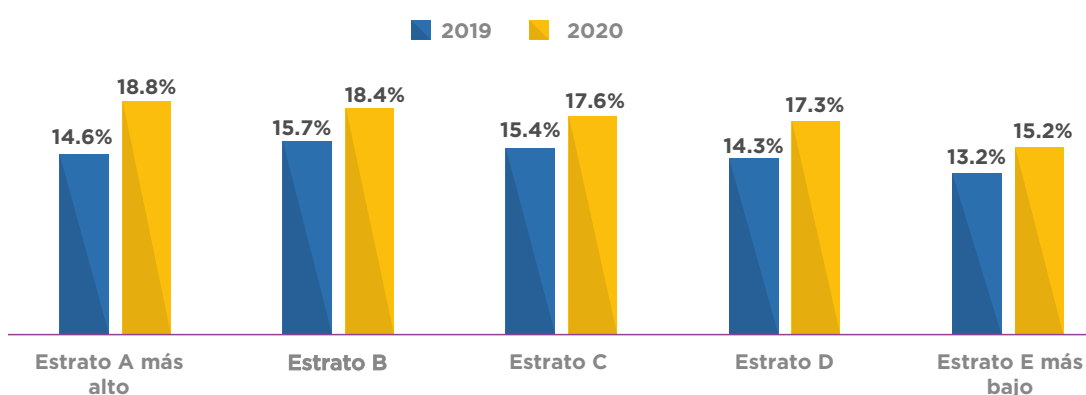


Fuente: Enapres 2019 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

A diferencia de lo que ocurrió en el análisis por edad y nivel educativo, las estimaciones según estrato económico presentan porcentajes de acceso similares para cada categoría estudiada. En el 2020, el 18.8 % de la población del estrato A (más alto) adquirió videojuegos a través de los medios descritos, mientras que el 15.2 % de la población del estrato E (más bajo) también logró acceder a estos bienes.

Figura 18

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet, según estrato socioeconómico (2019-2020)

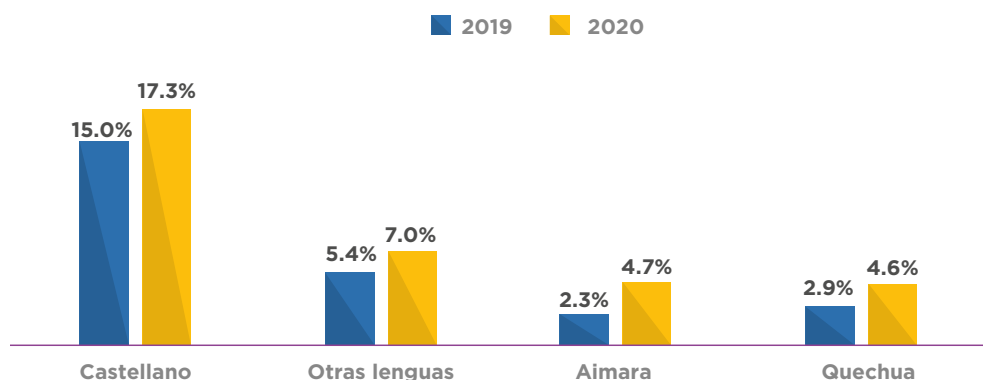


Fuente: Enapres 2019 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Finalmente, al estudiar el indicador según lengua materna, se encontró que, en el 2020, el 17.3 % de la población que aprendió a hablar en castellano adquirió videojuegos mediante soportes digitales. Con resultados inferiores, se encuentra la población que tiene como lengua materna al quechua (4.6 %), aimara (4.7 %) y otras lenguas (7.0 %).

Figura 19

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet, según lengua materna (2019-2020)



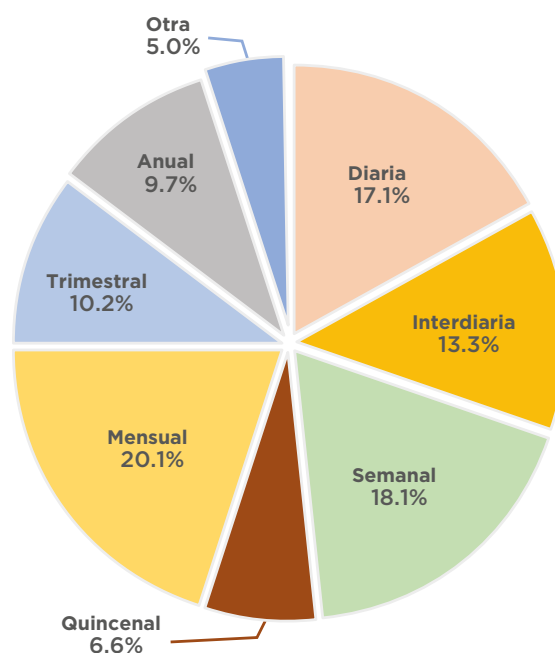
Fuente: Enapres 2019 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Frecuencia de la adquisición de videojuegos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso por internet

En el 2020, el 20.1 % de la población que adquirió estos productos lo realizó de forma mensual, mientras que el 18.1 % lo hizo semanalmente y el 17.1 % de manera diaria. Estos resultados no presentan cambios significativos respecto a las estimaciones del 2019. Ello quiere decir que la elevación en el porcentaje de personas que adquieren videojuegos en formatos digitales no se ha traducido en un cambio en las frecuencias de acceso.

Figura 20

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles, según frecuencia (2020)



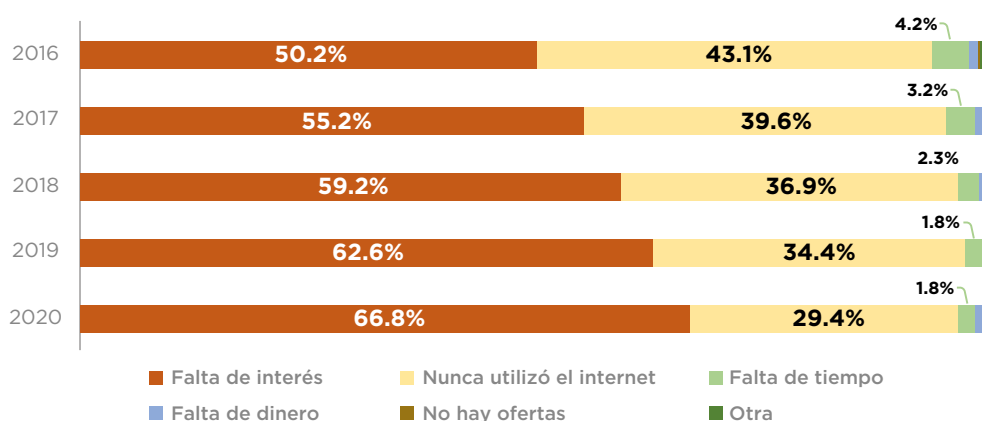
Fuente: Enapres 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes

