

INFORME MOBILE
ESPAÑA Y EL MUNDO
2022



ÍNDICE

01_ESTADÍSTICAS SOBRE MOBILE 3

- » INTRODUCCIÓN 4
- » USUARIOS DE MÓVILES 5
- » DISPOSITIVOS MÁS UTILIZADOS POR LOS USUARIOS 10
- » ESTADÍSTICAS DE VENTA DE DISPOSITIVOS MÓVILES 16

02_APLICACIONES MÓVILES-APP 19

- » INTRODUCCIÓN 20
- » APLICACIONES MÓVILES 21
- » RANKING DE APLICACIONES MÓVILES 23
- » REDES SOCIALES EN EL MÓVIL 25

Con el apoyo de:



01 ESTADÍSTICAS SOBRE MOBILE



INTRODUCCIÓN



5 mil millones de personas en todo el mundo usan Internet hoy en día, lo que equivale al 63% de la población total del mundo.

La población mundial conectada a internet en el mundo **creció en casi 200 millones de abril de 2021 hasta abril de 2022.**

Quedan menos de 3 mil millones de personas “desconectadas” a Internet, y la mayoría de estas personas se encuentran en el sur y el este de Asia y en África.

De entre los usuarios de internet, **un 92,4% utiliza un teléfono móvil para conectarse a internet** al menos parte del tiempo.

Los usuarios en el mundo ya **pasan más de la mitad su tiempo online en el móvil**, que ya representa más de la mitad del tráfico web mundial.



USUARIOS DE MÓVILES

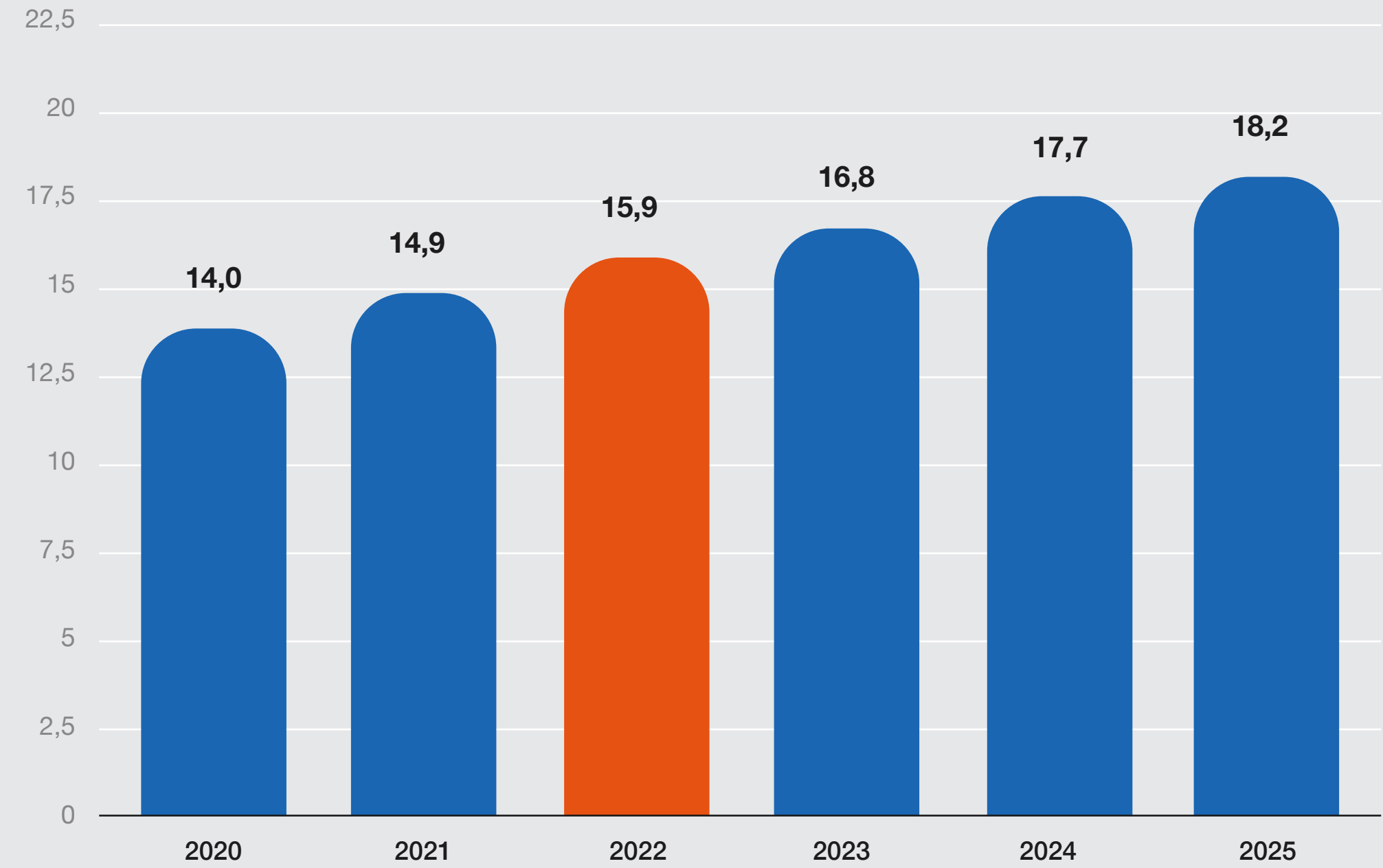


MUNDO

Se espera que el número de dispositivos móviles a finales de 2022 supere los 15,96 mil millones y alcance los 18,22 mil millones a finales de 2025.

Perspectivas de crecimiento del número de móviles en el mundo 2020-2025

En miles de millones

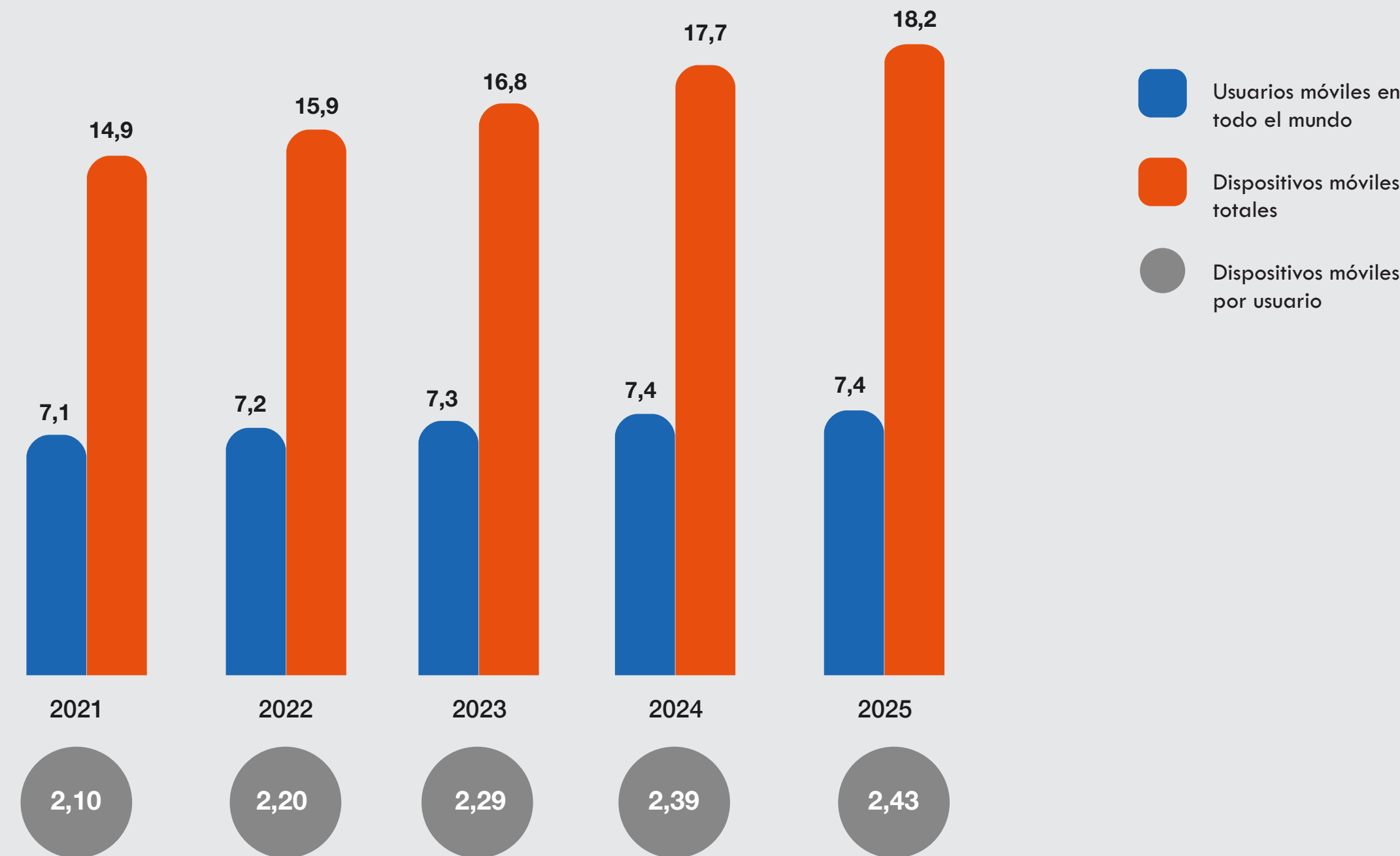


Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de The Radicati Group

En cuanto al **número usuarios de dispositivos móviles**, si unimos a los usuarios de smartphones y de tabletas, las perspectivas indican que el año 2022 **terminará con un total de 7.255 millones**, que aumentarán hasta los 7,488 millones en 2025.

Perspectivas de crecimiento del número usuarios y dispositivos móviles en el mundo 2020-2025

En miles de millones



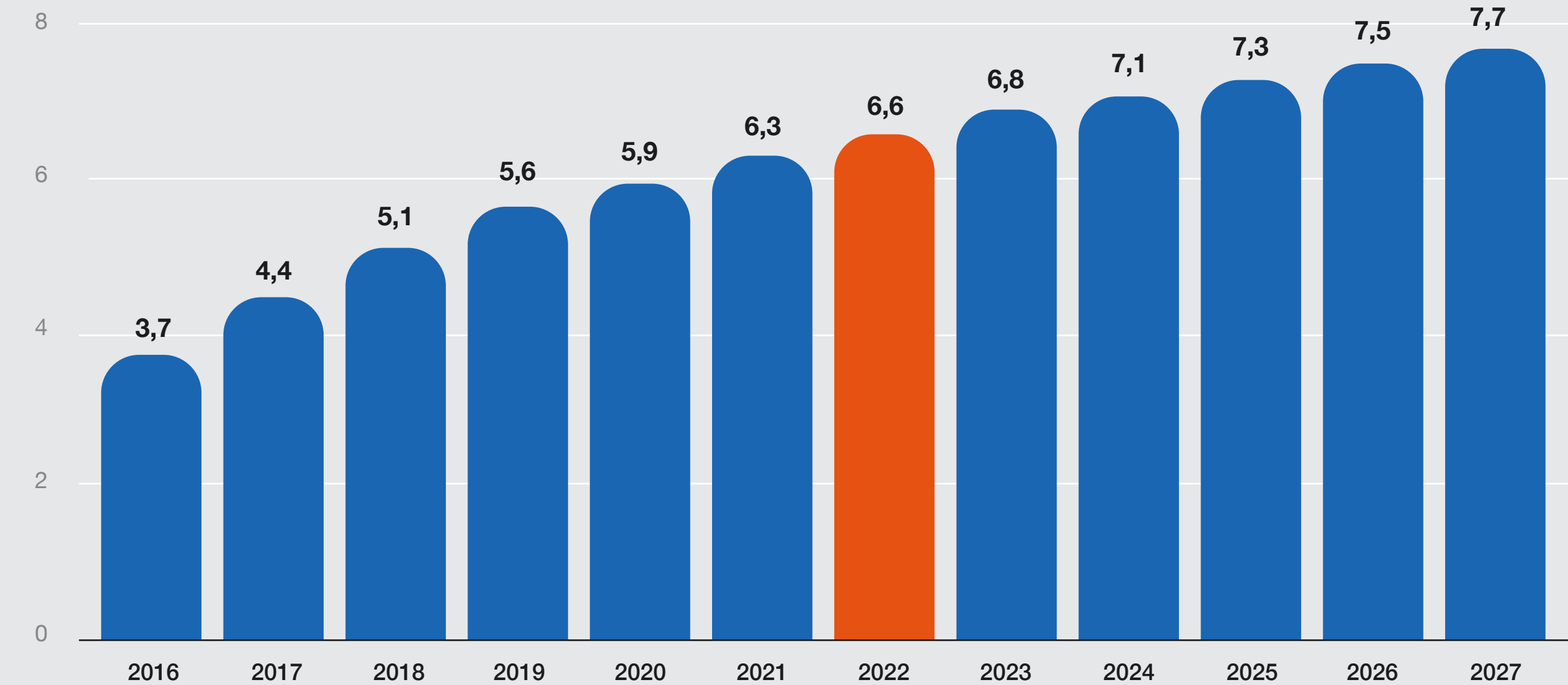
Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de The Radicati Group

Si nos centramos solo en el uso de smartphones, comprobamos que entre 2016 y 2022, el número total de usuarios de smartphones en el mundo creció a una media del 10,4%.

