

El 29 de agosto se festejó el Día del Gamer

Gamer Day, una industria al alza en e-commerce

● En Chile los juegos más vendidos son Age of Empire, Forza Horizon 5, Minecraft y Resident Evil 7.

El sector gamer fue considerado por muchos años como una industria de nicho, pero en la actualidad cuenta con más de 8 millones de consumidores en Chile según datos de Etermax Brand Gamification, de características heterogéneas y que son exigentes a la hora de consumir productos y servicios relacionados al gaming; dentro de los que se pueden encontrar desde videojuegos y consolas, hasta ropa, juguetes y figuras coleccionables.

El 29 de agosto se festejó el Día del Gamer para celebrar la cultura de los videojuegos desde su concepción hasta la actualidad, enalteciendo el orgullo de pertenencia a esta gran comunidad y que al mismo tiempo representa una oportunidad para que las grandes marcas se acerquen a sus consumidores.

Tal como ha ocurrido en otras industrias, el comercio electrónico se ha convertido

en un aliado estratégico para los aficionados del gaming y Tiendanube, la plataforma de e-commerce líder en Latinoamérica que ya cuenta con más de 600 negocios en Chile y más de 130 mil en Argentina, Brasil, México y Colombia, ha seguido de cerca la evolución de las distintas tiendas online de la plataforma que están enfocadas en dicha industria.

Según datos de Tiendanube, los juegos más vendidos son Age of Empire, Forza Horizon 5, Minecraft, y Resident Evil 7; y el ticket promedio en la compra de videojuegos para computador es de \$11.000 y de \$12.000 en mat de escritorio. Además, las personas invierten en promedio \$430.000 en sillas gamers para jugar con mayor comodidad.

Asimismo, el 63% de los jugadores realiza sus compras a través del celular y los métodos de pago preferidos por los



chilenos son tarjeta de crédito (38%), pago personalizado (32%) y débito (17%), mientras que los menos usados son transferencias bancarias (10%) y pago con dinero en cuenta (3%). La compra de productos con descuentos es común, ya que el 45% de las ventas involucran alguna rebaja y el 20% decide financiar sus compras en pagos de 3, 6 y 12 cuotas.

“El comercio electrónico permite que negocios de todas las industrias tengan una opción de incrementar sus ventas

llegando a nuevos mercados, y los videojuegos y productos gamers no son la excepción en el e-commerce. En Tiendanube creemos que todos los emprendedores pueden tener un lugar, el reto es conocer bien al mercado y sus hábitos para así saber qué es lo que compran y cómo pueden llegar al consumidor final. Tener presencia en el mundo online puede tener muchas ventajas para posicionar un negocio”, concluye Augusto Otero, Latam Expansion Head de Tiendanube.