

# Pokémon Go

Encuesta Nacional Urbano Rural



Lima, Agosto 2016

# Conclusiones

## ¡Cuidado! Cruzan Maestros Pokémon (1/3)

Por Gonzalo Abad, Digital Specialist y Sub-Regional Marketing Director Latam, GfK Perú

“¡Ya Salió Pokémon Go para Perú!” – se leía en múltiples chats de Whatsapp hace poco más de un mes. La fiebre por la nueva versión del videojuego de los 90 alcanzó procesiones de personas, casi aplastadas, moviéndose en grupo en principales parques de nuestro país. Si bien la fiebre, tras un mes, ha disminuído, el Olivar se mantiene plagado de entrenadores Pokémon a la fecha, al punto que se han visto obligados a restringir el paso al gras para evitar que se malogre con las maratónicas idas y venidas de los que algunos denominan Poke-zombies. Sin embargo hay que rescatar algunos factores innovadores que han logrado movilizar a los gamers más sedentarios a diferentes localidades de Lima en búsqueda de un Dragonite o de seguir acumulando Magickarps para evolucionarlos en un poderoso Gyarados. El juego te moviliza y eso es una novedad para un mundo dónde las personas interactúan con el mundo detrás de una pantalla, un teclado y un mouse (o un control en el caso de consolas).

Luego de un mes, Pokémon Go ya invadió el Smartphone de cerca de un millón y medio de peruanos mayores de 18 años, cifra que seguro incrementaría mucho más al incluir menores de edad.

(Continúa...)



¡Cuidado!

Cruce de Poke-zombies

## ¡Cuidado! Cruzan Maestros Pokémon (2/3)

¿Pero quienes son estos entrenadores Pokémon? Principalmente jóvenes hombres de los NSE ABC de Lima, dónde alcanzan mayor cantidad de jugadores. Dentro de este grupo, un tercio de los jugadores del AB y un cuarto de los del C estarían dispuestos a pagar en la aplicación, lo que demuestra que Niantic y The Pokémon Company definitivamente van a recuperar su inversión.

Sin embargo, lo más importante es el factor social. El impacto del videojuego de realidad aumentada ha logrado movilizar grupos de personas, al punto que es común encontrar un padre agradecido de la aplicación porque ahora puede salir a cazar Pokémon con su hijo o madres que se unen a la fiebre para compartir tiempo con sus hijas. Y lo cierto es que 47% de los jugadores salen en grupos de amigos o de familiares cuando van a jugar Pokémon Go. Un 34% disfruta salir a caminar solo y un 7% manifiesta ir a las Poképaradas a conocer gente nueva. Un juego que une a las personas, dónde no hay límites de controles y que nos fuerza a hacer ejercicio es definitivamente un avance tecnológico. (Continúa...)



## ¡Cuidado! Cruzan Maestros Pokémon (3/3)

Si bien los peruanos son, entre los países latinoamericanos, los usuarios más intensivos de Pokémon Go (según un estudio de NetQuest presentado recientemente en el IIX organizado por APEIM y ANDA) la fiebre Pokémon tiene fecha de caducidad. Si Pokémon Go no sigue innovando, la fiebre pasará "a lo Candy Crush" y quedará en el olvido. Y es que han dejado tantos elementos del juego de Pokémon original en el tintero que tienen una lista de características por implementar para mantener a sus jugadores entretenidos: Peleas entre entrenadores dónde sea y en tiempo real, intercambios de Pokémon entre entrenadores, pelear para debilitar a los Pokémon salvajes antes de capturarlos (y no gastarse 300 pokéballs en el siguiente Ekans), entre otros. El juego aún está en la versión 0.35.0, lo que confirma que aún hay mucho más por implementar y afinar. Mientras se desatan tormentas legales por colocar bienes digitales en propiedad privada, mientras aprendemos a mirar antes de cruzar una pista por segunda vez y disfrutamos de la cacería en espera de el próximo salto en Pokémon Go, podemos soñar que por un momento un juego de Smartphone ha logrado marcar un hito donde los niños vuelven a salir a las calles a jugar con sus amigos y familiares, dónde quizá ya no se juega Bata o a las escondidas, pero se recupera el deseo de salir a la calle a jugar y a conocer gente en la próxima Poképarada. Sólo tengan cuidado en los cruces del Olivar, cruzan maestros Pokémon.