Principales razones por la que no se adquirieron videojuegos a través de descargas o acceso por internet

De acuerdo a los resultados, la falta de interés fue la razón principal que motivó a los ciudadanos a no adquirir videojuegos a través de descargas o acceso por internet. La relevancia de este factor se ha ido incrementando desde el 2016 hasta alcanzar el 66.8 % de las respuestas en el 2020. Además, en este año, el 29.4 % de las personas que no accedieron a estos productos afirmó que nunca utilizó internet.

Figura 21

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses NO ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles, según tipo de razón principal (2016-2020)



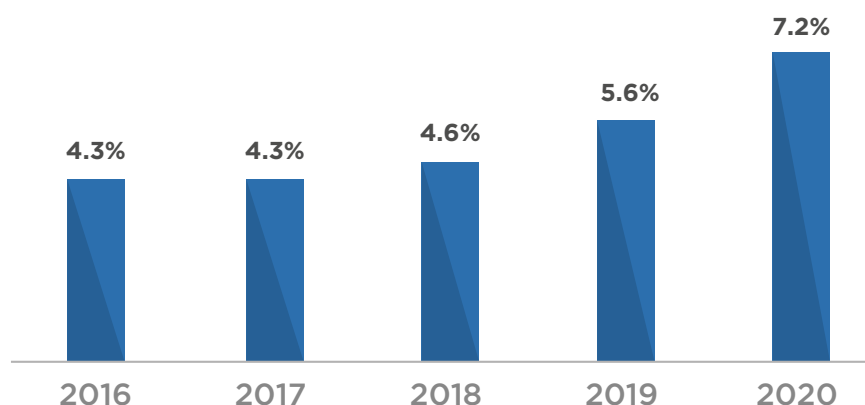
Fuente: Enapres 2016 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Adquisición de videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea

La encuesta también recogió información sobre el acceso a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea. En el 2020, el 7.2 % de la población peruana mayor de 14 años accedió a estos productos. De esa manera, el nivel de adquisición creció en 1.9 p.p. respecto al 2019. Estas cifras se obtienen tras un periodo de 3 años, entre el 2016 y 2018, sin variaciones significativas.

Figura 22

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea (2016-2020)



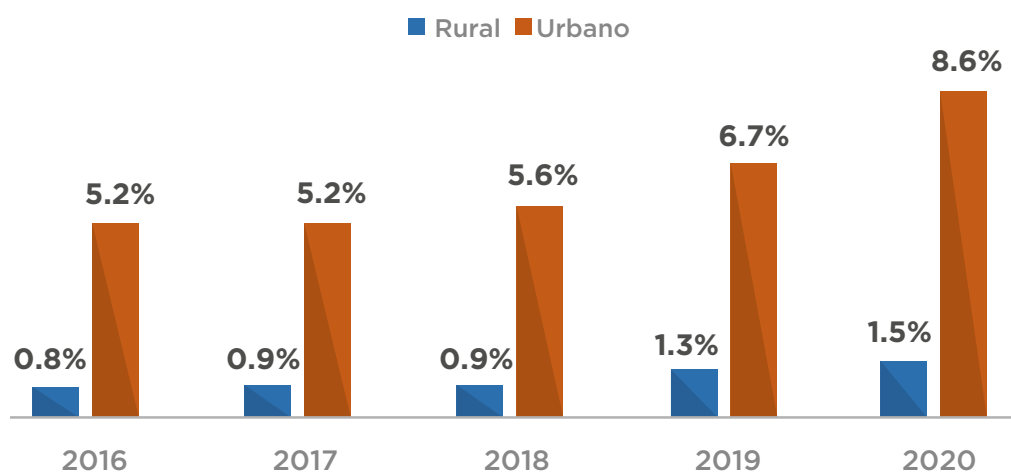
Fuente: Enapres 2016 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Según el área de residencia, los resultados muestran que el porcentaje de acceso a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea es

superior en zonas urbanas. En el 2020, el 8.6 % de los residentes del ámbito urbano accedió a estos bienes, mientras que, en el caso rural, el resultado fue de 1.5 %.

Figura 23

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea, según área (2016-2020)

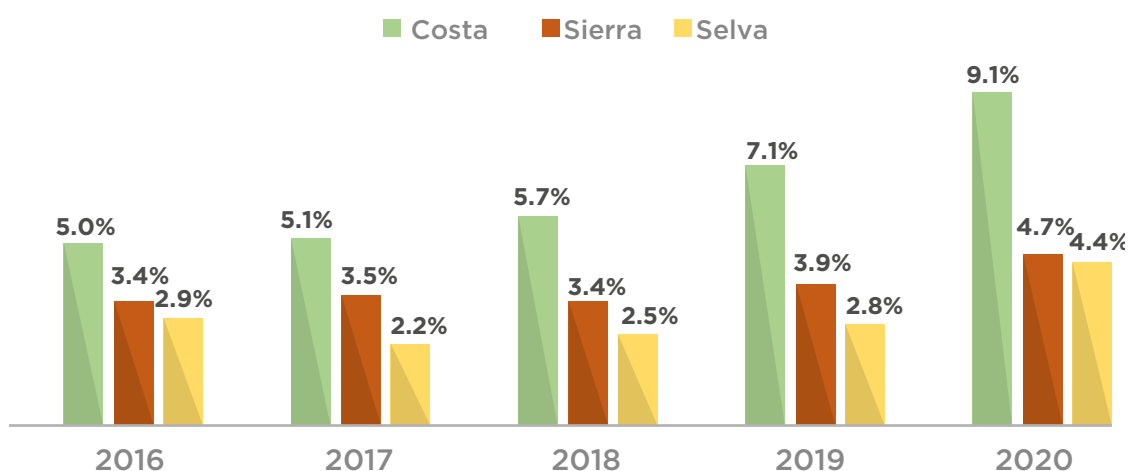


Fuente: Enapres 2016 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Desde el 2016, la costa ha superado a la sierra y la selva en el porcentaje de personas que accede a videojuegos respecto a su población total, bajo la modalidad descrita. En el 2020, el 9.1 % de la población de la costa adquirió estos bienes, mientras que la sierra y la selva obtuvieron cifras menores (4.7 % y 4.4 % respectivamente).