Se estima que la cantidad de **usuarios de smartphones en el mundo alcance los 6.600 millones en 2022** (lo que supondría un 79% más que en 2016) y supere los 6.800 millones en 2023, lo que supondrá una tasa de penetración de teléfonos inteligentes en 2023 cercana al 85%

Evolución del número usuarios de smartphones en el mundo (2016-2027)

En miles de millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Oberlo

EUROPA

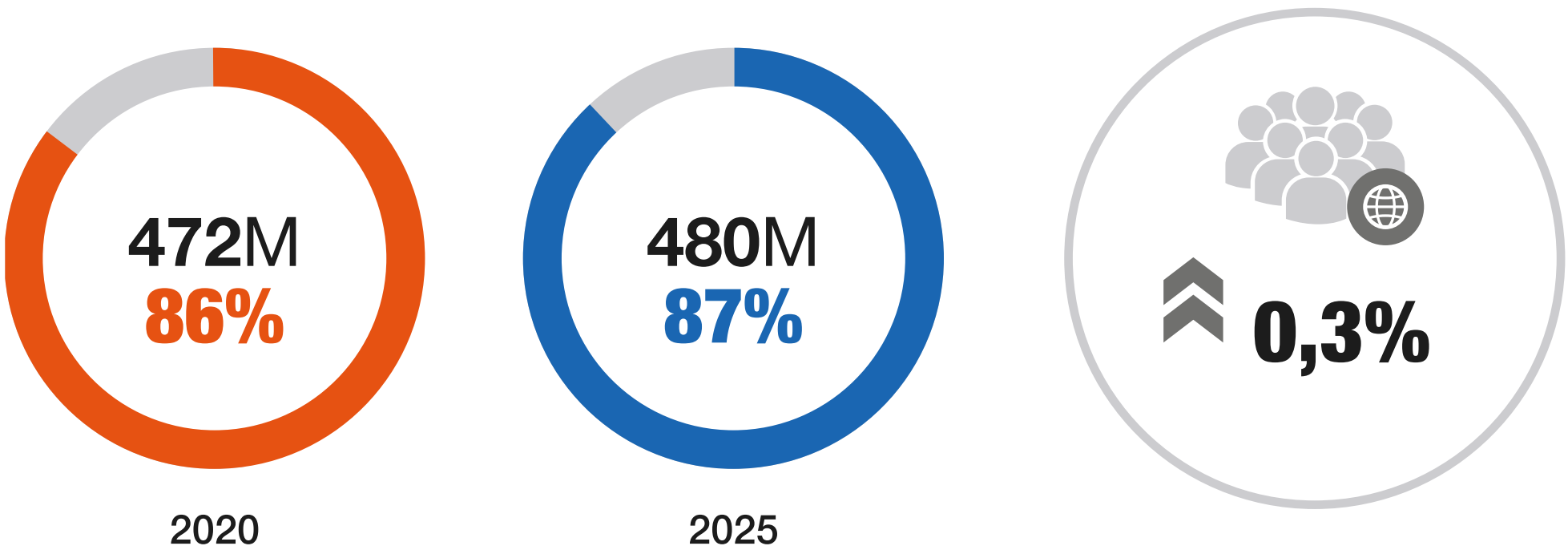
472 millones de personas en Europa (lo que supone el 86% de la población total) estaban suscritos **en 2020** a servicios de telefonía móvil siendo Francia, Alemania y España los países que recogían la mayoría de los nuevos suscriptores únicos.

Los países del este y del sur de Europa son los que más crecen en usuarios y lo seguirán haciendo hasta **el año 2025**, donde se espera que **el número de suscriptores móviles alcance los 480 millones** (el 87% de la población total europea).

Evolución similar siguen los **usuarios de internet móvil en Europa** que pasarán de ser **423 millones en 2020 a 450 millones en 2025**, lo que supondrá alcanzar una penetración del 82% y un incremento del 1,1%.

Evolución del número suscriptores móviles únicos en Europa

En millones

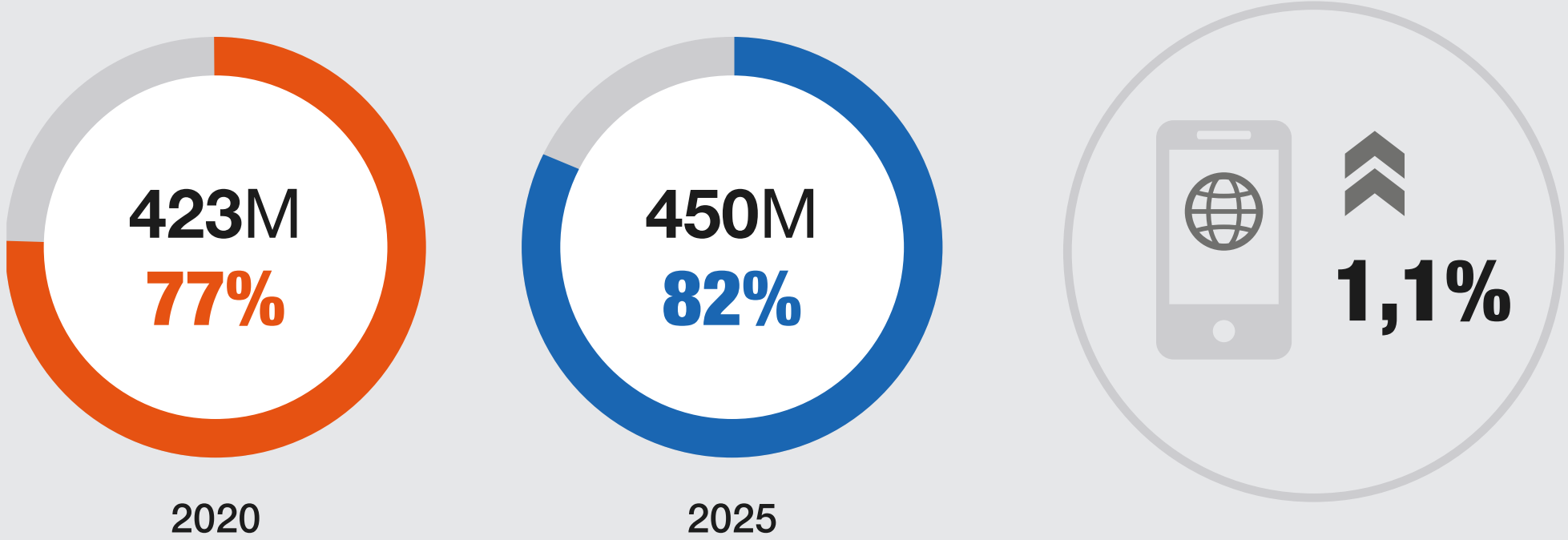


Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de GSMA

Para finales de **2022** se espera que el número de suscriptores móviles en Europa ronde los **475 millones** lo que supondrá una penetración del 80%

Evolución del número usuarios de internet móvil en Europa

En millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de GSMA

ESPAÑA

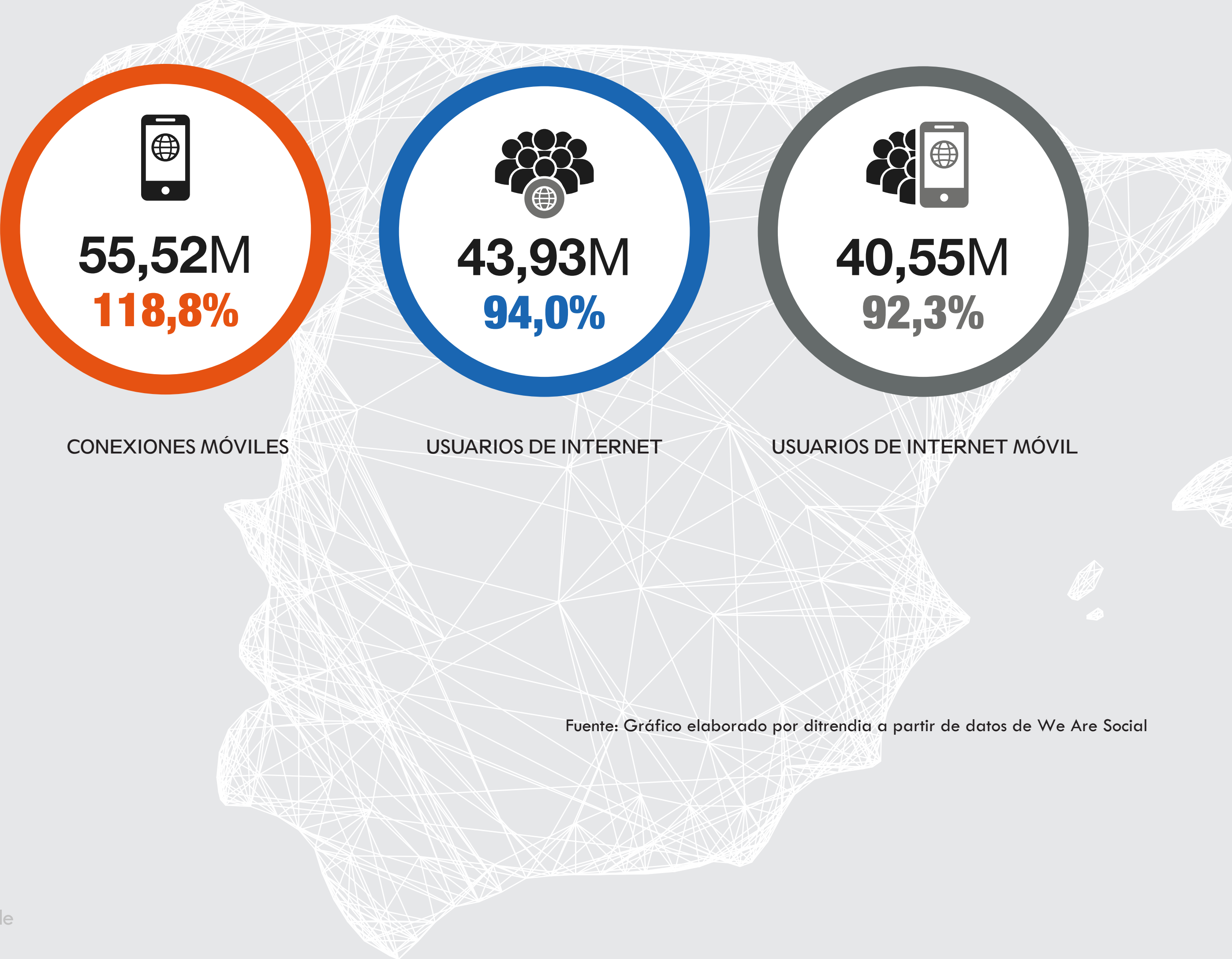
Si el número de suscriptores móviles únicos en España fue de 40,1 millones en 2020 (lo que ya suponía una tasa de penetración del 86%), **en 2022 hay ya más de 55 millones de líneas móviles** en nuestro país, lo que supone una penetración del 118,8%.

De hecho 2021 fue el segundo año consecutivo en el que el 100% de los hogares españoles contaba con un teléfono móvil.

De los casi 44 millones de españoles que son usuarios de Internet, **un 92,3% acceden desde su teléfono móvil**.

Evolución uso de dispositivos móviles en España

En millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de We Are Social

DISPOSITIVOS MÁS UTILIZADOS POR LOS USUARIOS



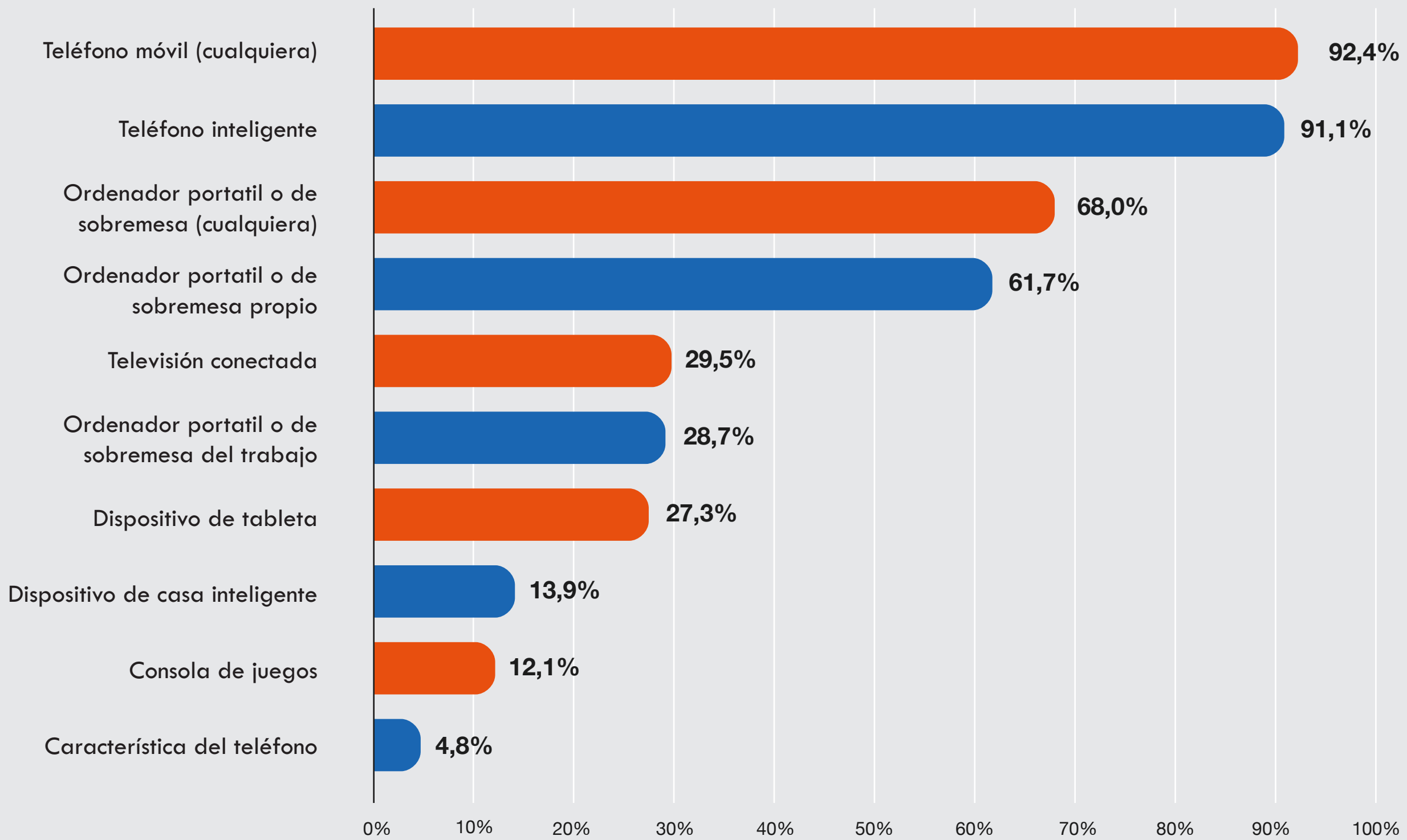
MUNDO

De todos los dispositivos móviles que se utilizan en la actualidad en el mundo, **el 76,9% son teléfonos inteligentes**. Sin embargo, otros dispositivos como la televisión conectada o las consolas de videojuegos van ganando espacio entre los usuarios.