**Gonzalo Abad**

Digital Specialist & Sub-Regional  
Marketing & Communications  
Director Latam

@abadgonzalo  
Gonzalo.abad@gfk.com  
Perú

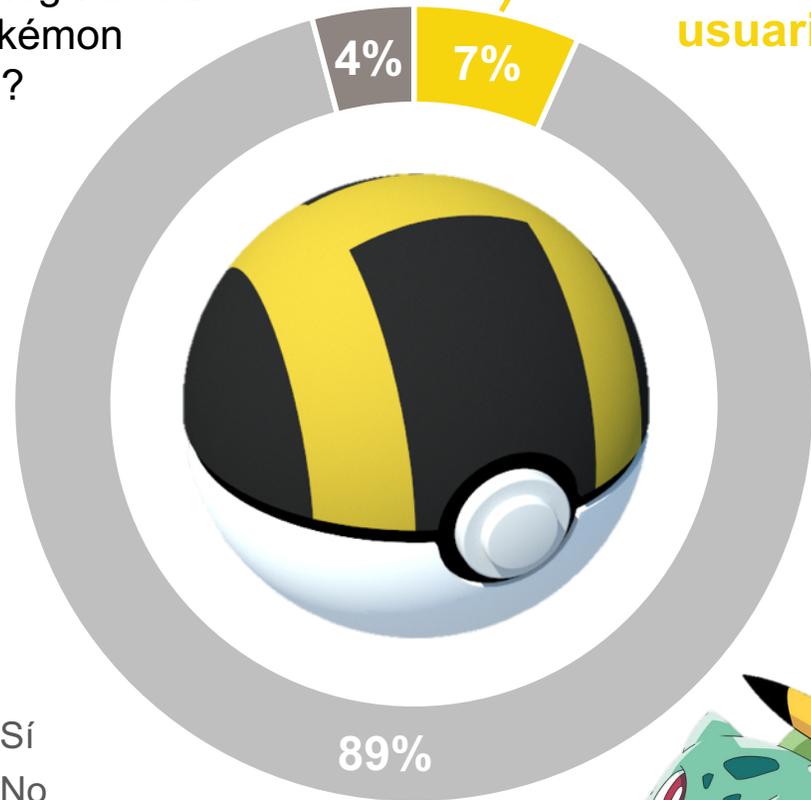
# Resultados: Pokémon Go

# Solo un 7% de los peruanos juega con la aplicación Pokémon Go y son principalmente jóvenes del NSE C de Lima



¿Quiénes juegan y que perfil tienen?

¿Juega usted Pokémon Go?

