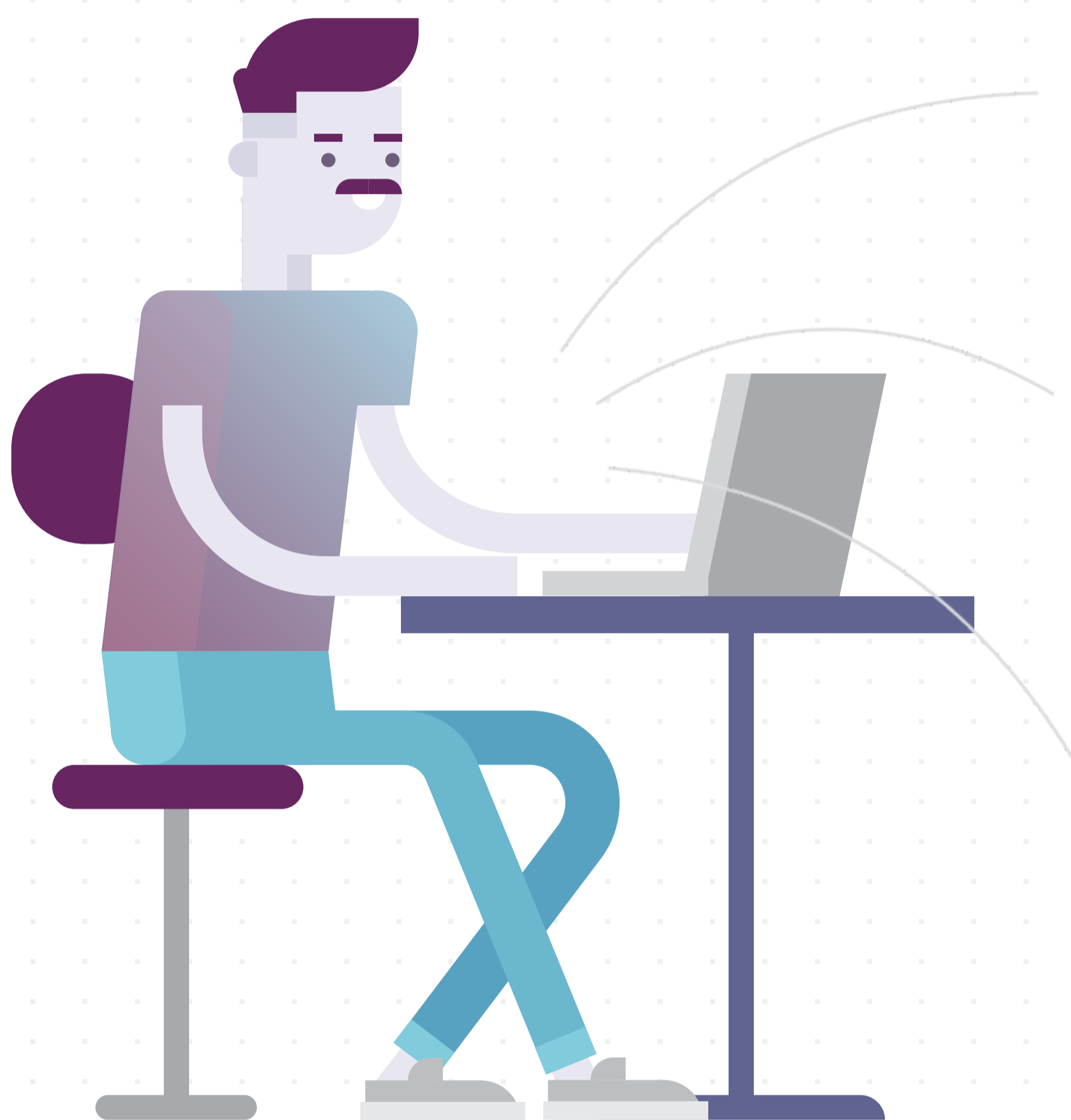


# ¿CÓMO SON LOS USUARIOS?

LA EXPERIENCIA DEL USUARIO EN EL CENTRO DE LA ACTIVIDAD DEL JUEGO ONLINE



## DINÁMICOS

Mayoritariamente, son **jóvenes profesionales**, de un **nivel socio económico medio-alto** y conocedores de las **nuevas tecnologías** que ven el juego como una actividad más dentro de su tiempo de ocio.