De hecho, en el último trimestre de 2021, **el 92,4% de los usuarios en el mundo accedió a internet desde su móvil**, (de los que un 91,91% lo hizo desde un smartphone), mientras que un 27,3% lo hizo desde la Tablet, un 29,9% desde una televisión conectada, un 13,9% desde un dispositivo de hogar conectado y un 12,1% desde una consola de videojuegos.

Dispositivos de acceso a internet en el mundo (último trimestre de 2021)

En % usuarios de internet 16-64 años



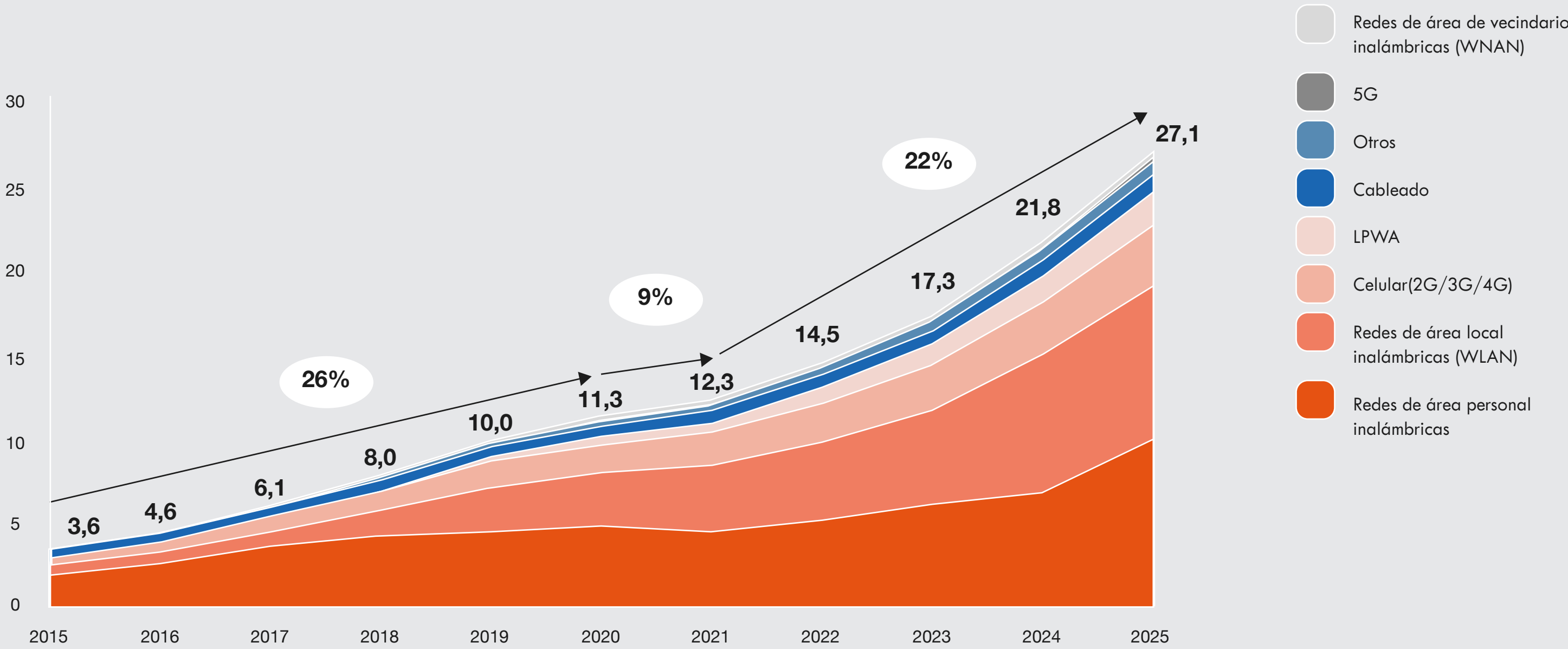
Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Data Reportal /GWI

También el número de dispositivos IoT conectados creció un 9% en el año 2021, hasta alcanzar los 12,3 mil millones de terminales activos en todo el mundo.

Las perspectivas auguran que **para 2025, probablemente habrá más de 27 mil millones de conexiones IoT.**

Perspectivas de crecimiento de los dispositivos IoT en el mundo

En miles de millones

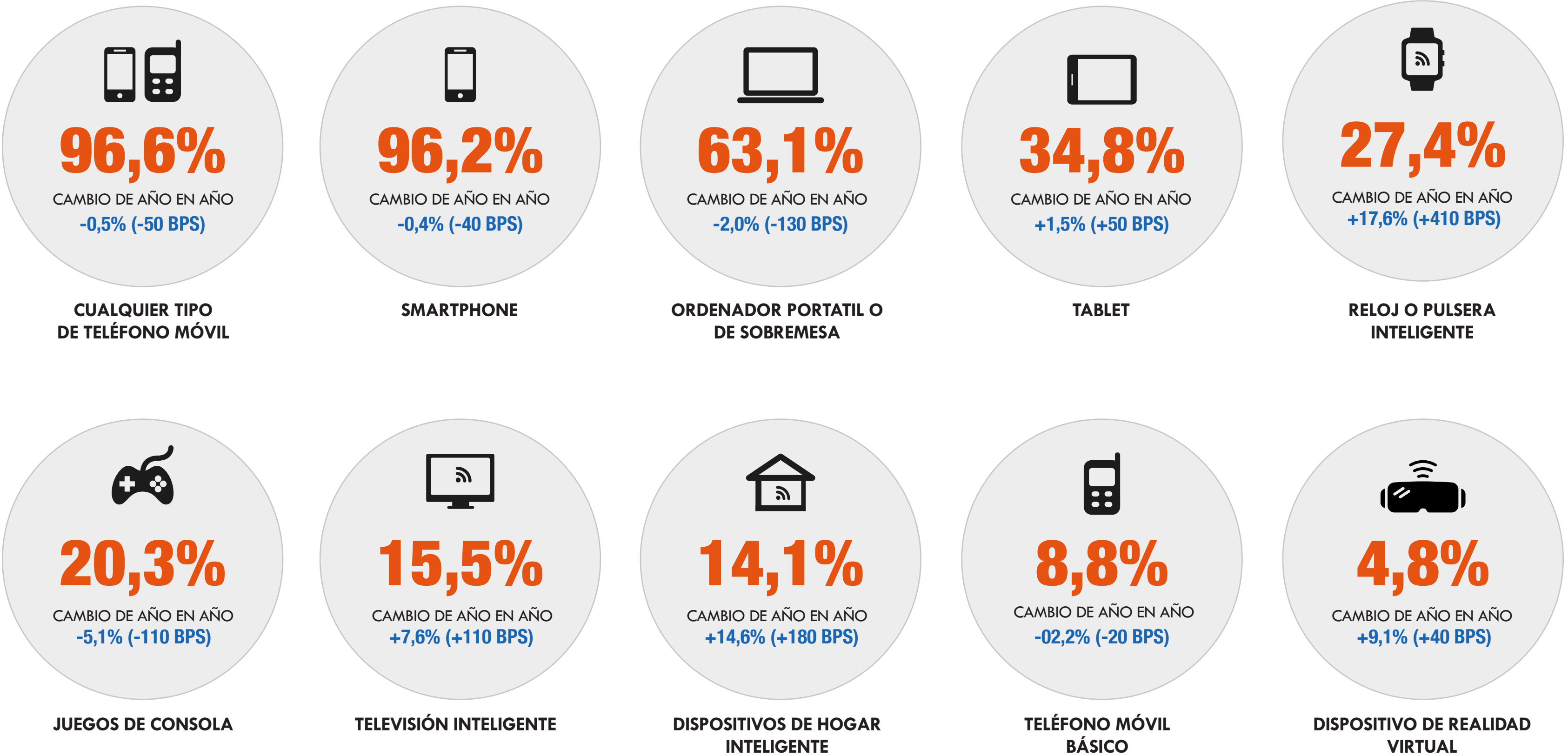


Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de IOT Analytics

Los usuarios en el mundo cada vez tienen más dispositivos.

Si un **96,6%** de la población mundial cuenta con un **smartphone**, un 63,1% tiene ordenador, un 34,8% Tablet, un 27,4% smartwatch, un 20,3% consola de videojuegos conectada, un 15,5% un dispositivo de TV en streaming y un 14,1% un dispositivo conectado en su hogar.

Porcentaje de usuarios que posee un dispositivo conectado en el mundo en 2022
En % usuarios de internet de 16-64 años



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de We Are Social

EUROPA

En 2021, el número de hogares de la Unión Europea con acceso a Internet aumentó hasta el 92%, un 20% más que en 2011.

Junto al aumento de usuarios móviles, el uso de otros dispositivos conectados como los wearables, también aumentó. De hecho, en el segundo trimestre de 2021, el mercado de wearables en Europa creció un 28,5% en comparación con el mismo período de 2020.

Por dispositivos, los smartwatches representaron el 29,8% del mercado, alcanzando los 6,3 millones de unidades, (lo que supone un crecimiento del 54,0% interanual), las gafas conectadas mostraron un crecimiento de más del 8.012,8% interanual mientras que los auriculares conectados alcanzaron los 11,6 millones de unidades en el mercado europeo.

Se estima que, en 2025, los auriculares conectados supongan más de la mitad del mercado total de wearables en Europa.

Perspectivas de crecimiento de los wearables en Europa

En millones y % de cuota de mercado

CATEGORÍA DE PRODUCTO	ENVÍOS 2020	CUOTA 2020	ENVÍOS 2025	CUOTA 2025	CRECIMIENTO 2020-2025
AURICULARES	49,8	54,5%	104,4	61,4%	16,0%
RELOJ	23,4	25,6%	47,1	27,7%	15,0%
PULSERA	18,1	19,8%	18,4	10,8%	0,3%
OTROS	0,1	0,1%	0,3	0,2%	16,9%
TOTAL	91,4	100%	170,1	100%	13,2%

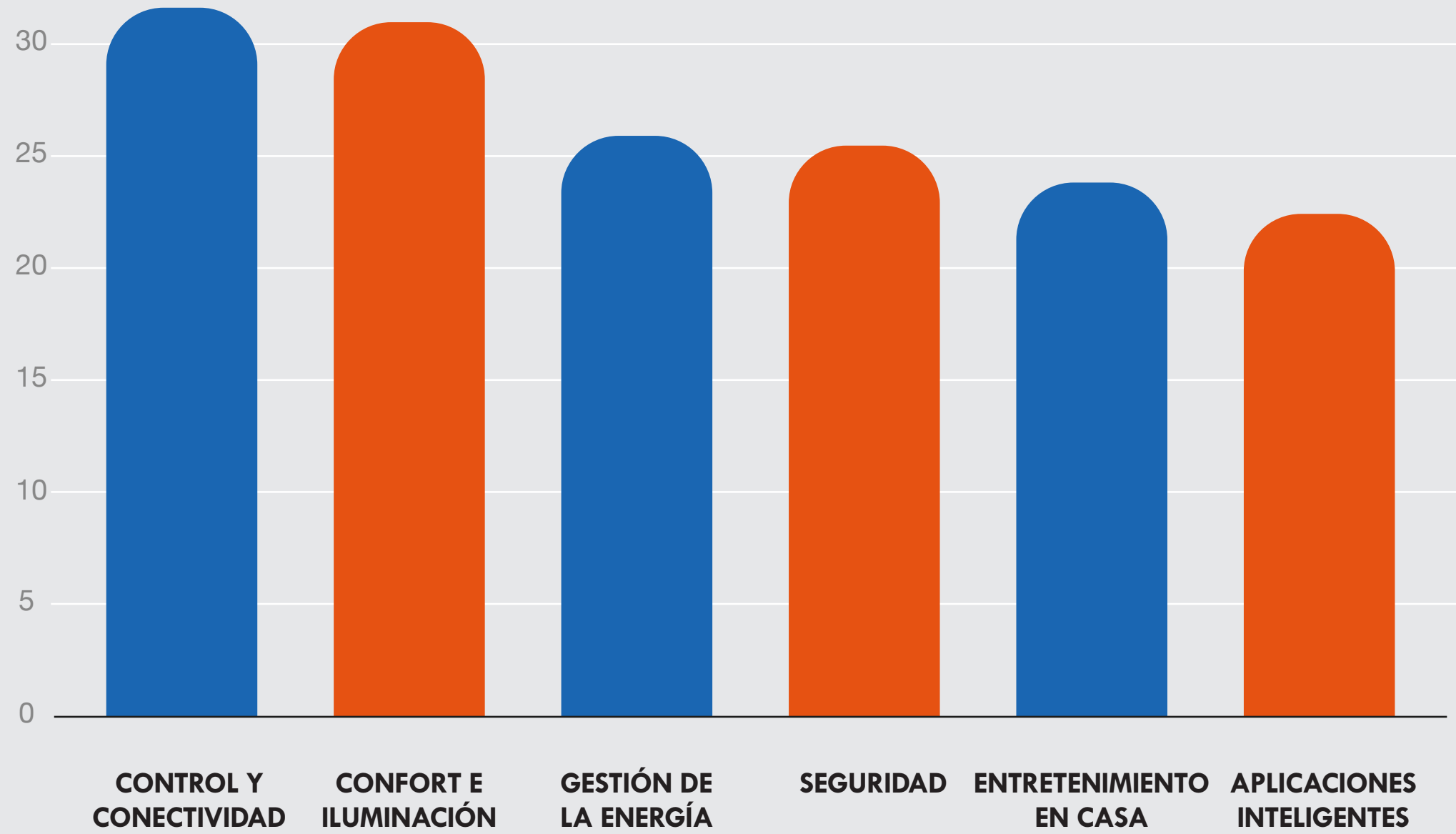
Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de IDC

El número de usuarios de hogares inteligentes en Europa se estima en 64,7 millones de personas en 2022.