Figura 24

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea, según región (2016-2020)



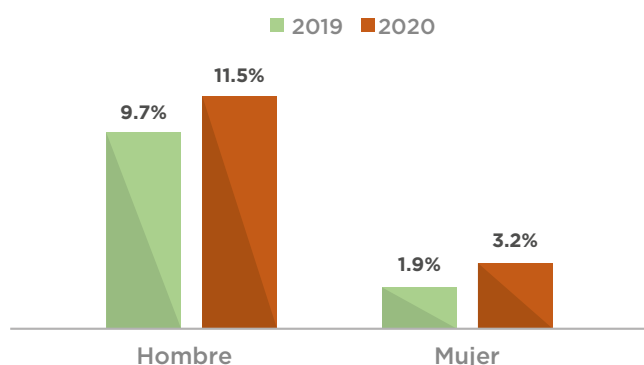
Fuente: Enapres 2016 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Características de la población que adquirió videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea

De acuerdo a las estimaciones, en el 2020, el 11.5 % de la población de hombres y el 3.2 % de la población de mujeres adquirieron videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea. Los resultados muestran la notable diferencia existente entre ambos grupos.

Figura 25

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea, según sexo (2019-2020)

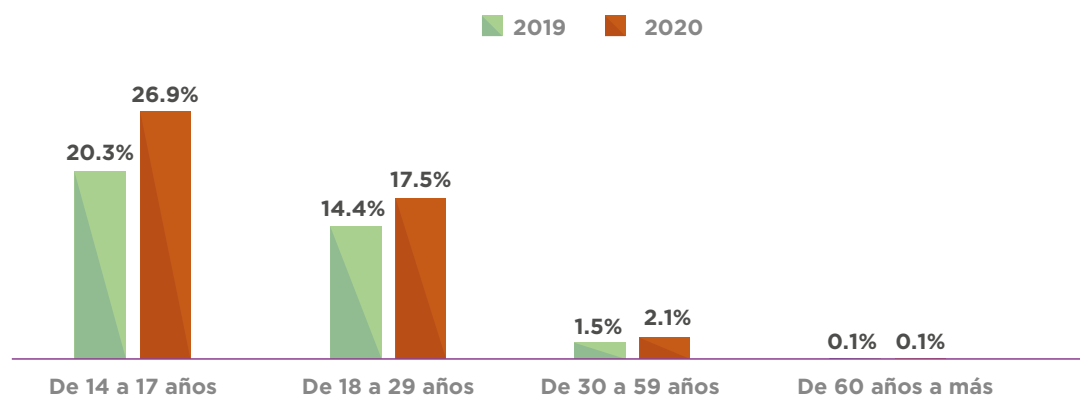


Fuente: Enapres 2019 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Evaluando los resultados según edad, se encontró que la población que tiene entre 14 a 29 años accede en mayor proporción a estos productos. De manera particular, en el 2020, el 26.9 % de las personas de 14 a 17 años y el 17.5 % de las personas de 18 a 29 años adquirieron videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea.

Figura 26

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea, según edad (2019-2020)

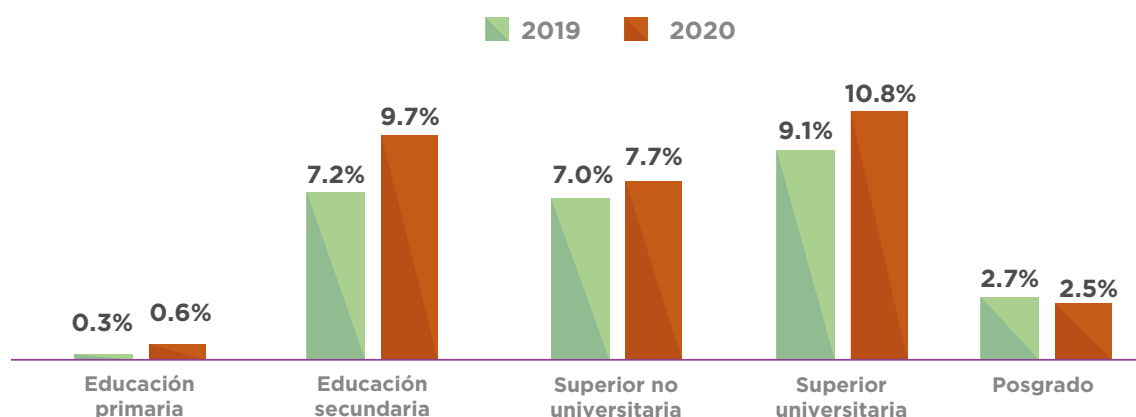


Fuente: Enapres 2019 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes

Según el nivel educativo de las personas, en el 2020, se logró estimar que el 9.7 % de la población con educación secundaria, el 7.7 % con educación superior no universitaria y el 10.8 % con educación superior universitaria en el Perú accedieron a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea. Estas cifras superan los resultados obtenidos por las categorías sin nivel educativo y solo con educación primaria.