## EXIGENTES

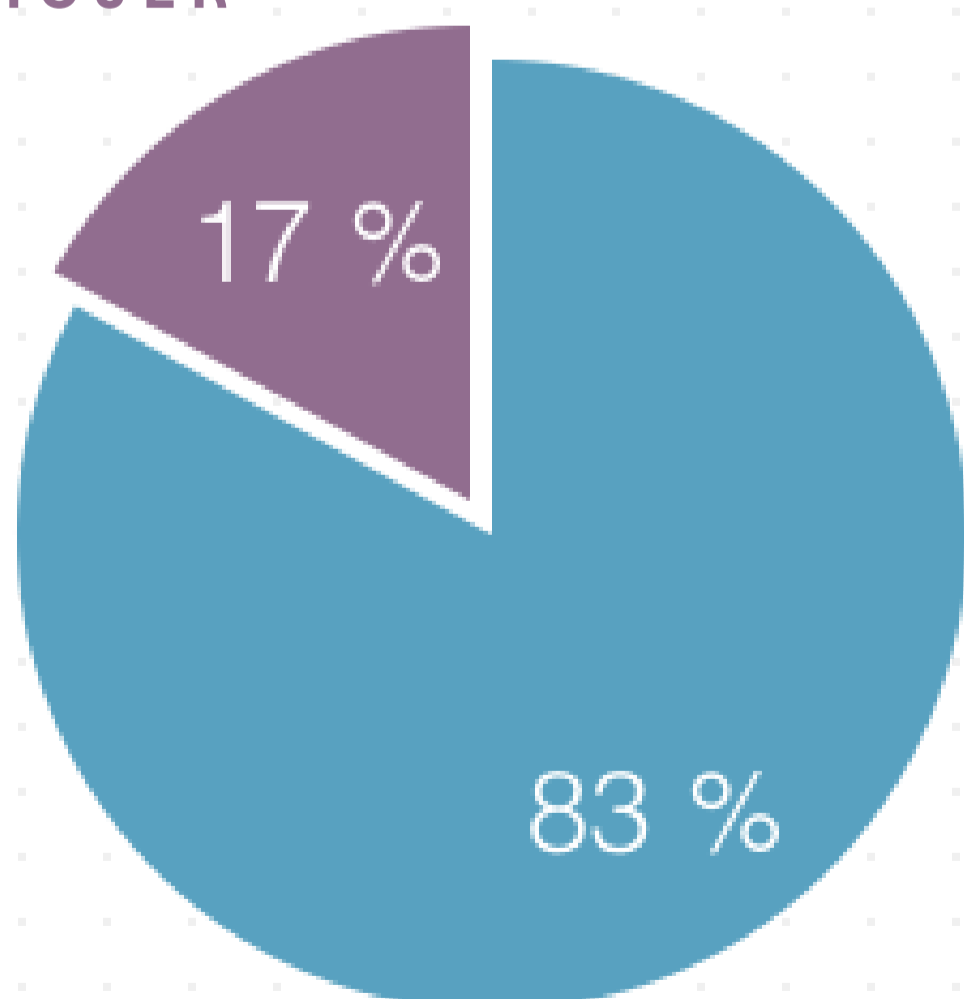
Son usuarios que continuamente **demandan nuevas formas de disfrutar de su tiempo de ocio**, por ello, la industria del juego online dedica grandes esfuerzos a innovar de forma constante y a ampliar el abanico de alternativas de juego.

## ACTIVOS

En 2016, **casi 7 millones de personas participaron en alguna de las modalidades de juego regulado** en España, un 41% más que en 2015.

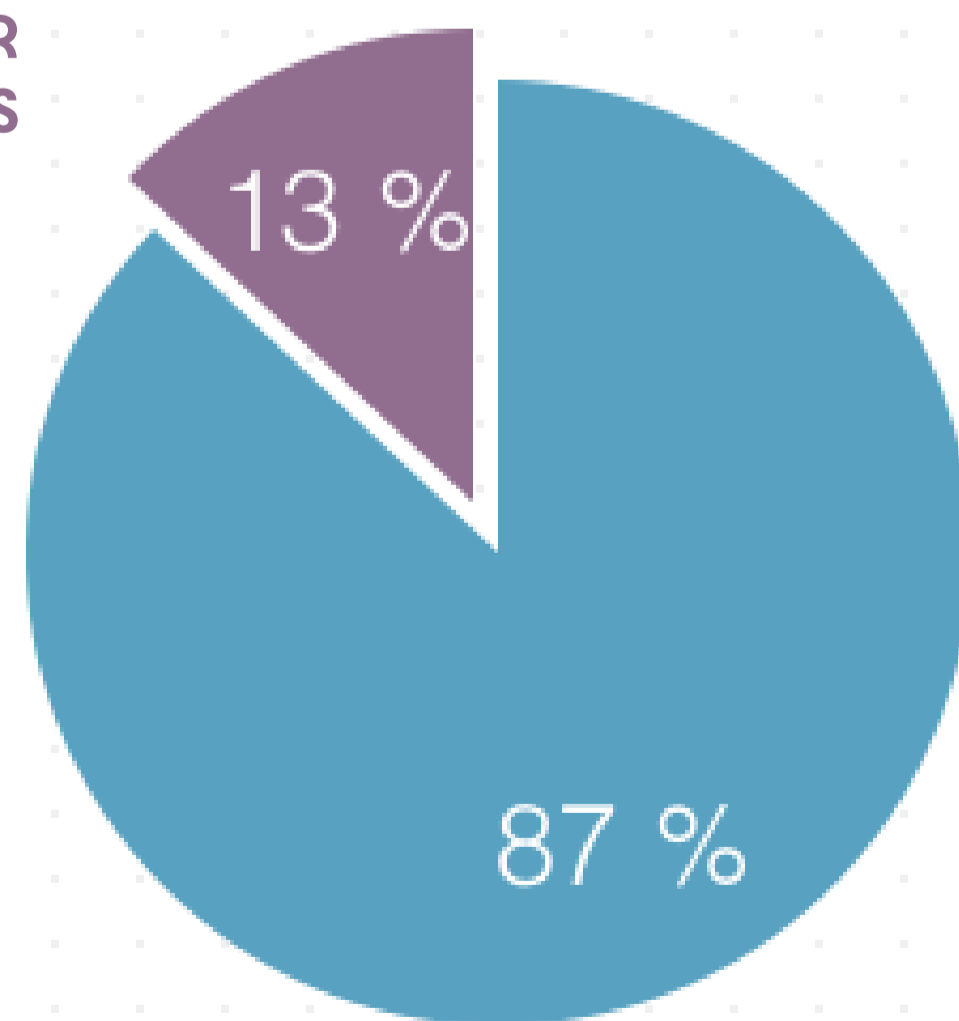
## PERFIL MÁS HABITUAL

MUJER



HOMBRE

MAYOR DE 46 AÑOS



MENOR DE 46 AÑOS