Los dispositivos conectados en el hogar más utilizados, con 31,8 millones de estos usuarios en Europa, son los relacionados con sistemas control y conectividad, seguidos de dispositivos de confort e iluminación y dispositivos de gestión de la energía.

Número de usuarios de dispositivos conectados en el hogar en Europa en 2022

En millones

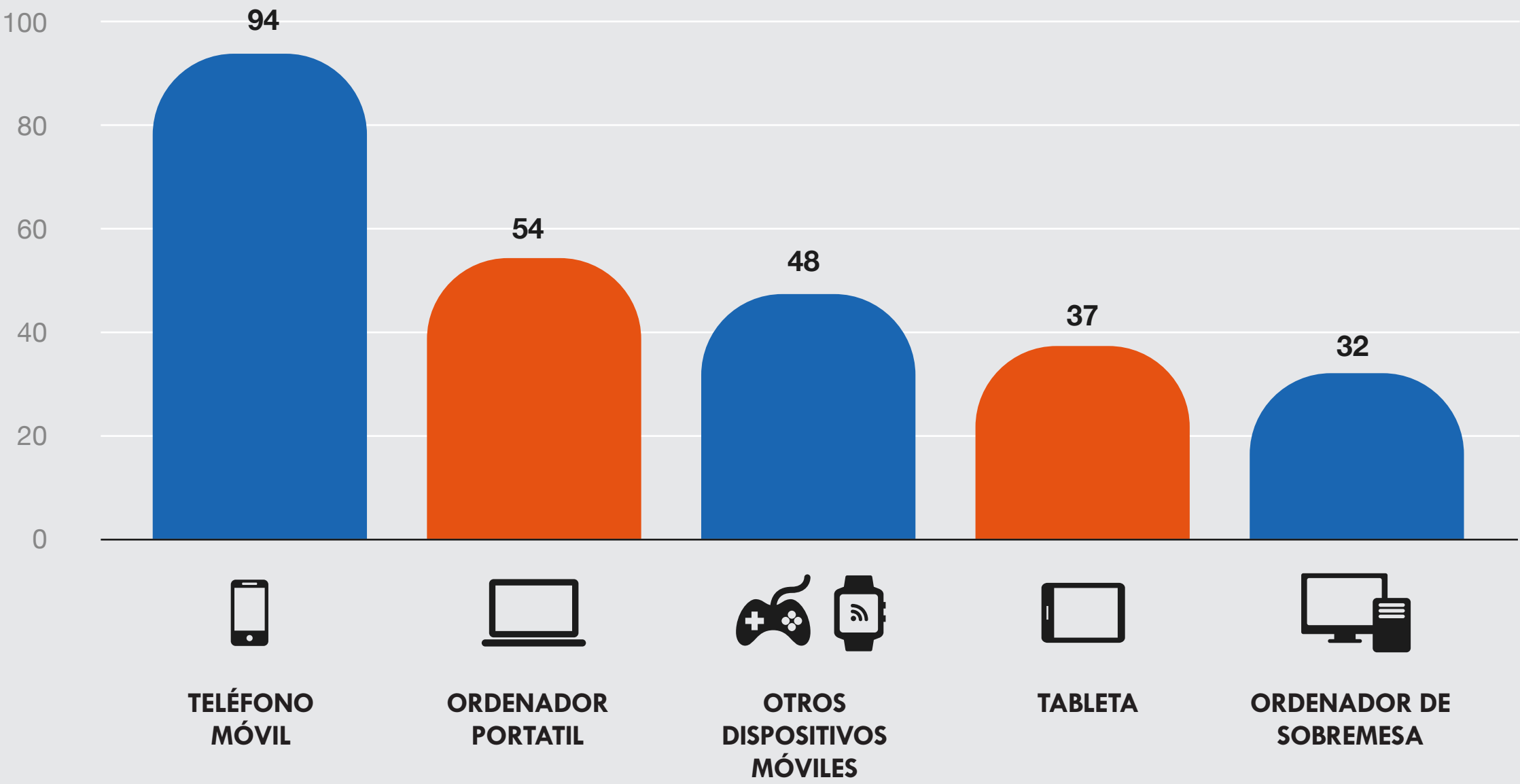


Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Statista

ESPAÑA

En España, el **smartphone** sigue siendo el **dispositivo preferido** por los españoles para acceder a internet, por un **94%** de la población total.

Dispositivos de acceso a internet en España en 2021
% sobre la población total

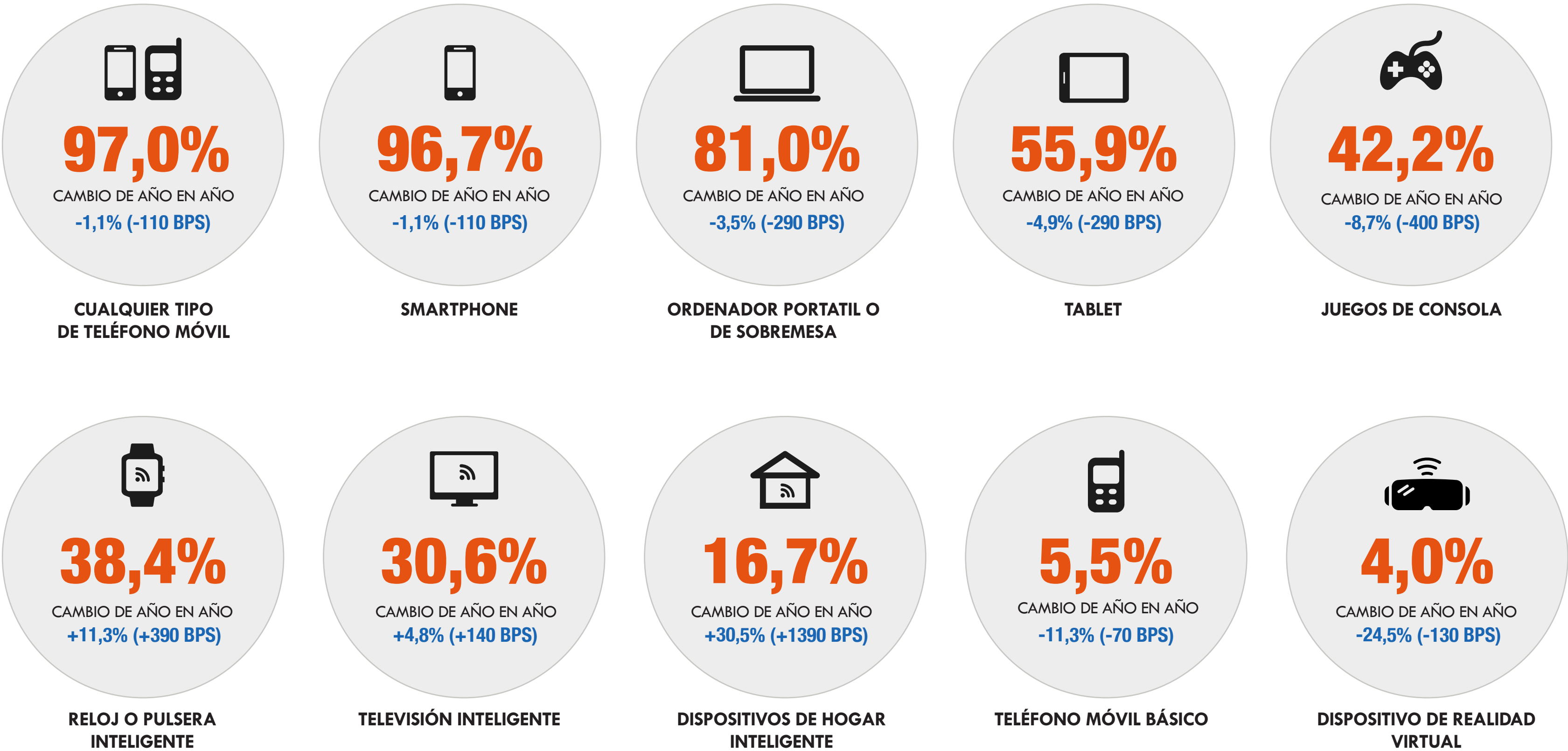


Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos del Instituto Nacional de Estadística

Si casi el 100% de los españoles cuenta con un smartphone, más de un tercio tiene ordenador y más de la mitad una Tablet.

El uso de dispositivos conectados alternativos sigue aumentando entre los españoles siendo un 42,2% los que ya cuenta con una consola de videojuegos conectada, un 38,4% los que ya tienen smartwatch, un 30,6% los que tienen un dispositivo de TV en streaming y un 16,7% los que cuentan con dispositivos conectados en el hogar.

Porcentaje de usuarios que posee un dispositivo conectado en España en 2022
En % usuarios de internet de 16-64 años



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de We Are Social

ESTADÍSTICAS DE VENTA DE DISPOSITIVOS MÓVILES



MUNDO

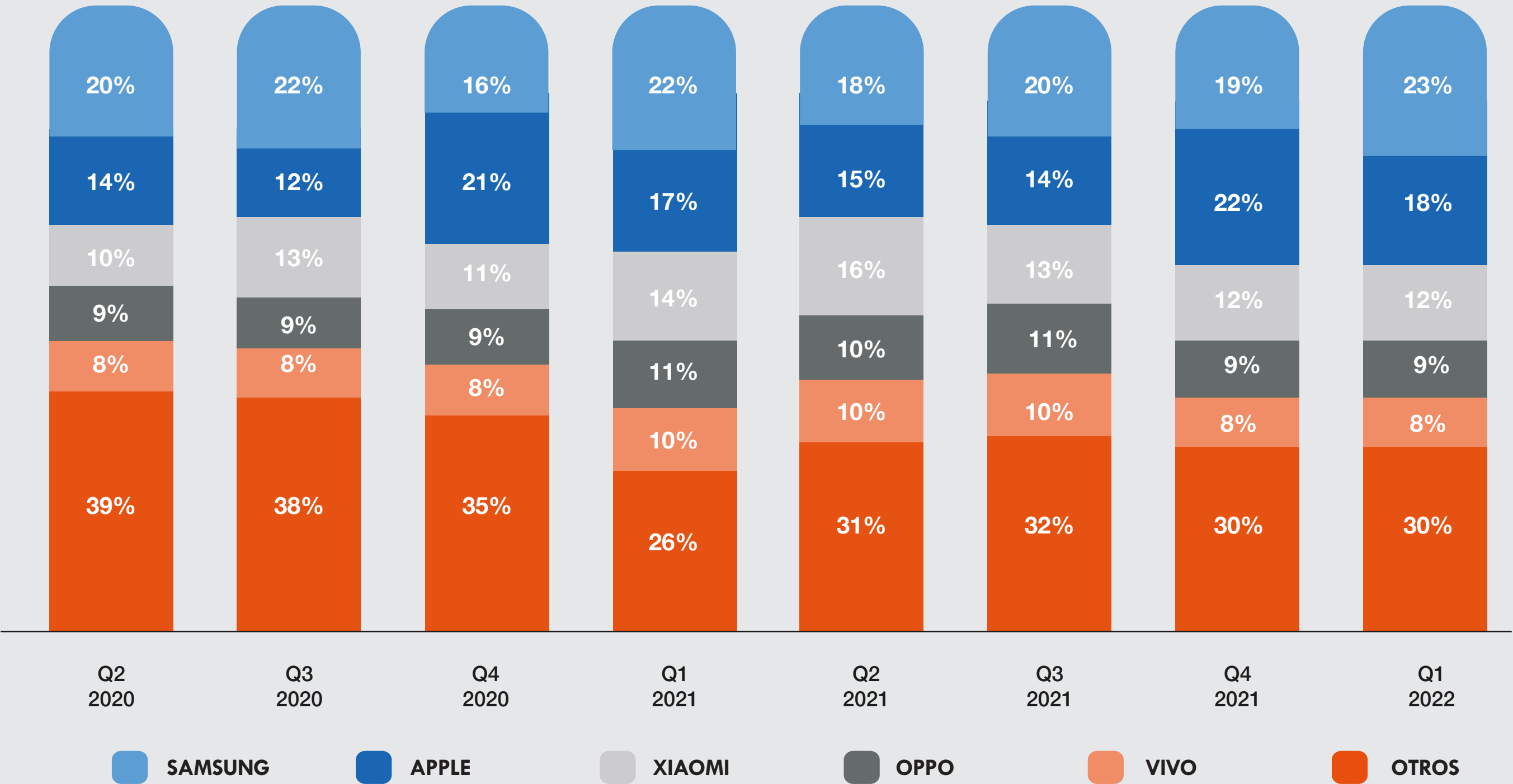
En 2021, la venta de teléfonos inteligentes en el mundo disminuyó un 7% interanual y un 12% intertrimestral, alcanzando los 328 millones de unidades en el primer trimestre de 2022 debido a la escasez continua de componentes.

Por marcas, **Samsung**, pese a experimentar un descenso en sus ventas del 3% interanual, aumentó su cuota de mercado hasta alcanzar el 23% en segundo trimestre de 2022, arrebatando así el primer puesto a **Apple** que se había convertido en el mayor proveedor de teléfonos inteligentes a nivel mundial en el cuarto trimestre de 2021 gracias a su última serie de iPhone 13.

Las ventas de **Apple** disminuyeron un 1% anual, hasta alcanzarlos 59 millones de unidades en el primer trimestre de 2022.