Figura 27

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea, según educación (2019-2020)

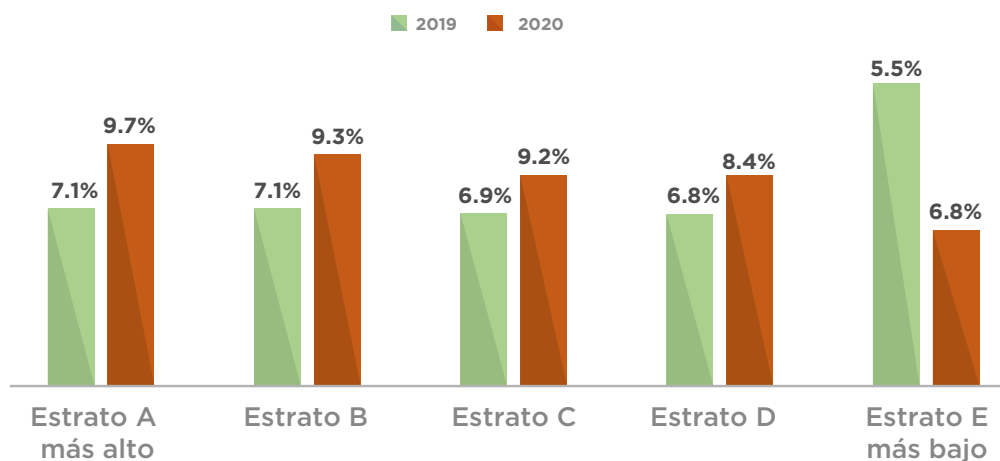


Fuente: Enapres 2019 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes

Los resultados muestran que el porcentaje de personas que accedieron a videojuegos en la modalidad multijugador se eleva mientras el estrato socioeconómico es mayor. En el 2020, el 9.7 % de la población del estrato A (más alto) y el 6.8 % de la población del estrato E (más bajo) adquirieron estos productos.

Figura 28

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea, según estrato socioeconómico (2019-2020)

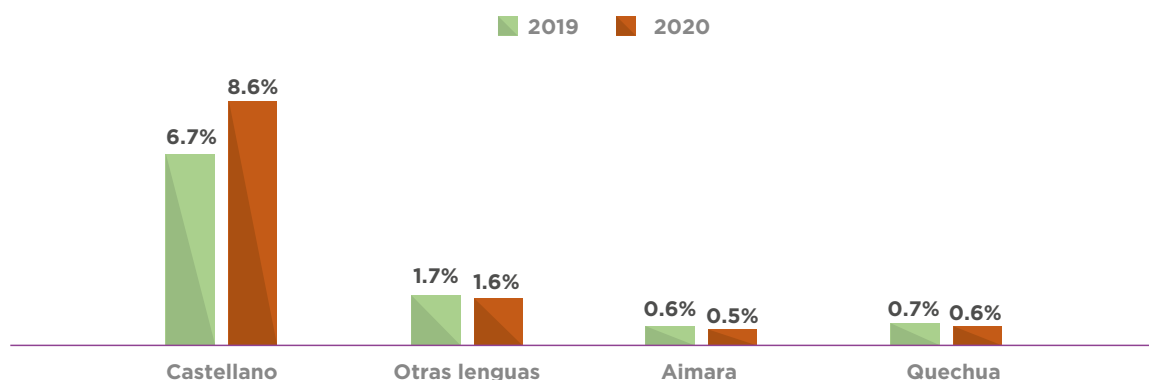


Fuente: Enapres 2019 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes

En el 2020, el 8.6 % de la población total que tiene como lengua materna al castellano accedió a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea. Con este porcentaje, la categoría en mención logró superar el resultado obtenido por la población que aprendió a hablar en quechua (0.6 %), aimara (0.5 %) y otras lenguas (1.6 %).

Figura 29

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea, según lengua materna (2019-2020)



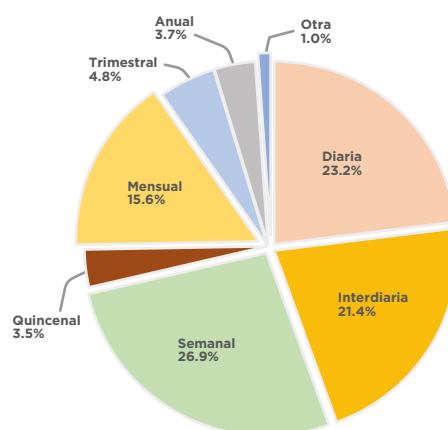
Fuente: Enapres 2019 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes

Frecuencia de la adquisición de videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea

En el 2021, el 26.9 % de la población mayor de 14 años accedió semanalmente a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea. Por otro lado, el 23.2 % lo hizo de forma diaria y el 21.4 % de manera interdiaria.

Figura 30

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea, según frecuencia (2020)



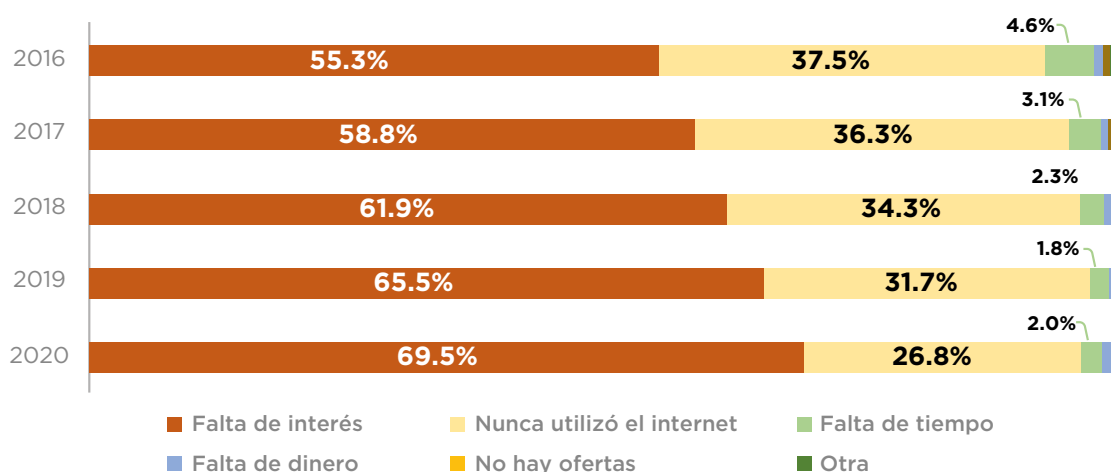
Fuente: Enapres 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes

Principales razones por las que no se adquirieron videojuegos a través de la modalidad multijugador en línea

La principal razón para que las personas no adquieran videojuegos a través de la modalidad multijugador en el 2020 fue la falta de interés (69.5 %). Los problemas con el uso de internet también concentraron un importante porcentaje (26.8 %), aunque su relevancia ha decaído cada año.