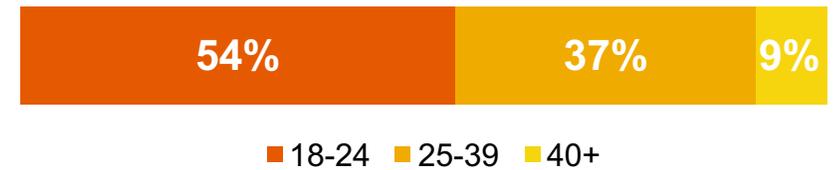


- Sí
- No
- No precisa

Est. 1,541,192 usuarios\*



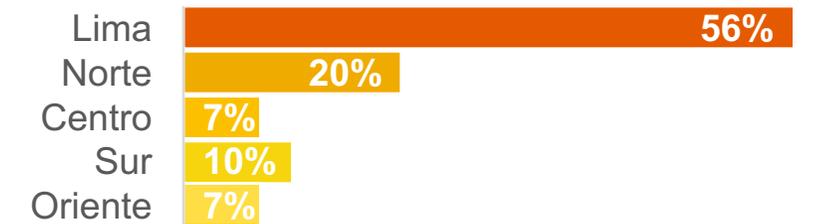
## EDAD



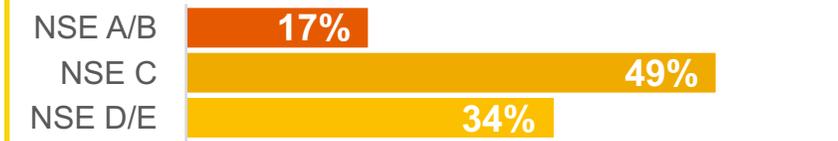
## SEXO



## ZONA



## NSE



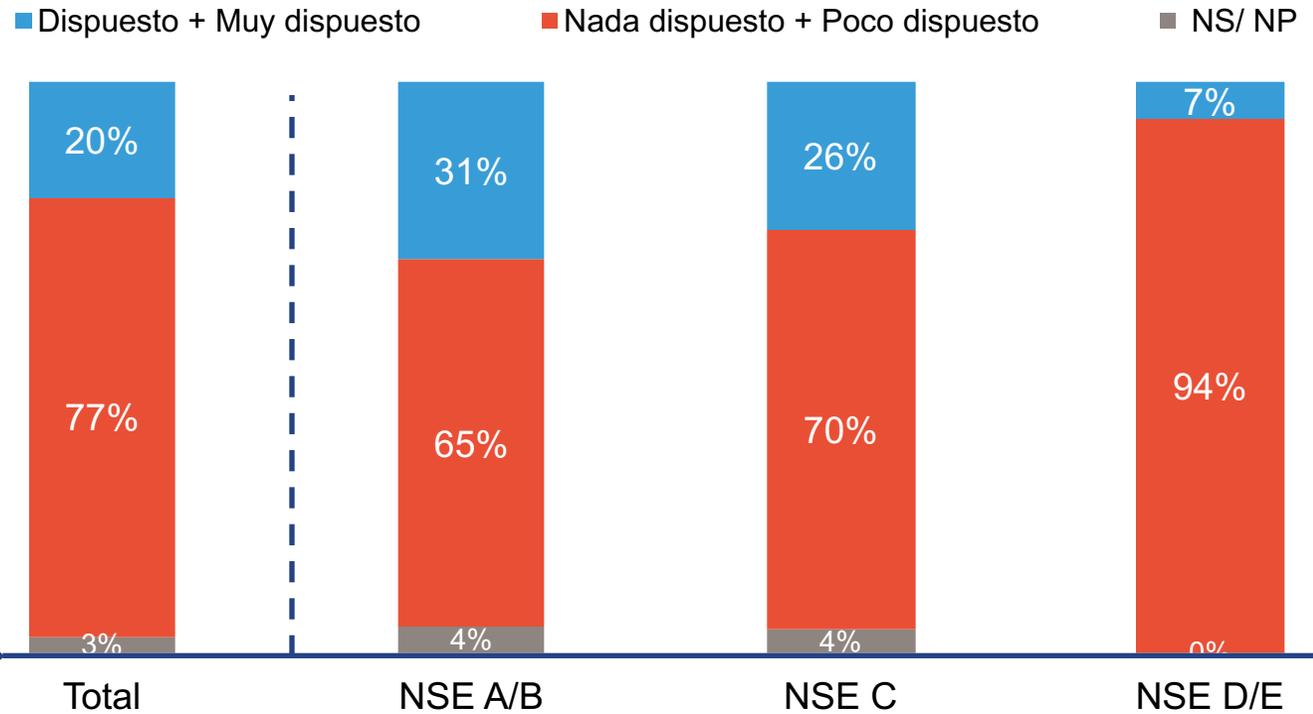
Base agosto 2016: Total de entrevistados - Nacional urbano rural (1231)

Base agosto 2016: Total de entrevistados que juega Pokémon Go: 82  
\*Estimación tomando 22,017,030 peruanos mayores de 18 años en los padrones electorales del 2016

La mayoría de los entrenadores Pokémon (77%) no está dispuesto a invertir dinero en el juego, sobre todo en el NSE D/E.



En los próximos 3 meses ¿qué tan dispuesto estaría usted a pagar para adquirir algunos de los objetos del juego Pokémon Go (por ejemplo, Pokébolas, Sebos, Inciensos, etc.)?