Por su parte, problemas con los componentes de **Xiaomi**, **OPPO** y **Vivo**, han provocado una caída de sus ventas a nivel mundial.

Cuota de mercado de smartphones en el mundo, por trimestre
En % de cuota de mercado



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Market Monitor Service

EUROPA

Tras los estragos provocados por la pandemia en la venta de smartphones, cuyo resultado derivó en una caída anual de las ventas del 14% en 2020, la **venta de teléfonos inteligentes logró crecer en Europa un 8% en 2021.**

Por marcas, el liderazgo de las ventas en el mercado europeo de teléfonos inteligentes cambió de manos cuatro veces a lo largo del año intercambiándose entre **Samsung, Apple y Xiaomi.**

Mientras, las ventas de **Huawei** cayeron casi un 90% anual en Europa en 2021, dejándolo con menos del 1% de participación de mercado.

Cuota de mercado de smartphones en Europa

En % de cuota de mercado y % de crecimiento

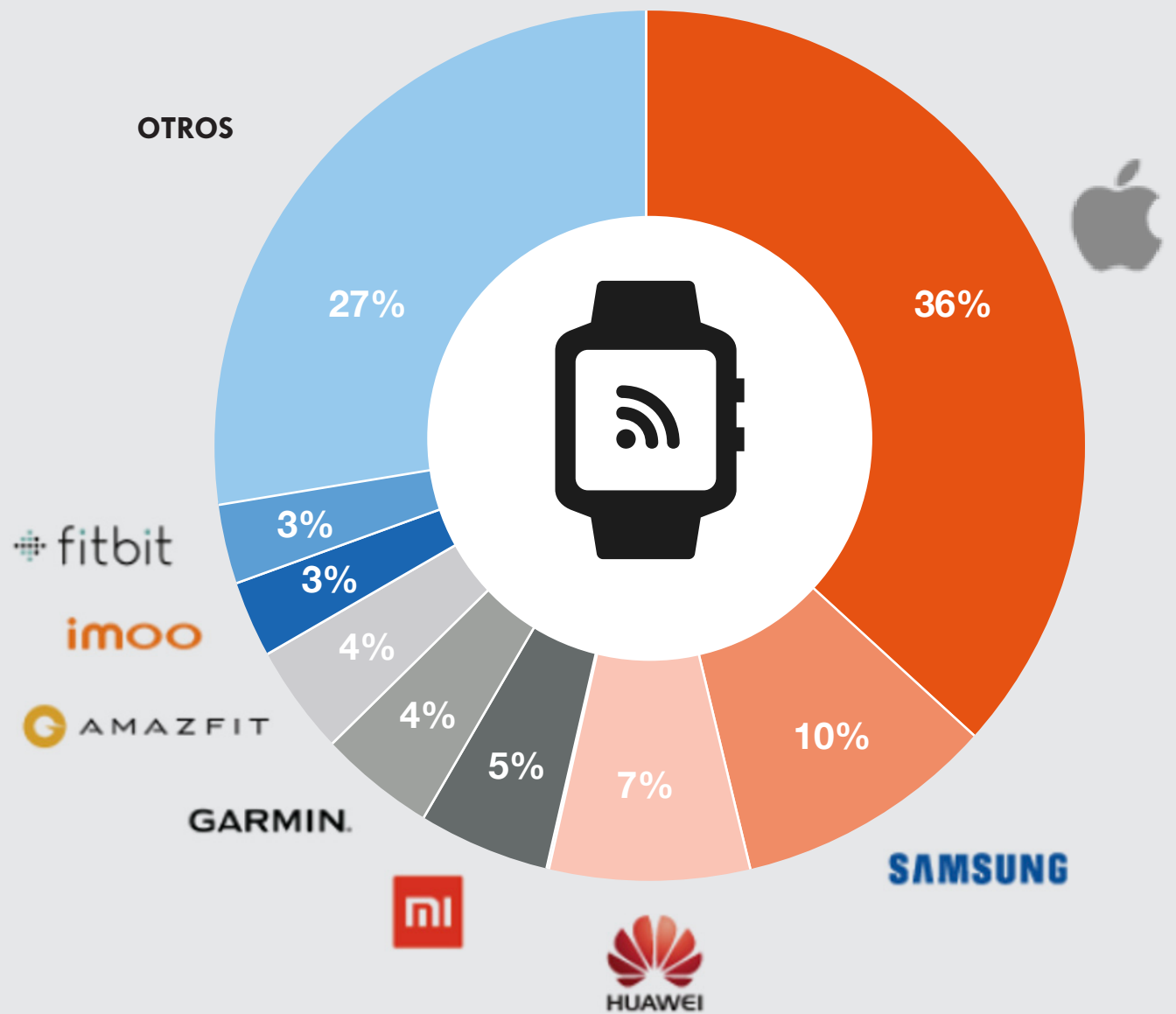
VENDEDOR	CUOTA (%)		CRECIMIENTO ANUAL
	2020	2021	
▲ SAMSUNG	32%	32%	6%
▲ APPLE	22%	26%	25%
▲ XIAOMI	14%	20%	50%
▲ OPPO	5%	8%	94%
▲ REALME	1%	2%	162%
▲ VIVO	1%	1%	207%
▼ OTROS	25%	11%	-55%
▲ TOTAL	100%	100%	8%

Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Counterpoint

En cuanto a las ventas de smartwatch en Europa, **Apple** mantiene su liderazgo y aumentó un 14% interanual en el primer trimestre de 2022. **Samsung** se mantiene en el segundo pese a haber experimentado un crecimiento de las ventas del 46% interanual.

Cuota de mercado de smartwatch en Europa (Primer trimestre de 2022)

En % de cuota de mercado



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Counterpoint

ESPAÑA

Con un 33% de cuota de mercado y un crecimiento anual del 8%, **Samsung** recuperó el primer puesto como la marca de smartphone más vendida en España en el primer trimestre de 2022, arrebatándole el puesto a **Xiaomi** que con una caída del 26% interanual pasa al segundo puesto.

Las ventas de dispositivos móviles de **Apple** crecieron un 14% en el primer trimestre de 2022, aunque los crecimientos más destacados los experimentaron **OPPO** y **Realme**.

Marcas de smartphone más vendidas en España en el primer trimestre de 2022

En % de cuota de mercado y % de crecimiento

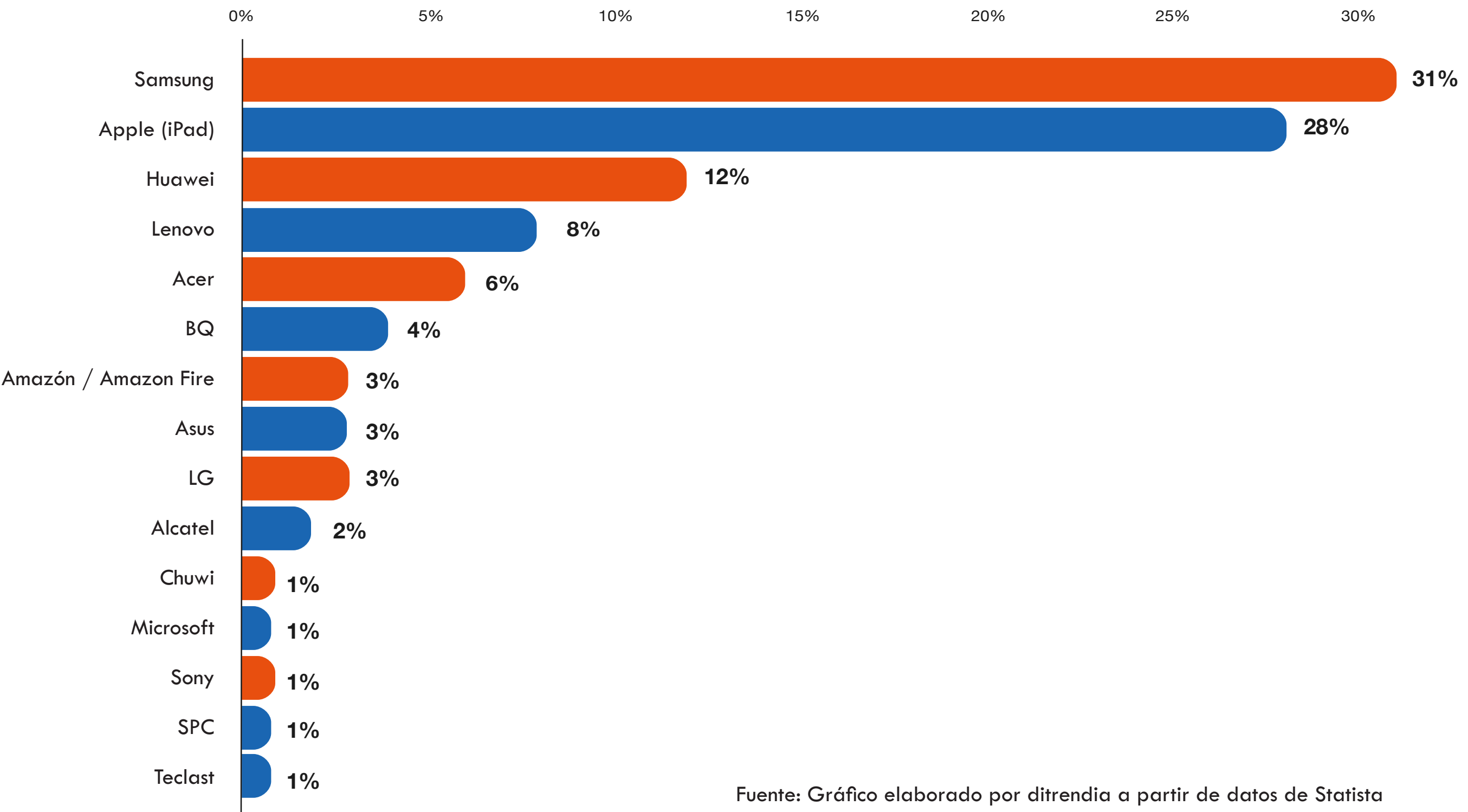
	VENDEDOR	CUOTA (%)	CRECIMIENTO ANUAL
#1 ▲	SAMSUNG	33%	+8%
#2 ▼	XIAOMI	29%	-26%
#3 =	APPLE	15%	+14%
#4 =	OPPO	7%	-37%
#5 =	REALME	5%	+223%

Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Canalys

En cuanto a tabletas, de nuevo **Samsung** es la marca más usada en España, seguida de **Apple**, **Huawei** y **Lenovo**.

Marca de tabletas en las casas españolas en 2021

En % de cuota de mercado



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Statista

02

APLICACIONES MÓVILES-APP



INTRODUCCIÓN



2021 fue otro gran año para el mundo móvil, sobre todo inducido por el catalizador que supuso la pandemia en el cambio de los hábitos móviles en 2020.

Y se vislumbra que 2022 está listo para superar récords en una economía transformada que depende de la socialización digital, el trabajo híbrido y el entretenimiento desde la palma de la mano.

Una estrategia que prioriza el móvil (mobile-first) es un prerequisite necesario, que no suficiente, para tener éxito en esta economía. Y una estrategia basada en datos, es el combustible que le ayudará en este camino. Así que adentrémonos en los datos.



APLICACIONES MÓVILES



MUNDO

Se pasa más tiempo que nunca en aplicaciones móviles, alcanzando las **4,8 horas al día** en los principales mercados móviles.

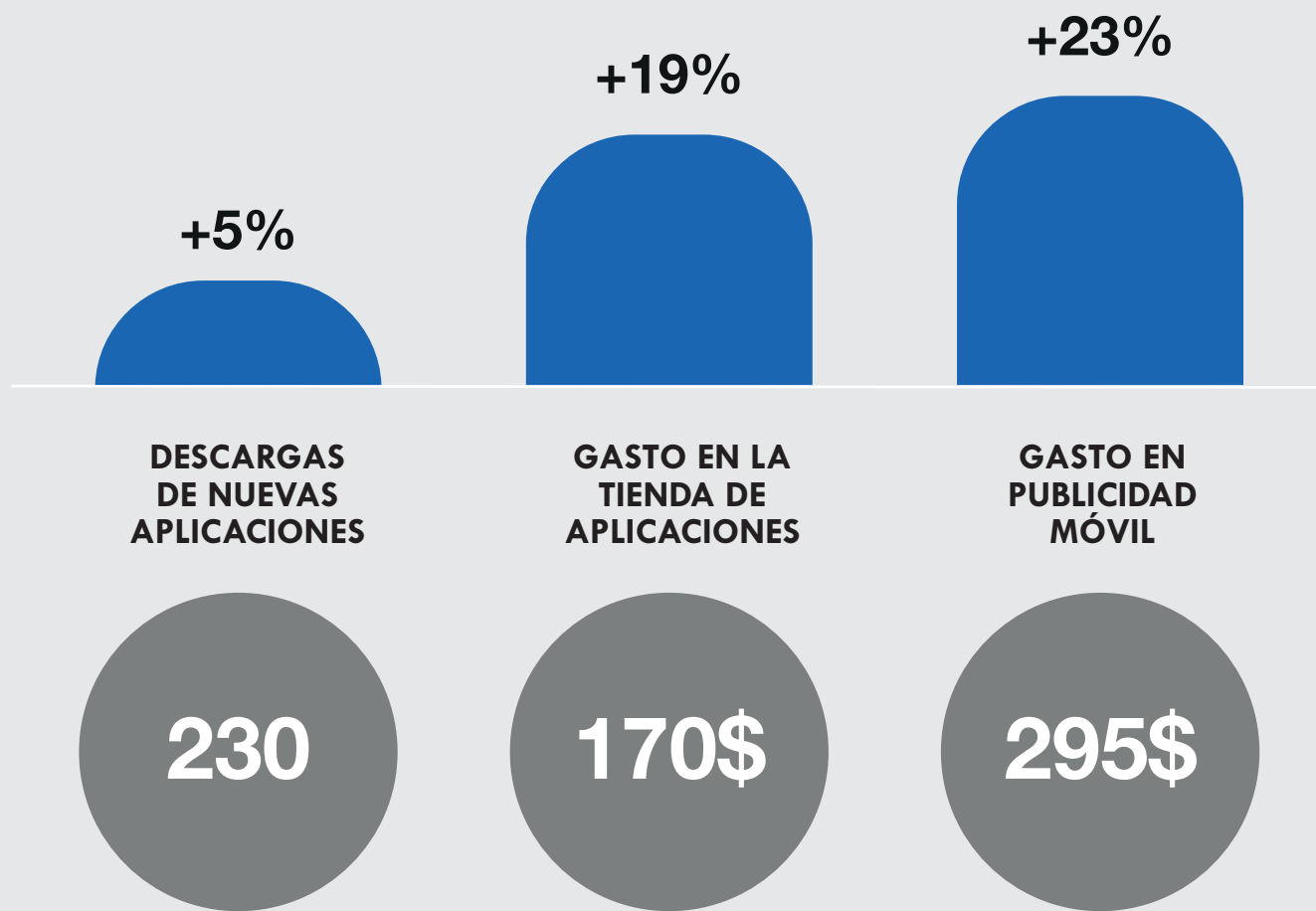
Los consumidores están migrando su atención, y su dinero, a los móviles: más de 320 mil \$ se destinaron a través de las tiendas de aplicaciones cada minuto de 2021 (un aumento de casi el 20% respecto a 2020).

