

## **Nintendo le gana la partida a Microsoft en el uso de videoconsolas conectadas en los hogares en 2022, según Plume**

**Los nuevos datos globales de Plume Cloud revelan que Nintendo aventaja a Microsoft en popularidad de videoconsolas entre los hogares con Plume. Sin embargo, el nuevo operador "Steam" está ganando cuota de mercado y sus usuarios encabezan la tabla de uso de datos por día**

Plume®, el pionero en servicios de comunicaciones personalizadas, ha revelado hoy nuevos datos sobre el mercado de las videoconsolas a partir de un estudio realizado en hogares con su solución en la nube.

El Plume IQ de este mes explora el ritmo al que los hogares equipados con Plume están añadiendo videoconsolas a sus redes, la popularidad de las marcas de videoconsolas y el uso de datos, con la llegada del nuevo competidor "Steam", que podría alterar el statu quo de los juegos:

El despliegue de nuevas videoconsolas se está ralentizando: desde el inicio de la pandemia mundial de COVID, se ha observado una ralentización en el número de videoconsolas de las principales marcas introducidas en los hogares equipados con Plume. Esto puede deberse a problemas de suministro de componentes, pero también podría estar relacionado con el hecho de que se han introducido pocas videoconsolas nuevas para refrescar el mercado.

Nintendo reclama el primer puesto en popularidad: en lo que respecta a la propiedad de videoconsolas, Nintendo (41,3%) aventaja a Microsoft (38,2%), invirtiendo sus respectivas posiciones con respecto al estudio de Plume de abril de 2019. Sin embargo, es fascinante observar que un nuevo entrante 'Steam' está tomando cuota de mercado, aunque actualmente con sólo el 0,6% de la base instalada.

Steaming ahead - a pesar de la ralentización en el despliegue de videoconsolas, el uso sigue siendo alto, con un consumo medio diario de datos para todas las marcas de consolas -aparte de Nintendo (0,6 GB)- muy por encima de la media de 1,2 GB para todos los dispositivos conectados a Plume Cloud. Teniendo en cuenta que todos los juegos deben descargarse o transmitirse, los usuarios de Steam encabezan la tabla de consumo de datos con la asombrosa cifra de 9,2 GB de datos consumidos de media al día.

"Nuestro último estudio Plume IQ revela algunos cambios fascinantes, y una posible disrupción, en el mercado de las videoconsolas", dijo David Huynh, Director de Producto de Plume. "En una inversión de nuestro primer estudio de abril de 2019, Nintendo ahora lidera a Microsoft en popularidad de videoconsolas, sin embargo, más notable es la entrada de Steam en lo que ha sido un triopolio muy establecido, con la nueva plataforma comenzando a tomar cuota de mercado y sus usuarios encabezando las tablas de uso de datos".

**Datos de contacto:**

Axicom para Plume

916 61 17 37

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos Hogar](#) [Innovación Tecnológica](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>