Figura 31

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses NO ha accedido a videojuegos a través de la modalidad multijugador, según tipo de razón principal (2016-2020)



Fuente: Enapres 2016 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

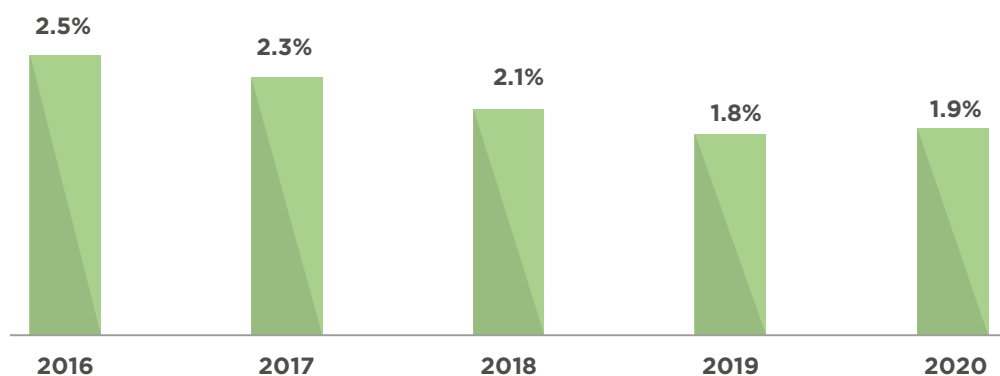
Adquisición de videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos³

Desde el 2016, el porcentaje de personas que accedieron a videojuegos en soportes físicos (CD, Blu-ray u otros dispositivos) ha caído constantemente. En el 2020, el 1.9 % de la población peruana mayor de 14 años adquirió este tipo de bienes.

³ En la ENAPRES del 2020 no se incluyeron preguntas sobre la modalidad de obtención de estos bienes culturales, ni los montos pagados por su adquisición.

Figura 32

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos (2016-2020)

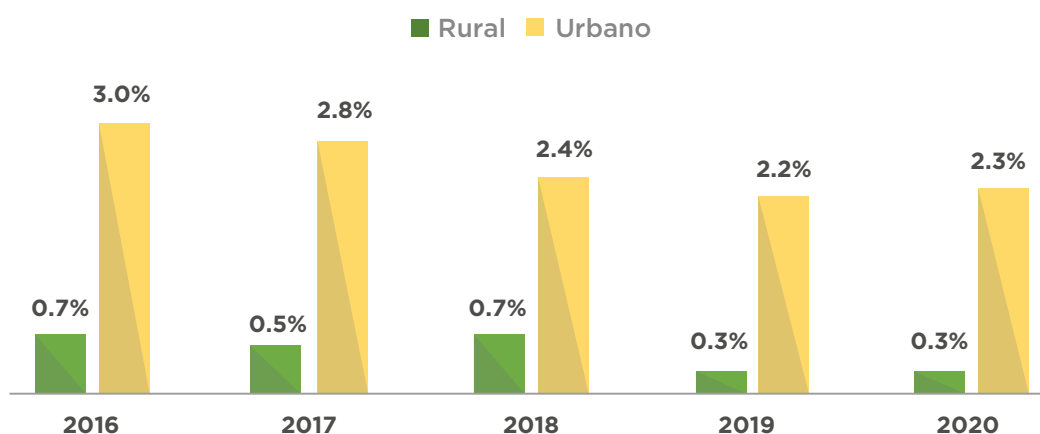


Fuente: Enapres 2016 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Según el área de residencia, en el 2020, el 2.3 % de los residentes de la zona urbana y el 0.3 % de los residentes de la zona rural accedieron a videojuegos a través de formatos físicos. Los resultados demuestran la notable diferencia en el acceso a estos bienes en ambas zonas.

Figura 33

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos, según área (2016-2020)

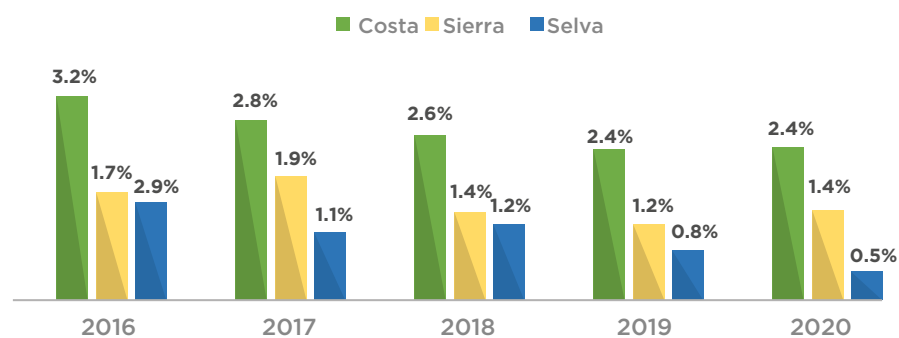


Fuente: Enapres 2016 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Por región natural, el mayor porcentaje de adquisición de videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos durante el 2020 se localizó en la costa con un 2.4 % de la población, seguido por la sierra (1.4 %) y la selva (0.5 %). Entre el 2016 y el 2019, el porcentaje de adquisición se ha reducido cada año en las tres regiones.

Figura 34

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos, según región natural (2016-2020)

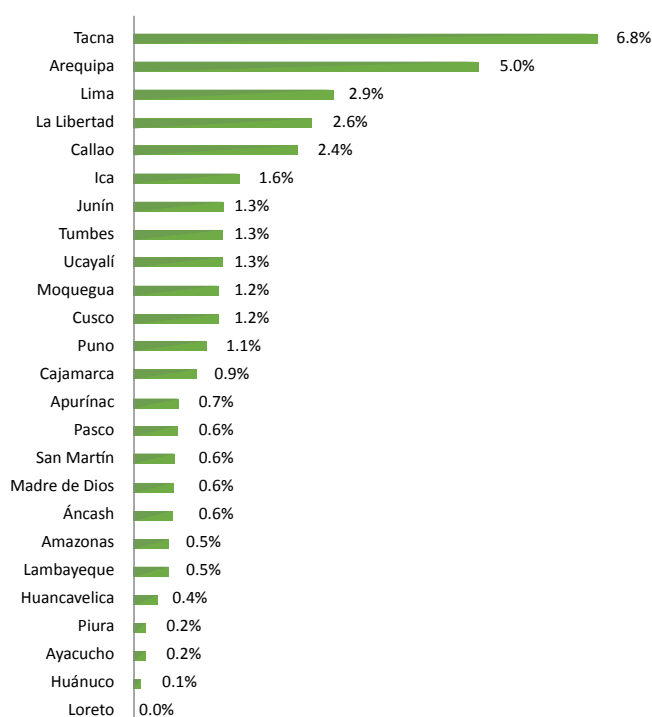


Fuente: Enapres 2016 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

A nivel de departamental⁴, en el 2020, Tacna concentró el mayor porcentaje de personas que acceden a videojuegos en formatos físicos respecto a su población (6.8 %). A este departamento, le siguen Arequipa (5.0 %), Lima (2.9 %) y La Libertad (2.6 %). Los departamentos que adquirieron en menor medida estos productos fueron Ayacucho, Huánuco y Loreto.

