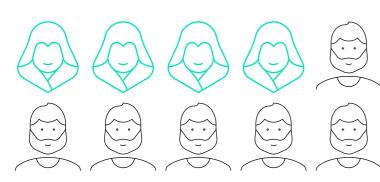


Los e-games no
paran de ganar
relevancia y suman
cada vez mayores
audiencias y
jugadores en esta
cuarentena.

Localmente el consumo ya es significativo 3196 de los Argentinos juegan regularmente E-Games

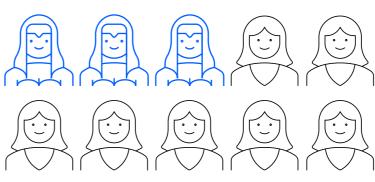


La mitad de los jóvenes menores de 24 años son jugadores regulares de juegos en línea. 4 de cada 10, de entre 25 a 49 años, afirman ser gamers habituales, mientras que la cifra desciende a un 15% entre los mayores de 50 años.

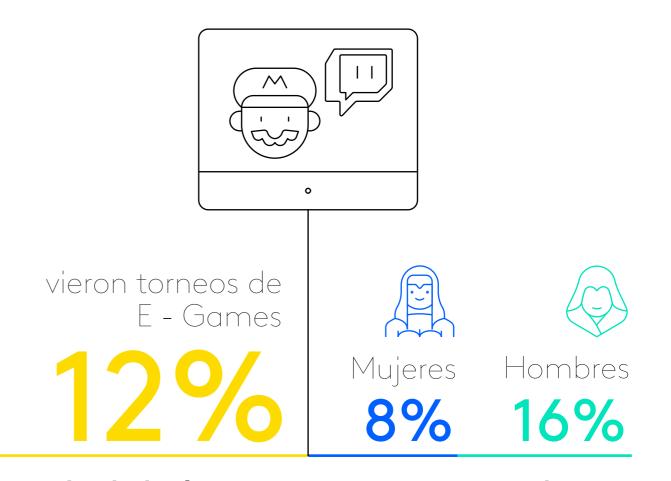
Y el interés por ser espectadores de estos eventos también gana espacio!

Este fenómeno no se limita solo a jugar, sino que existe gran interés por mirar a otros competir.

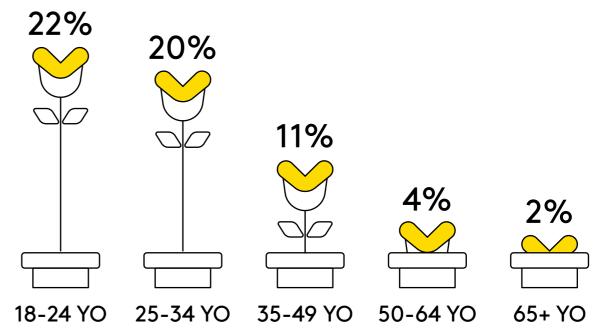
Más del 20% de los millenials declaran ser habituales espectadores de las competencias & torneos de juegos electrónicos tanto por TV como por plataformas online.



En cuanto al género, si bien los hombres llevan la delantera, las cifras entre mujeres no son nada menores: 3 de cada 10 mujeres del país son e-gamers regulares.



Edad de los que ven torneos de E - Games



Definitivamente, los E-games presentan una enorme gama de oportunidades innovadoras para llegar a nuevas audiencias. Será crucial entender cuáles son los eventos más cercanos al target de la marca, los que mejor fit tienen y cómo hacer para ser significativos y relevantes en un mundo que evoluciona constantemente.

1000 entrevistas online a mayores de 18 años, total nacional, marzo 2020.

Kantar es la empresa líder mundial de consultoría e insights basados en evidencias. Tenemos un entendimiento pleno, único y completo de cómo piensan, sienten y actúan las personas; a nivel global y local, en más de 90 mercados. Combinando la gran experiencia profesional de nuestro personal, nuestros datos y benchmarks, nuestras innovadoras capacidades de analytics y tecnología, ayudamos a nuestros clientes a entender a las personas e inspirar el crecimiento.