Los usuarios de móviles descargan más de 435.000 aplicaciones por minuto en 2021.

Los anunciantes están tomando nota y **la inversión publicitaria móvil está en camino de alcanzar los 350 mil millones \$ en 2022**, después de superar los 295 mil millones \$ en 2021.

Panorama de las aplicaciones móviles en 2021 en el mundo

En miles de millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de App Annie Intelligence

El ecosistema móvil goza de un estupendo estado de salud, habiéndose lanzado **2 millones de nuevas aplicaciones y juegos en 2021**. Esto trae un total de más de 21 millones de aplicaciones y juegos lanzadas en las tiendas de iOS y Google.

Google Play representó el 77% de todos los lanzamientos de aplicaciones y juegos en 2021.

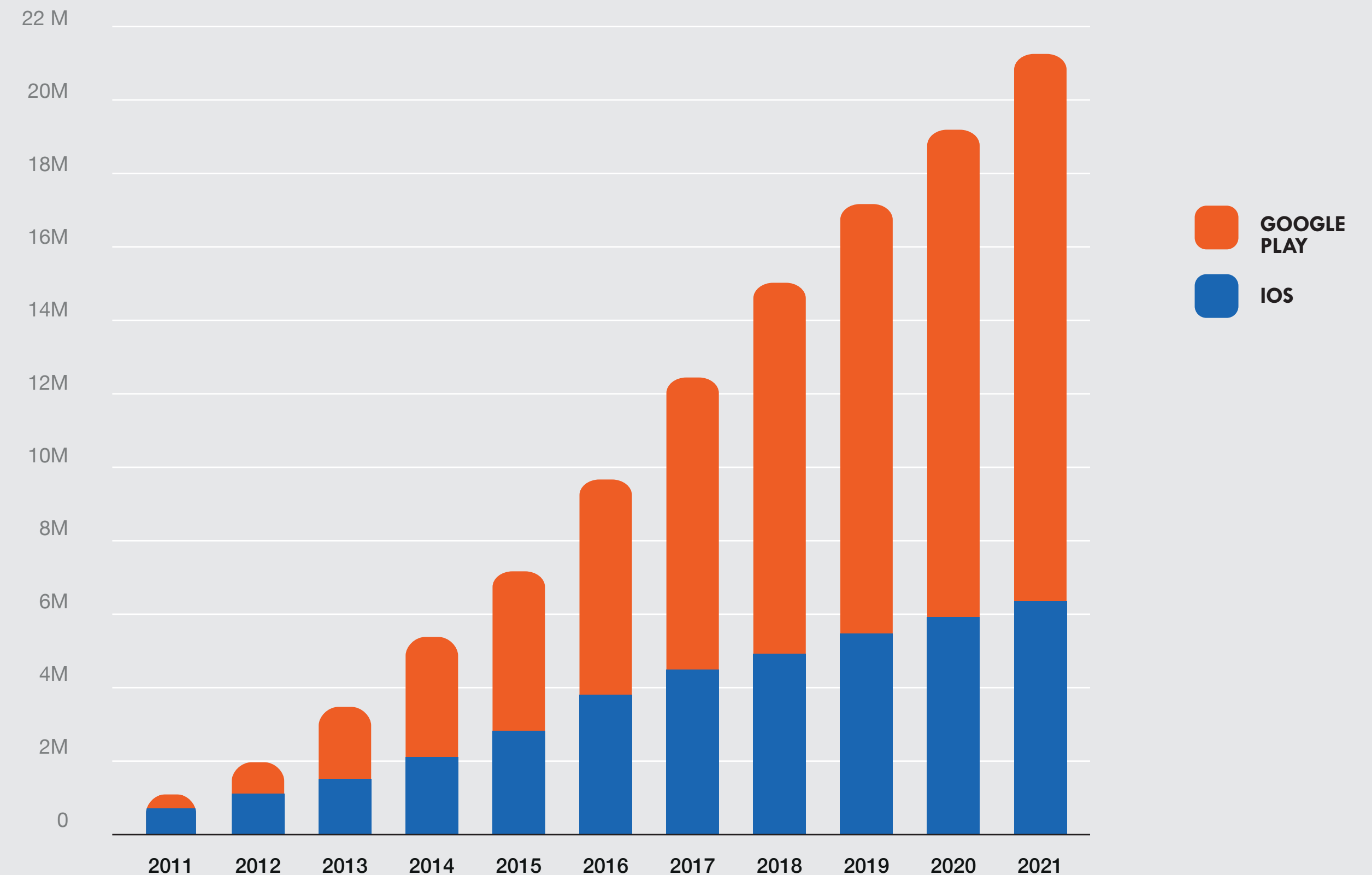
Tanto en iOS como en Google Play el 85% de las nuevas aplicaciones lanzadas abarcan todas las categorías de la tiendas de aplicaciones, desde los que priorizan los dispositivos móviles, como las redes sociales, hasta los sectores “forzados” a contar con su aplicación móvil como la banca y seguros o la atención médica. Las aplicaciones de juegos representaron el 15% de todos los nuevos lanzamientos en 2021.

Las aplicaciones también se eliminan de las tiendas de aplicaciones, por lo que las aplicaciones y juegos realmente disponibles para descargar es de 5,4 millones (1,8 millones en iOS y 3,6 millones en Google Play).

Con cada vez más teléfonos conectados a internet, que proporcionan un alcance y acceso incomparables a miles de millones de los consumidores de todo el mundo, prácticamente **todos los sectores deberían estar ya orientados a centrarse en la experiencia móvil** que sólo una App ofrece. El lanzamiento de nuevas aplicaciones ilustra esta creciente necesidad de atraer a los clientes al móvil.

Número acumulativo de aplicaciones lanzadas desde 2011 hasta 2021 por tienda en el mundo

En millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de App Annie Intelligence

RANKING DE APLICACIONES MÓVILES



MUNDO

Ya con la primera mitad del año finalizada, nos detendremos para revisar los líderes de descarga de aplicaciones móviles hasta el 30 de junio de 2022 (la lista no incluye juegos).

A pesar de que **TikTok** sigue liderando el ranking como era de esperar, está en camino de terminar 2022 con menos instalaciones que 2021, mientras que **Instagram** y **Snapchat** están en camino de terminar con un poco más de instalaciones en 2022 que el año pasado. Por el otro lado, **Zoom**, que fue una de las principales aplicaciones instaladas a nivel mundial el año pasado, este año sale del ranking.

Lo más interesante del ranking es que dos aplicaciones de comercio electrónico, la hindú **Meesho** y la brasileña **Shopee** (que recientemente cerró en España), han entrado en el top 10.

Top 10 Apps más descargadas en el primer semestre de 2022 en el mundo

En millones

#1		TikTok 317M	#6		Telegram 164M
#2		Instagram 280M	#7		Facebook 151M
#3		WhatsApp 218M	#8		Meesho 127M
#4		Snapchat 174M	#9		Spotify 119M
#5		CapCut 169M	#10		Shopee 118M

Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de apptopia

Y si estas han sido las Apps más descargadas este año ¿cuáles son las que más usuarios activos tienen en total?

Pues las aplicaciones de **Meta** lideran el ranking de las que más usuarios activos al mes contaron durante 2021 con **Facebook**, **WhatsApp**, **Messenger** e **Instagram** a la cabeza, seguidas de **Amazon**:

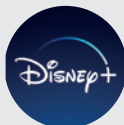
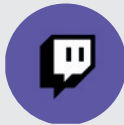
Aplicaciones con más usuarios activos al mes en 2021 en el mundo

#1		Facebook
#2		WhatsApp
#3		Facebook Messenger
#4		Instagram
#5		Amazon
#6		TikTok
#7		Telegram
#8		Twitter
#9		Spotify
#10		Netflix

Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de App Annie Intelligence

¿Y las que más tiempo le dedicaron? En este caso, las aplicaciones de Entretenimiento son las que lideran el ranking, con **TikTok** y **Youtube** a la cabeza, seguidos del servicio de citas **Tinder**:

Aplicaciones con más tiempo dedicado en 2021 en el mundo

#1		TikTok
#2		Youtube
#3		Tinder
#4		Disney+
#5		Tencent Video
#6		Piccoma
#7		HBO Max
#8		Google One
#9		Twitch
#10		Bigo Live

Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de App Annie Intelligence

REDES SOCIALES EN EL MÓVIL



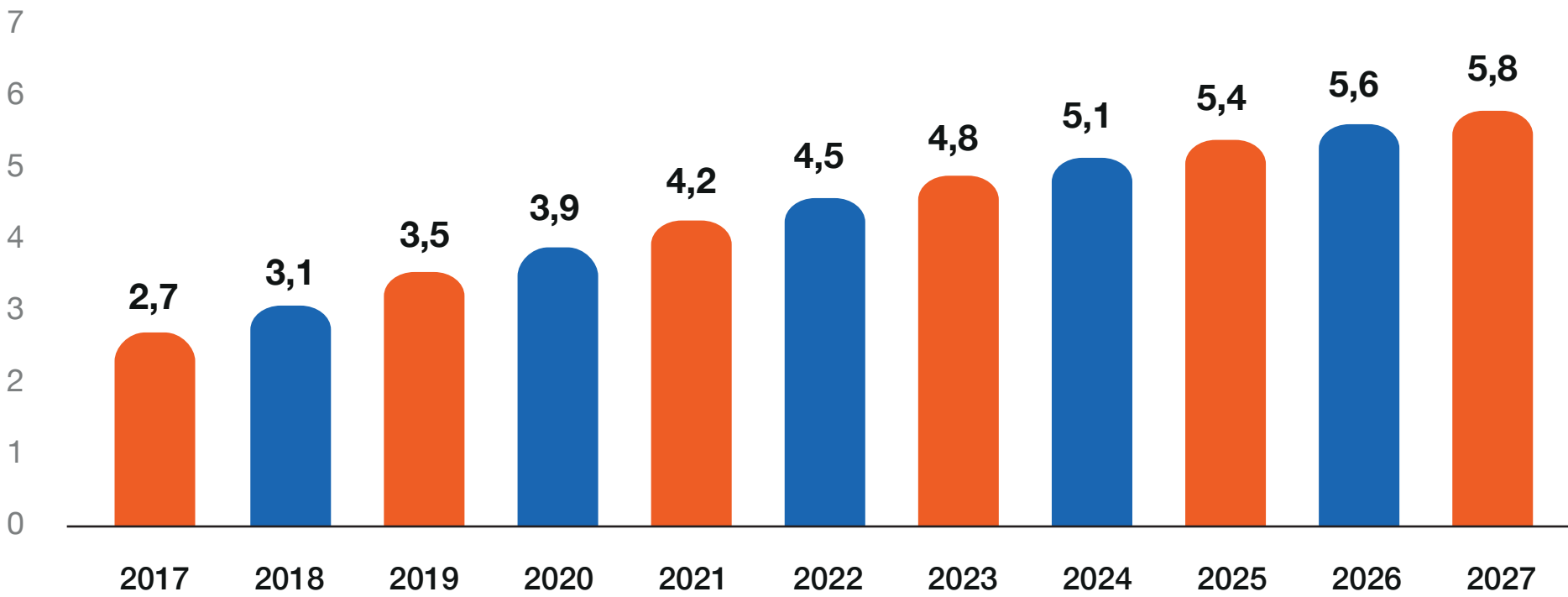
MUNDO

A medida que la población digital del mundo crece, también lo hace el alcance y el uso de las redes sociales. Las redes sociales, con las que los usuarios pueden acceder a todo tipo de información, forman parte de la vida cotidiana y continúan transformando la forma en que interactuamos entre nosotros a escala global.

En sus inicios, las redes sociales se consideraban principalmente comunidades digitales para los más jóvenes, sin embargo, hoy en día personas de todas las edades usan estas plataformas para temas profesionales, socializar, tener citas, entretenerse o para su comunicación diaria.