Figura 35

Porcentaje de la población que durante los últimos 12 meses ha adquirido videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos, según departamento (2020)



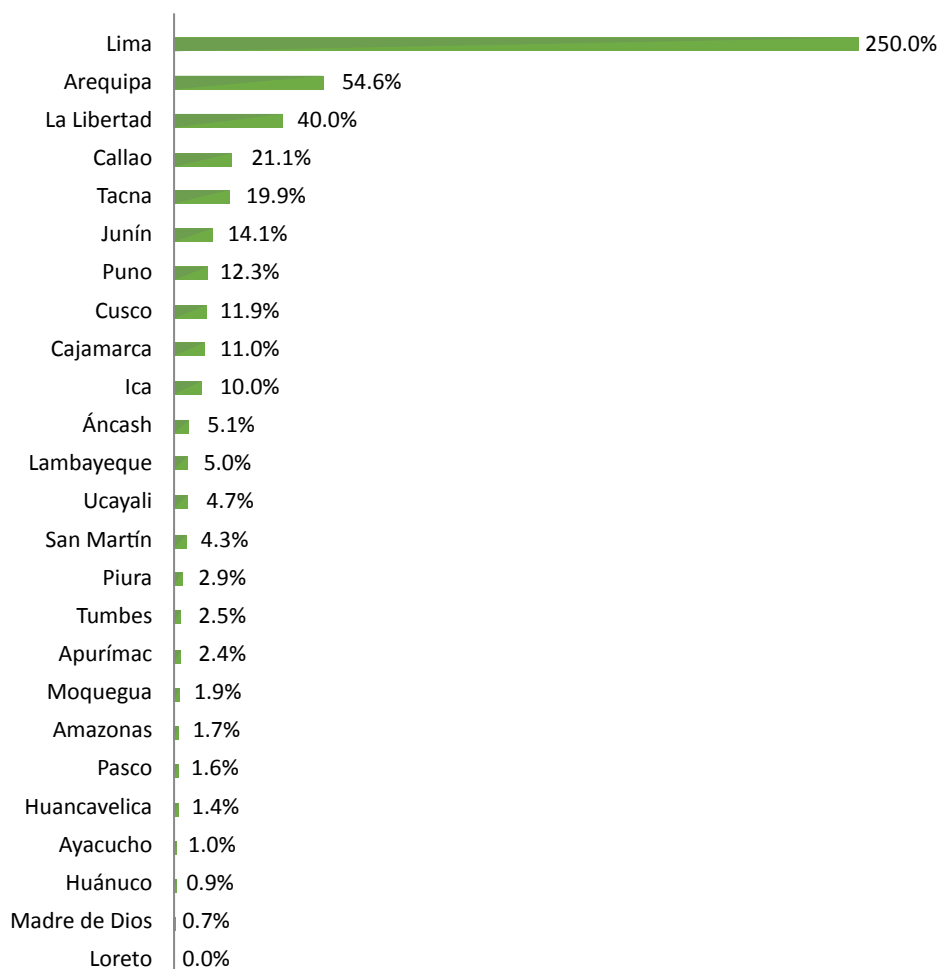
Fuente: Enapres 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

4 Incluye los 24 departamentos y la Provincia Constitucional del Callao

Durante el 2020, 250 mil residentes de Lima accedieron a videojuegos a través de soportes físicos. Con cifras inferiores, le siguen Arequipa (54 mil), La Libertad (40 mil) y Callao (21 mil). Por su lado, Huánuco, Madre de Dios y Loreto presentan cifras por debajo de las mil personas .

Figura 36

Población que durante los últimos 12 meses ha adquirido videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos, según departamento, en miles (2020)



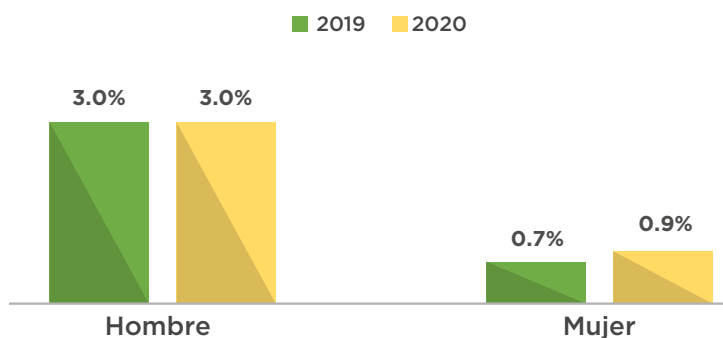
Fuente: Enapres 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Características de la población que adquirió videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos

El 3.0 % de hombres y el 0.9 % de mujeres accedieron durante el 2020 a videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos. Los porcentajes estimados no han variado significativamente respecto al 2019.

Figura 37

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos, según sexo (2019 y 2020)

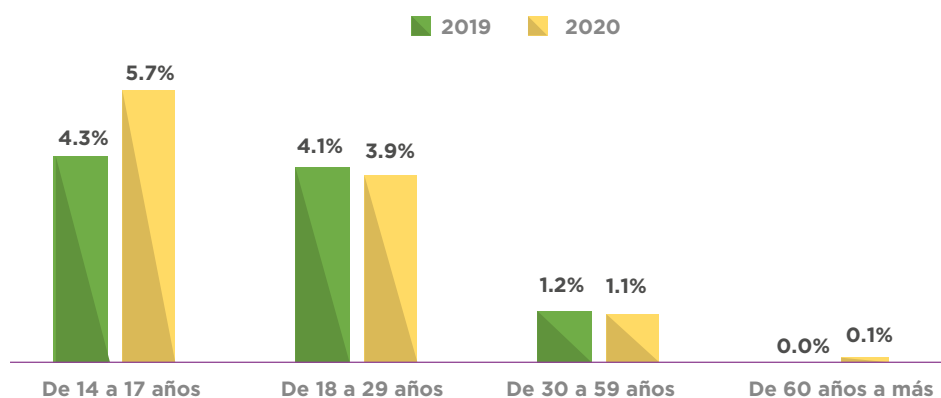


Fuente: Enapres 2019 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Por grupos de edad, el mayor porcentaje de la población que adquiere estos bienes tiene entre 14 y 29 años. En el 2020, el 5.7 % de la población de 14 a 17 años y el 3.9 % de la población de 18 a 29 años accedieron a videojuegos mediante soportes físicos.