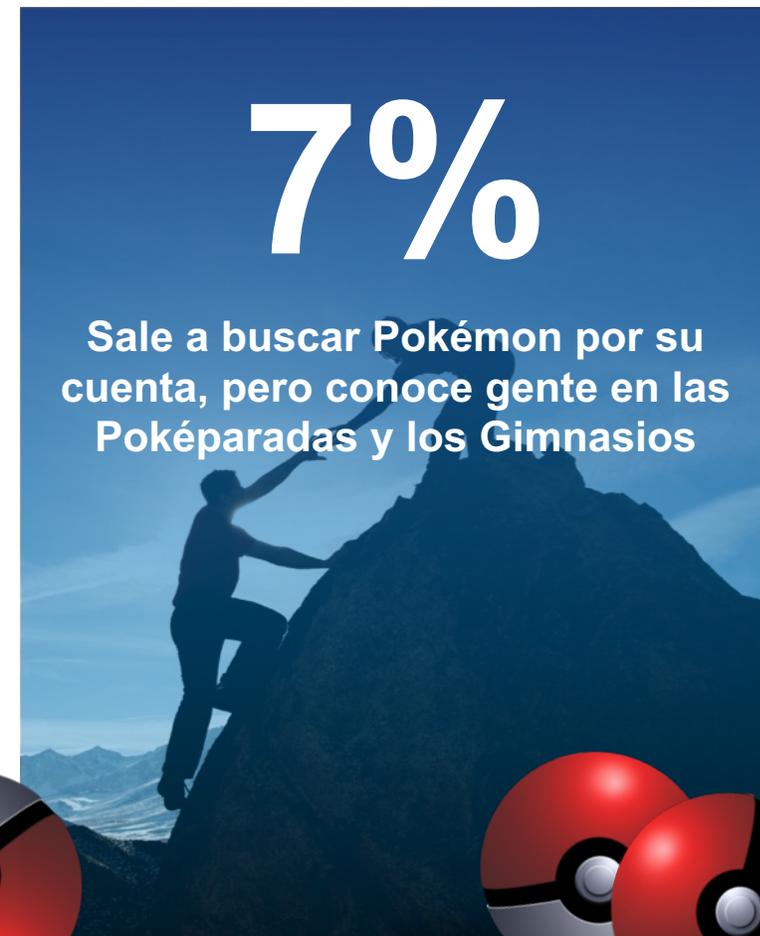
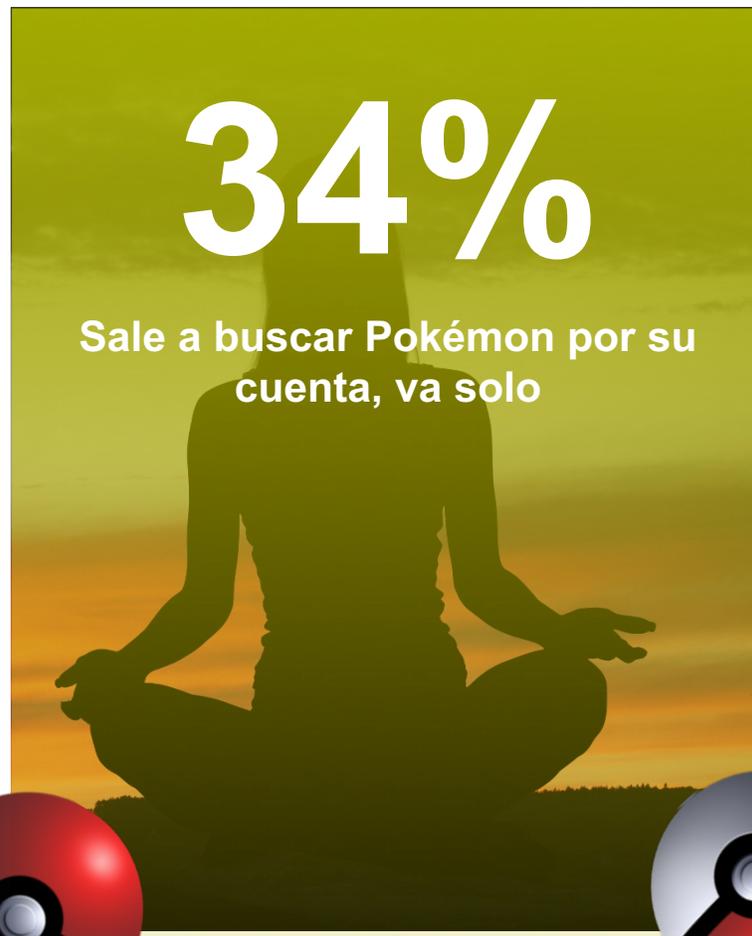


Base agosto 2016: Total de entrevistados que juega Pokémon Go: 82

Pokémon Go es un actividad que se comparte con amigos y familia.



¿Con cuál de las siguientes afirmaciones usted se identifica más?



# GfK | Metodología | Ficha técnica del estudio

## 1. Objetivo del estudio

Recoger las opiniones sobre el rumbo de la economía personal y del país en personas mayores de 18 a más años con DNI de todos los niveles socioeconómicos, en ámbitos urbano y rural.

## 2. Universo

Hombres y mujeres de 18 años a más con DNI de todos los niveles socioeconómicos del Perú (22,017,030). Ámbito urbano y rural, de acuerdo con el Padrón Electoral de las Elecciones Generales 2016.

## 3. Muestra

1,231 encuestas distribuidas en los 17 departamentos, 19 provincias y 80 distritos, con un nivel de representatividad de 65%.

## 4. Margen de error

Los resultados del presente estudio tienen un error máximo estimado de  $\pm 2.8\%$  para los resultados a nivel nacional.

## 5. Nivel de confianza

Los resultados del estudio tienen un nivel de confianza de 95% considerando una varianza máxima en las proporciones poblacionales ( $p=q=0.5$ ).

## 6. Fecha de campo

Del 20 al 24 de agosto del 2016.

# Te invitamos a seguirnos en nuestras redes sociales



[www.gfk.pe](http://www.gfk.pe)



GfK (PE)



@gfkperu



GfK Perú