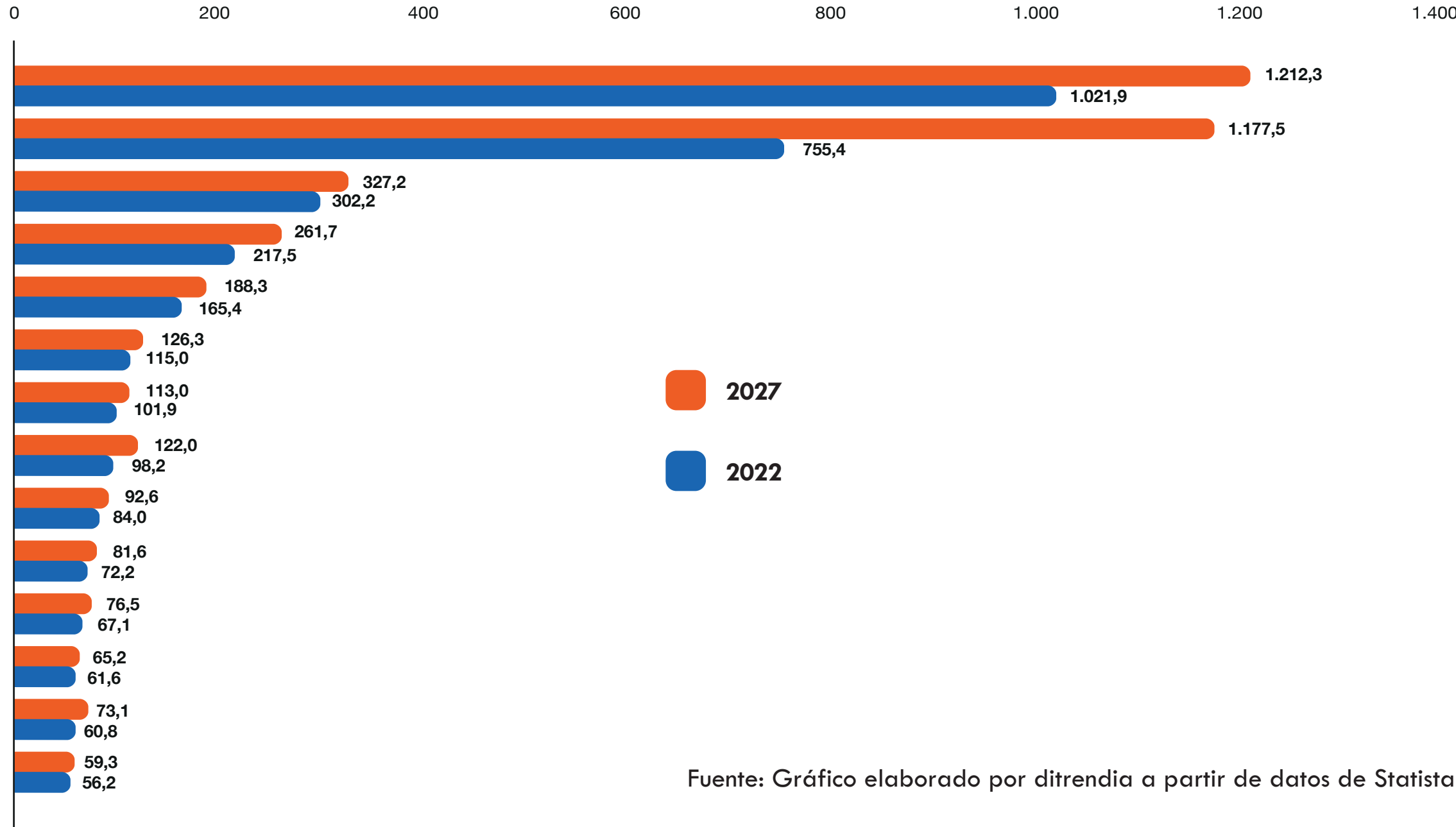
En 2022, de los 5 mil millones de usuarios de internet, **4,6 mil millones usan redes sociales** (el 60% de la población mundial) y se estima que crezca hasta los 5,85 mil millones en 2027 (llegando al 74%).

Número de usuarios de redes sociales en el mundo
En miles de millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Statista

Usuarios de redes sociales en algunos países
En millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Statista

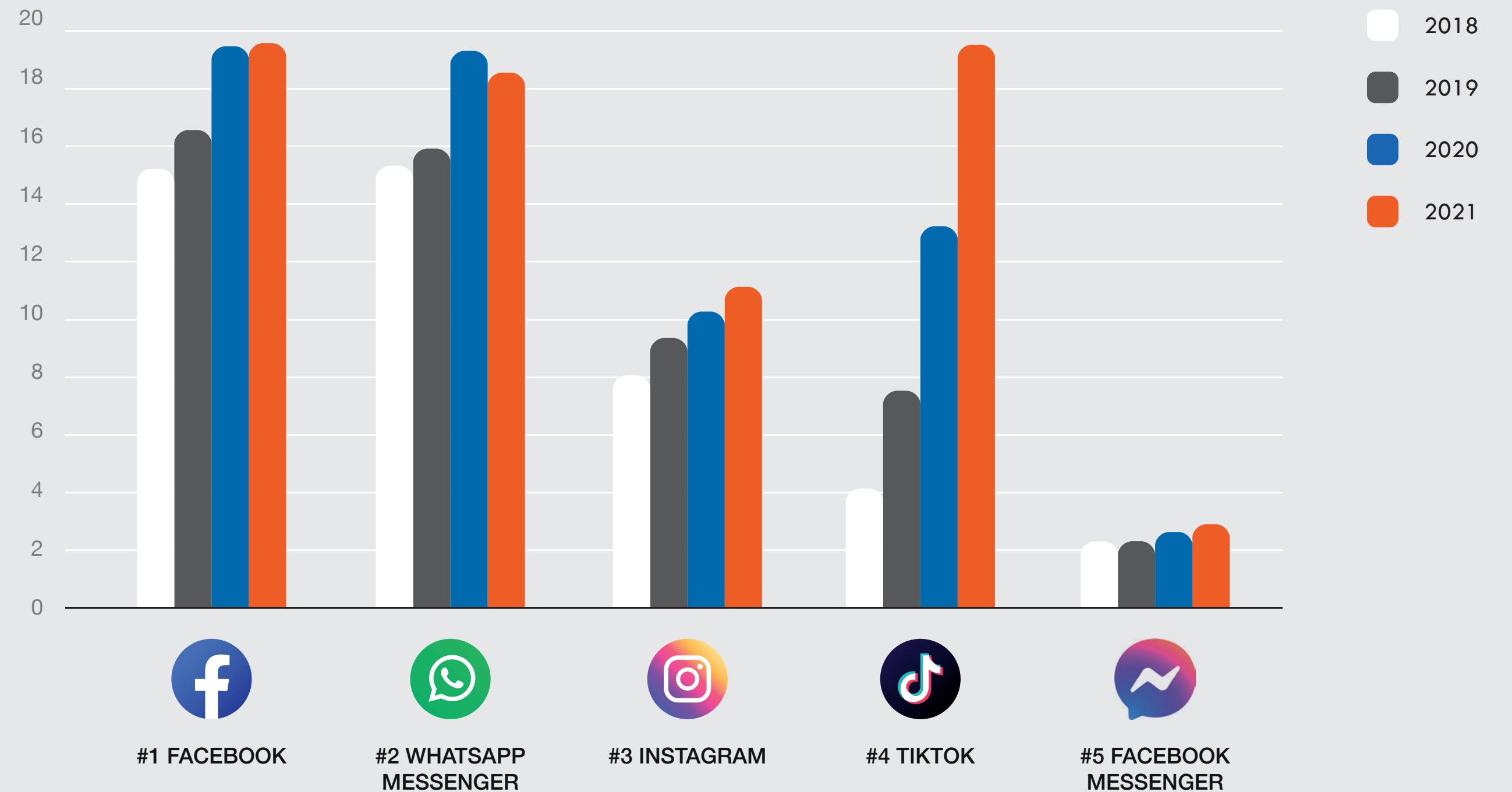
TikTok fue el gran ganador en 2021, destacando por el nivel de interacción (engagement) y de tiempo dedicado entre las 5 principales aplicaciones sociales. Es el fenómeno de estos últimos 2 años y no para de crecer.

Además es de destacar que **TikTok** haya tenido un crecimiento tan notorio en el tiempo mensual dedicado en 2021, tras un 2020 que ya batió récords. Hay que subrayar, por el lado contrario, que **WhatsApp** es la única de las 5 que ha bajado su tiempo de uso.

Las propiedades de **Meta** se beneficiaron de la prohibición de **TikTok** en India en 2021, lo que permitió crecer a **Facebook** e **Instagram** en un 15% y 35% respectivamente. ¿Se intensificarán las prohibiciones de uso de TikTok en el futuro? Parece que prohibir no, aunque en EEUU se ha solicitado que se retire de las principales tiendas de aplicaciones, pero no es algo habitual en el mundo occidental, así que seguramente sí que se terminará regulando debido fundamentalmente a los problemas de privacidad y control de datos detectados en la plataforma, entre otros muchos problemas que se le achacan.

Tiempo mensual en las 5 principales aplicaciones sociales en el mundo

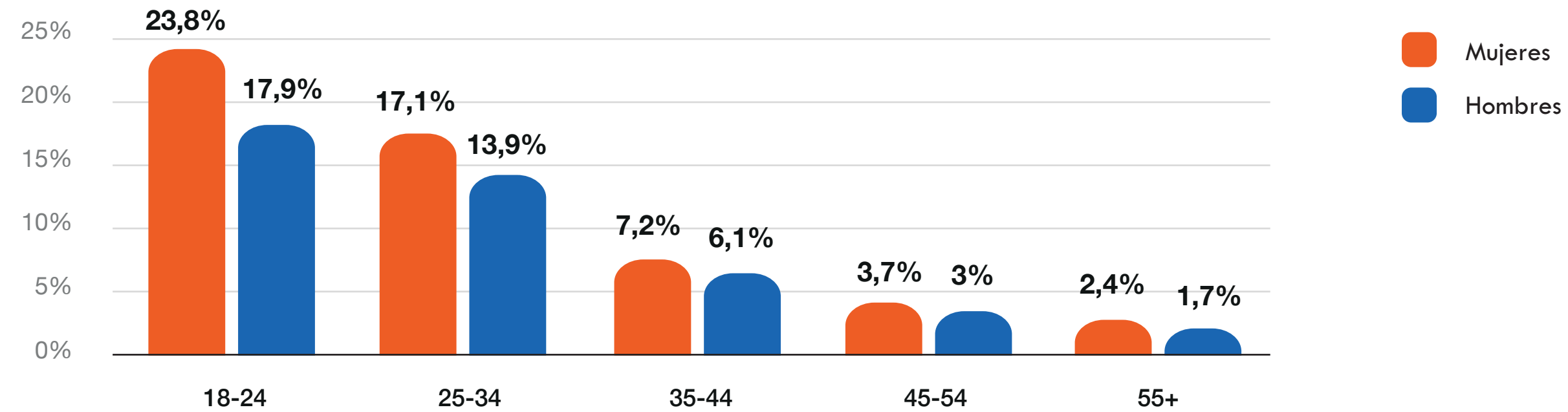
En horas



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de App Annie Intelligence

Distribución de usuarios por edad y sexo de TikTok a abril de 2022 en el mundo

En % sobre el total de usuarios activos



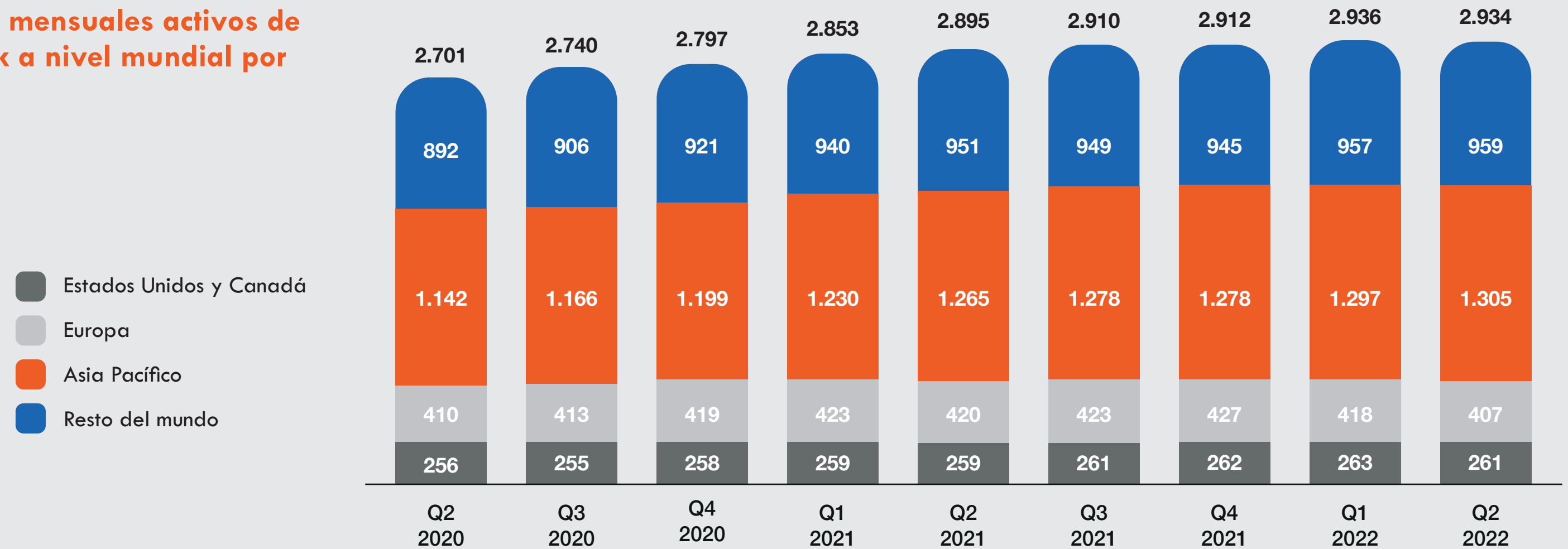
Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Datareportal

Sin embargo, como hemos visto, **Facebook** continúa siendo la App más usada del mundo.

En 2021 se crearon 170 millones de perfiles más respecto al año anterior, si bien es cierto que en este 2022 su ritmo de crecimiento se está estancando e incluso en el 2º trimestre se ha reducido respecto al 1º trimestre, quedando en la actualidad el número de usuarios mensuales activos en 2.934 millones.