Figura 38

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos, según edad (2019 y 2020)

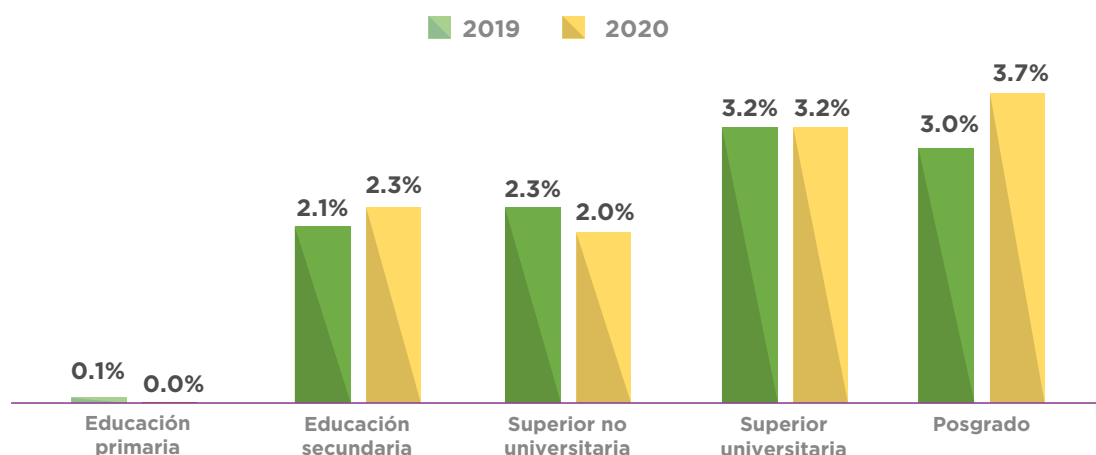


Fuente: Enapres 2019 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

La tendencia, al evaluar los resultados según educación, muestra que los niveles educativos superiores presentan porcentajes de adquisición más altos respecto a aquellos grupos con menor nivel educativo. En el 2020, el 3.2 % de la población con educación superior universitaria y el 3.7 % con posgrado accedieron a videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos.

Figura 39

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos, según educación (2019 y 2020)

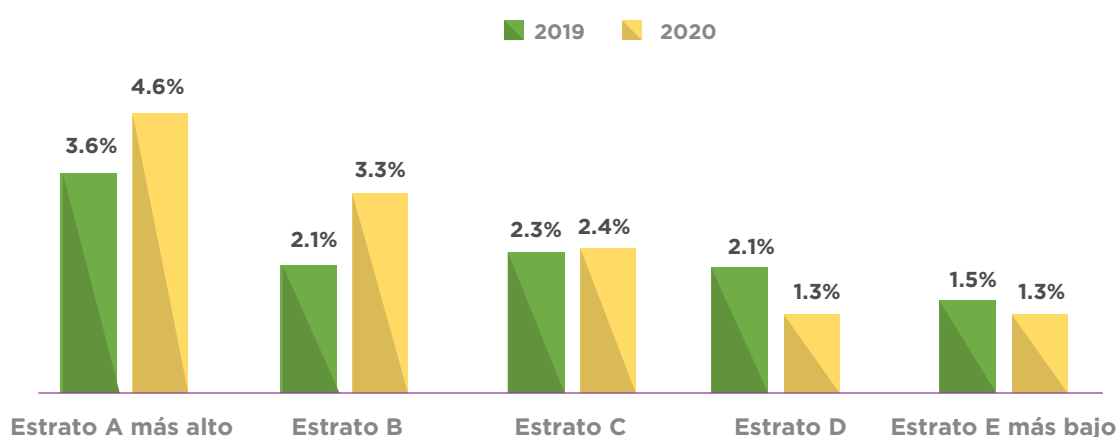


Fuente: Enapres 2019 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

En el 2020, el 4.6 % de la población del estrato A (más alto) accedió a videojuegos en formatos físicos. A medida que el estrato económico cae, los porcentajes de acceso se reducen. Por ejemplo, este mismo año, el 1.3 % de la población del estrato E (más bajo) adquirió estos bienes, marcando una clara diferencia con el estrato A.

Figura 40

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos, según estrato socioeconómico (2019 y 2020)

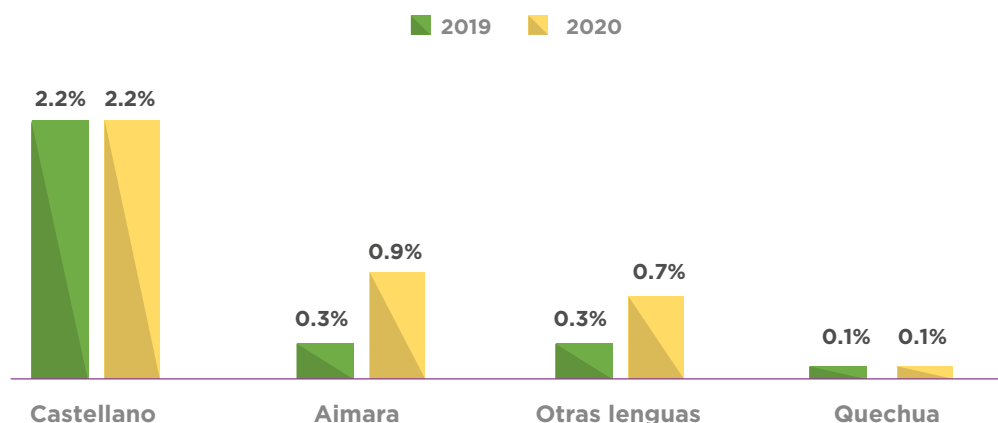


Fuente: Enapres 2019 - 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Los resultados según lengua materna muestran un patrón de acceso superior en aquellas personas que aprendieron a hablar en castellano. En el 2020, el 2.2 % de las personas que tienen como lengua materna al castellano adquirieron videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos.

