

NOTA DE PRENSA

Adese presenta su anuario 2010

- **A lo largo de sus 12 capítulos la memoria realiza una completa radiografía del sector y del estado de la industria, tanto en nuestro país como en los principales mercados internacionales.**
- **Durante la presentación aDeSe ha confirmado su participación como co-organizador en la segunda edición de GAMEFEST**
- **También se ha anunciado de cara a las Navidades una nueva campaña divulgativa en torno al Sistema PEGI. Y una novedad: se editará un cómic, que estará disponible en los puntos de venta que se adhieran a la campaña.**

Madrid, 13 de julio de 2011- aDeSe, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, presenta su anuario 2010; la fuente documental de referencia para el análisis de la situación de la industria del videojuego a escala nacional e internacional.

El anuario aDeSe recoge a lo largo de sus 12 capítulos información que configura una completa radiografía del sector y del estado de la industria, tanto en nuestro país como en los principales mercados internacionales. De esta manera, el lector puede consultar, entre otros aspectos, información económica sobre el mercado español del videojuego, el contexto regulador que rodea a la industria, estadísticas sobre el consumo en los principales mercados internacionales, información detallada sobre el perfil del videojugador español y europeo, estudios de mercado sobre el futuro de la industria etc.

Asimismo, el documento recoge un recopilatorio de los lanzamientos más importantes en el mercado español, el ranking de ventas durante el año, la visión sobre la industria de los máximos directivos de las empresas de videojuegos que operan en el mercado español y un resumen de las citas más importantes del año para el sector.

Durante el acto de presentación Alberto González Lorca, Presidente de aDeSe, y Carlos Iglesias Redondo, Secretario General, han compartido su visión sobre la industria y han analizado las claves de su éxito, su proyección de futuro y su potencial como motor de desarrollo económico. Ambos representantes de aDeSe han expresado su intención de trabajar para que el sector del videojuego genere en España un tejido empresarial sólido que contribuya a la creación de empleo en nuestro país ya que, como ha afirmado Gonzalez Lorca, “el videojuego es uno de los sectores más innovadores y es ya un verdadero *key player* en el panorama económico-empresarial internacional”. No obstante, el presidente ha vuelto a señalar el problema de la piratería y las descargas ilegales como la principal amenaza a la que se enfrenta el sector para su desarrollo en nuestro país.

Asimismo, durante el acto el secretario de aDeSe, Carlos Iglesias, ha confirmado la participación de aDeSe en GAMEFEST. La feria, que tendrá lugar desde el 29 de septiembre al 02 de octubre y que este año celebra su segunda edición, se configura como el encuentro más importante a nivel nacional; por este motivo, aDeSe estará presente en calidad de co-organizador y representante de la industria, auspiciando diferentes actos de interés para los asistentes, entre los que figurarán

mesas redondas y talleres, a los que se sumará también la presentación de un estudio sobre los estilos de vida y valores de los videojugadores.

Finalmente, aDeSe ha anunciado la puesta en marcha de una nueva campaña de sensibilización social en torno al Sistema PEGI, que llegará a los puntos de venta durante las próximas Navidades. Este año habrá una destacada novedad, y es que a los soportes informativos habituales se sumará un cómic, donde a través de una mini aventura se pretende sensibilizar a padres e hijos sobre la importancia de una compra responsable acorde a la edad del usuario. "El Comic PEGI quiere ser un soporte atractivo tanto para adultos como para niños. Queremos reforzar el grado de conocimiento del Sistema en general entre la población española, actualmente en el 50%, según datos registrados por ISFE", según Carlos Iglesias.

Accede a los capítulos de tu interés (Haz click)

Carta del presidente

1. El mercado español del videojuego. Balance de un año.
2. Retos y oportunidades del mercado.
3. Autorregulación.
4. Mercado mundial del videojuego.
5. Inversión publicitaria en el sector del videojuego.
6. Usos y hábitos del videojugador Europeo.
7. ¿Cómo será el videojuego del futuro?
8. Hitos de las grandes compañías durante el 2010.
9. Grandes citas del sector.
10. Tendencias del mercado.
11. Lanzamientos 2010.
12. Los videojuegos más vendidos del 2010.

Anexo: aDeSe

ACERCA DE aDeSe

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), se constituyó en octubre de 1997 con el firme propósito de representar y contribuir al desarrollo de la industria del sector y de sus asociados. aDeSe está integrada actualmente por 15 empresas que representan más del 90% del consumo en el mercado español. Activision-Blizzard, Digital Bros, Disney Interactive Studios, Electronic Arts, GAME, Koch Media, Microsoft, Namco Bandai Partners Ibérica, Nintendo, Sega, Sony Computer Entertainment, Take Two Interactive, THQ, Ubisoft y Warner Interactive Entertainment.

Más información www.adese.es
Síguenos en
Facebook www.facebook.es/adese.es
Twitter @adese_es

Gabinete de prensa de aDeSe

Marta Frau / Juan Gabriel Corral
Tel: 91.577.92.72
Marta.frau@evercom.es;
juangabriel.corral@evercom.es