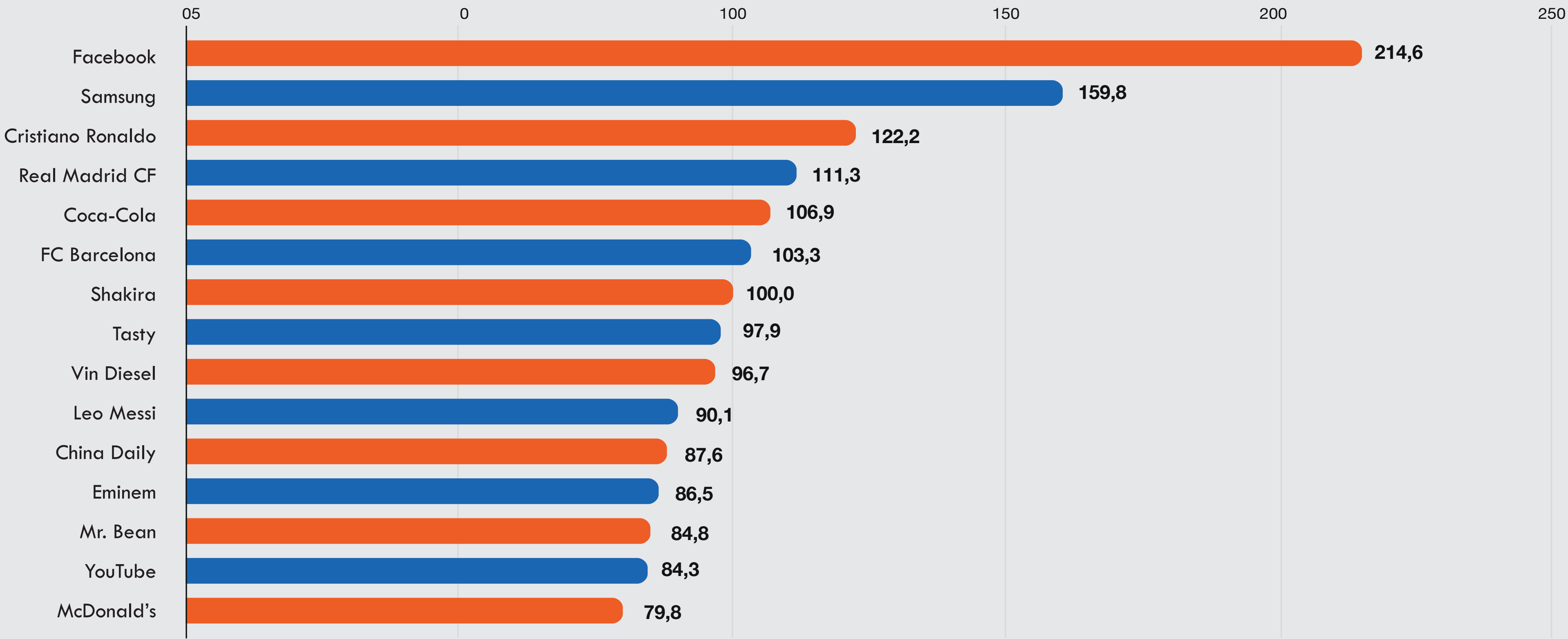
Usuarios mensuales activos de Facebook a nivel mundial por regiones

En millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Meta

Páginas de Facebook más populares a junio de 2022, según el número de fans
En millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Trackalytics

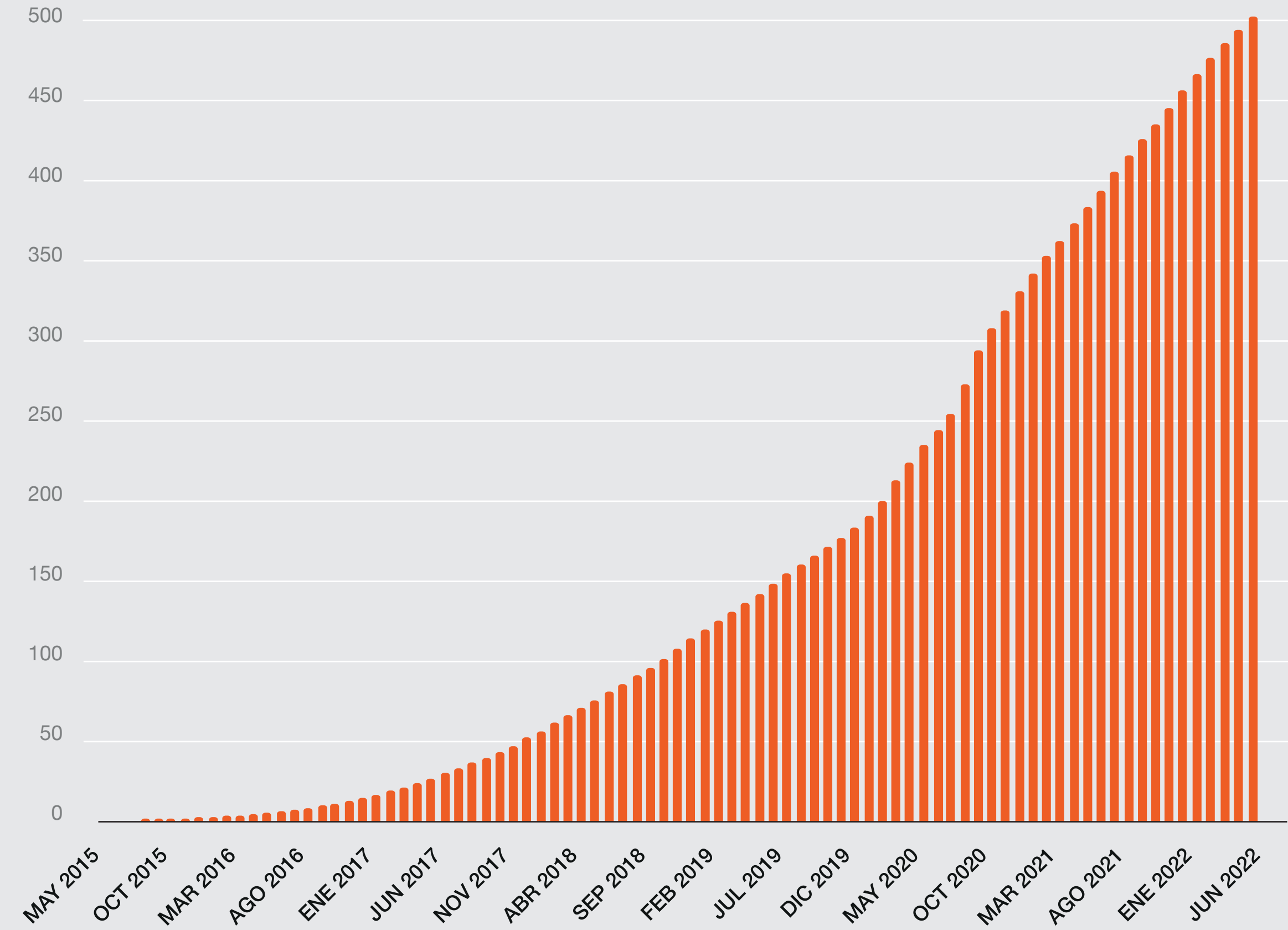
Ya sabes que nos gustan las tendencias en ditrendia, ¿así que qué es lo próximo que viene? Pues creemos que **Discord** y **Twitch** están creciendo mucho en estos últimos meses y, aunque aún no son muy conocidas en muchos países, pensamos que terminarán popularizándose, así que presta atención a su evolución.

Discord a julio de 2022 acaba de superar los 500 millones de descargas, y eso que permanentemente cierra cuentas que considera vulneran la seguridad.

Estados Unidos representa el 25% de las descargas de **Discord**, seguidos por Brasil (7%), Rusia, India y Reino Unido con un 5%, respectivamente.

Descargas de Discord en el mundo

En millones

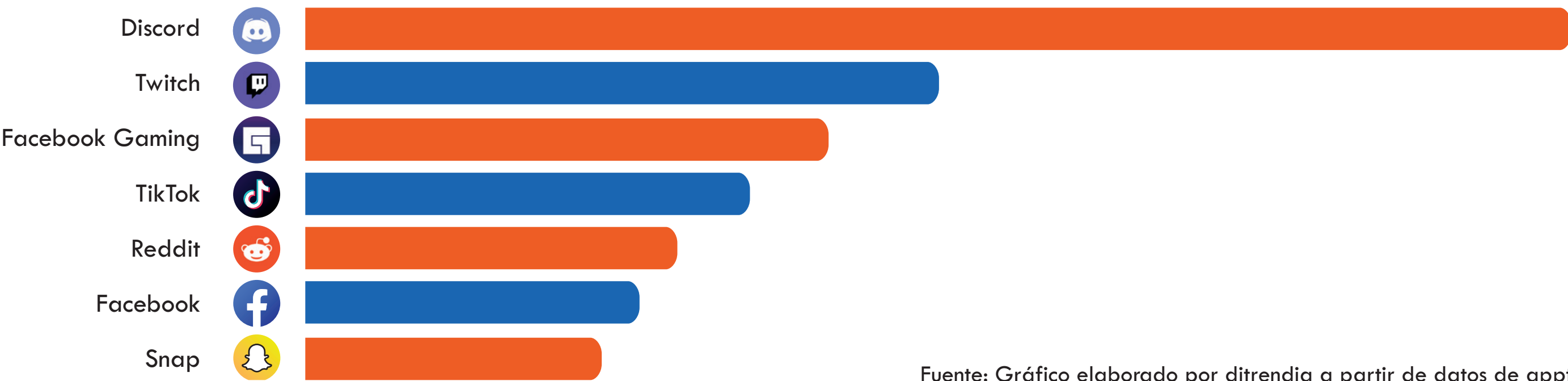


Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de apptopia

Discord originalmente comenzó en 2015 como una plataforma social de voz sobre IP (VoIP) y mensajería instantánea para la comunidad de juegos, hoy en día sirve a un amplio espectro de grupos de interés, conectándolos en “servidores” para chatear a través de texto, vídeo o audio.

El tiempo promedio de sesión por usuario activo diario (DAU) en **Discord** es dos veces más alto que el de la plataforma de transmisión **Twitch**, y más del doble que el de **Facebook Gaming**, **TikTok**, **Reddit**, **Facebook** y **Snap**.

Tiempo medio por usuario activo diario en el mundo



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de apptopia

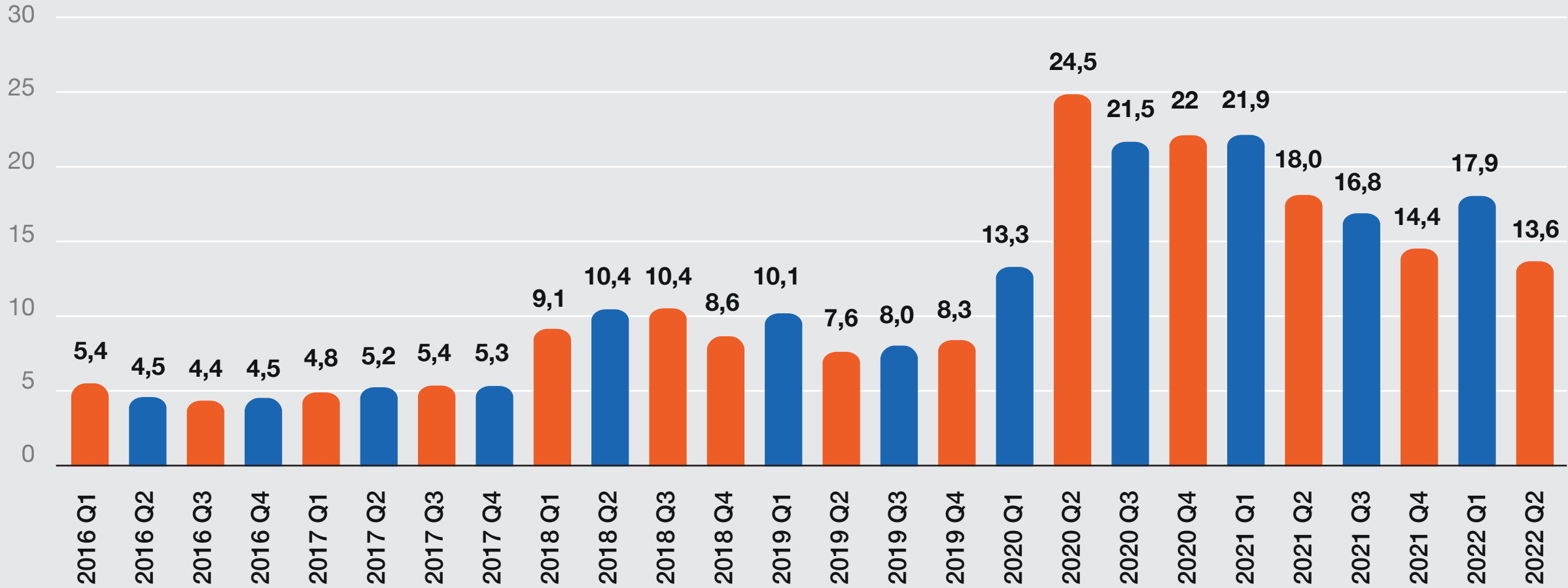
Tanto **Twitch** como **Discord** se beneficiaron de los bloqueos pandémicos que llevaron a más personas a conectarse a Internet. Hoy por hoy **Twitch** se ha convertido en la plataforma más popular para ver vídeos en vivo.

Fundada en 2011, **Twitch** es una de las formas más populares en que los espectadores ven a sus jugadores favoritos jugar una gran variedad de videojuegos en directo. A julio de 2022 el idioma más hablado en **Twitch** es el inglés (56,47%), seguido del español (12,6%), alemán (6,23%), portugués (6,12%) y francés (5,52%).

Es una plataforma usada más por hombres (79,79%) que mujeres (20,21%) y el rango de edad predominante es el de 25-34 años (49,7%).

Descargas de Twitch en el mundo

En millones



Fuente: Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de AppMagic



ditrendia
digital marketing trends

INFORME MOBILE ESPAÑA Y EL MUNDO 2022