Figura 41

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos, según lengua materna (2019 y 2020)



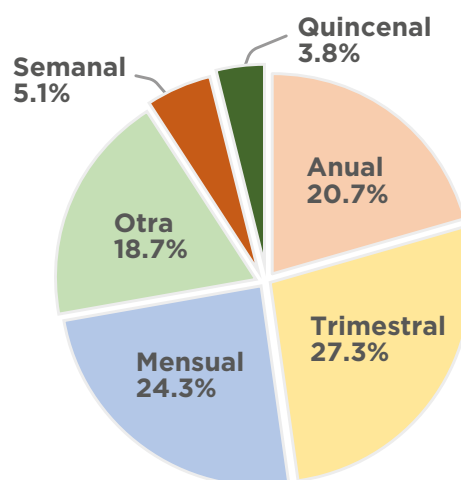
Fuente: Enapres 2019 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Frecuencia de adquisición de videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos

La frecuencia con que la población adquiere videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos presenta resultados heterogéneos. En el 2020, el 27.3 % de los usuarios de videojuegos a través de CD, Blu-ray o otros dispositivos manifestó que adquiere videojuegos en formatos físicos cada trimestre, mientras que el 24.3 % lo hizo mensualmente y el 20.7 % una vez al año.

Figura 42

Porcentaje de la población que durante los últimos 12 meses ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos, según frecuencia (2020)



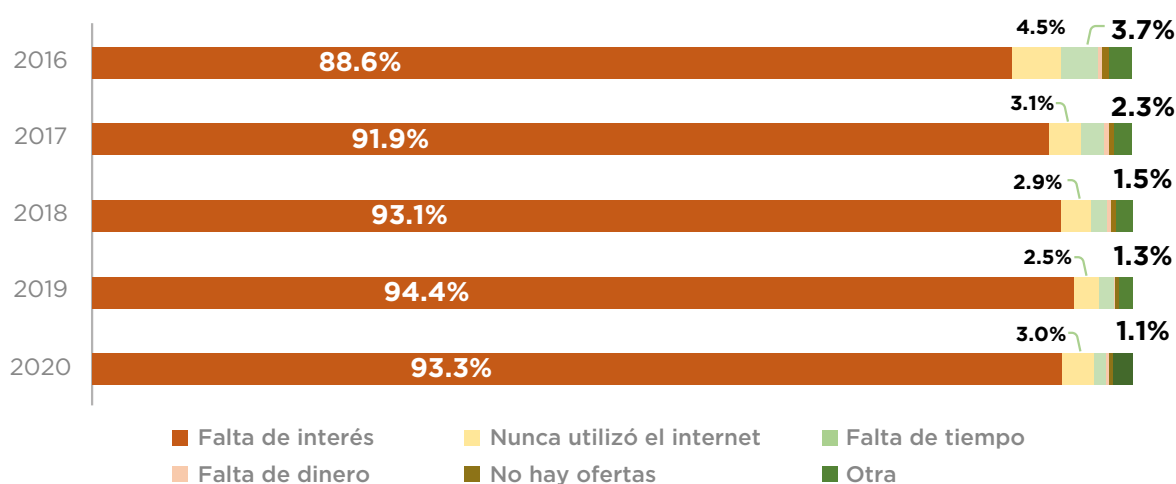
Fuente: Enapres 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Principales razones por la que no se adquirieron videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos

En el 2020, las personas que no adquirieron videojuegos a través de CD, Blu-ray u otros dispositivos lo hicieron principalmente por falta de interés (93.3 %). Otro motivo, aunque con un porcentaje de respuestas mucho más reducido, fue la falta de dinero.

Figura 43

Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses NO ha accedido a videojuegos a través de CDs, Blu-ray u otros dispositivos, según tipo de razón principal (2016 – 2020)



Fuente: Enapres 2016 – 2020. Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes.

Conclusiones

La adquisición de videojuegos a través de soportes virtuales se ha elevado en los últimos años. En el 2020, el 15.1 % de la población peruana mayor de 14 años accedió a estos productos desde dispositivos móviles a través de descargas o acceso a internet. Este resultado representa un incremento de 2.3 p.p. respecto al 2019. Este mismo año, el 7.2 % de las personas decidieron adquirir videojuegos en la modalidad multijugador en línea.

Según el área de residencia, el porcentaje de población urbana que accede a estos bienes supera al porcentaje obtenido por el área rural. La diferencia entre ambas zonas se explica por la brecha tecnológica que le otorga mayor grado de accesibilidad digital al área urbana. Realizando una comparación entre regiones naturales, se encontró que la costa concentra los porcentajes de adquisición más elevados en el caso de videojuegos desde dispositivos móviles y bajo la modalidad multijugador en línea.

Además, en ambas subcategorías, los hombres adquieren en mayor proporción este tipo de bienes. De igual forma, un alto porcentaje de personas que decidieron acceder a productos de ambas subcategorías tienen entre 14 a 29 años. Según los datos, los niveles educativos superiores presentan porcentajes de acceso mayores, a excepción de la categoría posgrado. Finalmente, el porcentaje de acceso a videojuegos en soportes digitales está concentrado, principalmente, en la población del estrato A y que tiene como lengua materna al castellano.

A diferencia de lo que ocurre con los videojuegos en formatos virtuales, el acceso a estos productos a través de medios físicos se encuentra en retroceso. En el 2020, el 1.9 % de la población adquirió estos bienes. Este porcentaje está concentrado, principalmente, en la zona urbana y la costa. En relación a las características de la población, los resultados muestran que el porcentaje de hombres que accede a videojuegos en estos formatos triplica el porcentaje obtenido por mujeres. Como ocurre con el caso virtual, los mayores niveles de adquisición están concentrados en la población de 14 a 29 años y que tiene niveles educativos elevados. En la misma línea, este indicador alcanza cifras superiores en la población del estrato A y que tiene como lengua materna al castellano.

Finalmente, un importante porcentaje de la población no adquirió videojuegos en soportes virtuales y físicos debido a la falta de interés. Este motivo alcanzó más del 50 % de las respuestas en todas las subcategorías analizadas en este reporte.



www.gob.pe/cultura

Av. Javier Prado Este 2465, San Borja
Lima , Perú