



aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

BALANCE ECONÓMICO 2011  
INDUSTRIA ESPAÑOLA DEL VIDEOJUEGO

Datos auditados por GFK

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

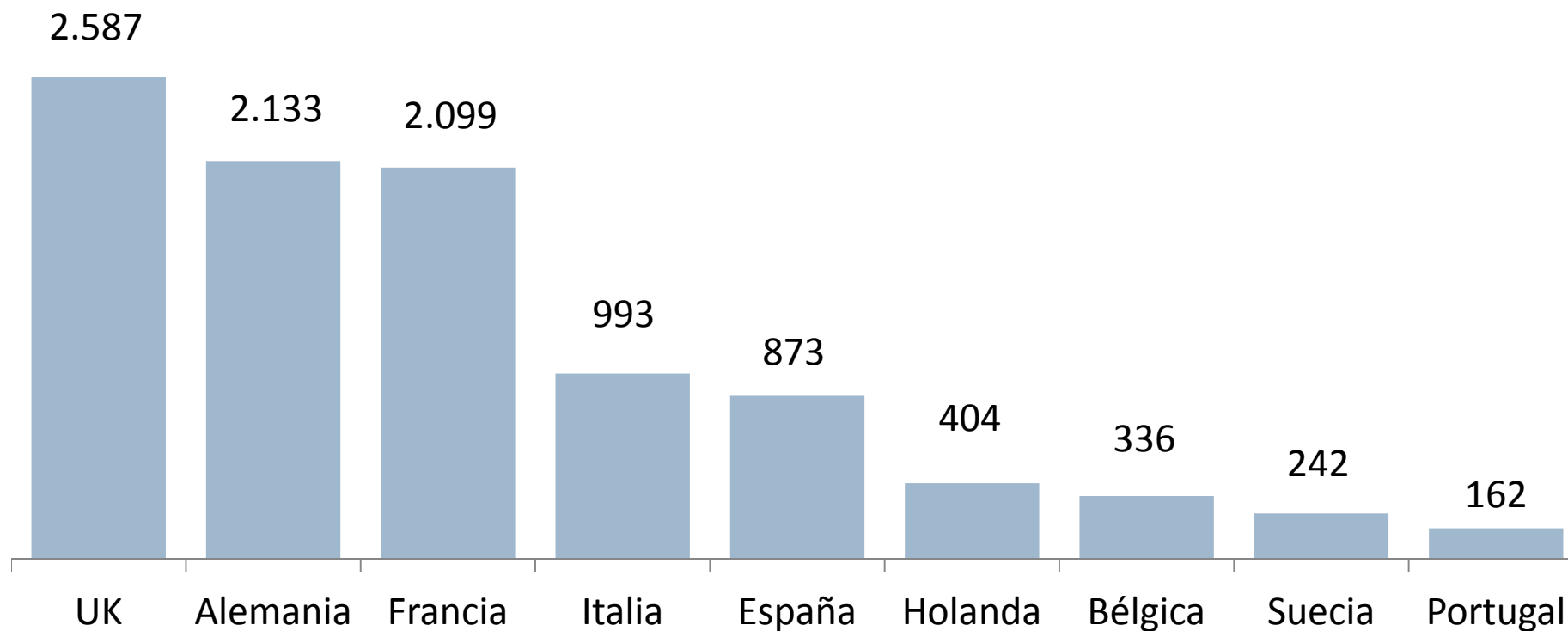
MERCADO EUROPEO

## VENTAS CONSOLAS + VIDEOJUEGOS (en Millones €) (excluidos periféricos)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

Fuente: Gfk

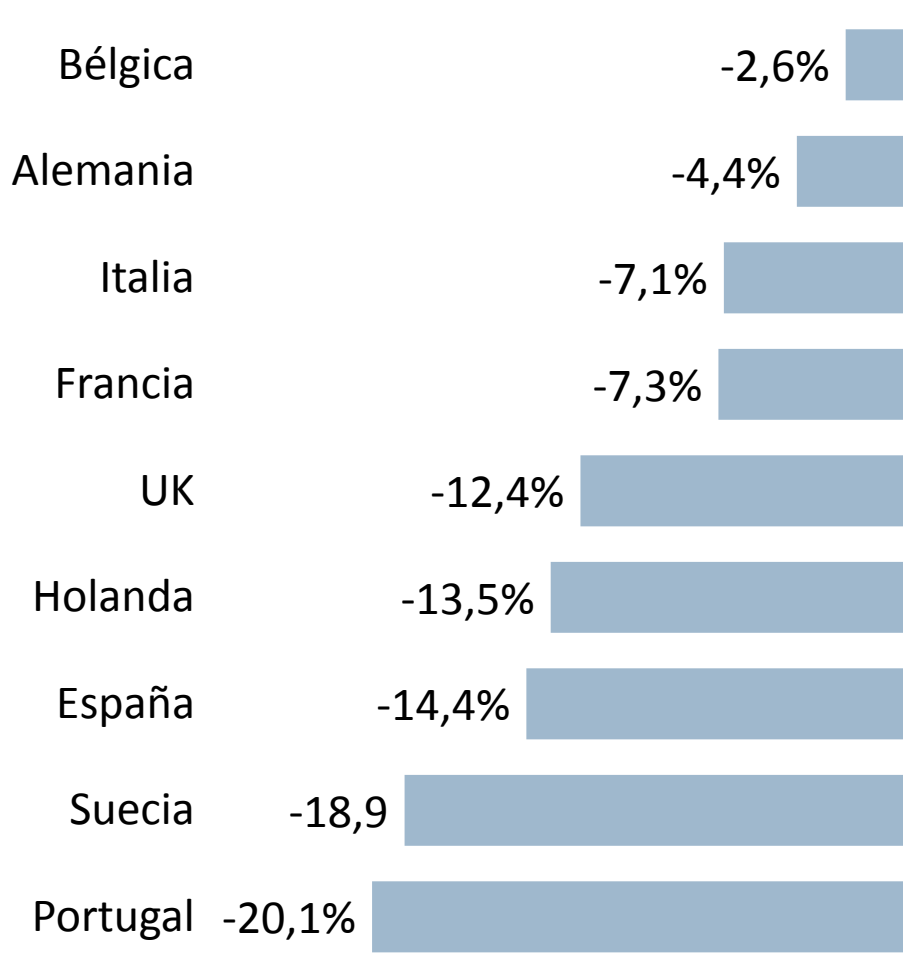


Teniendo en cuenta únicamente el mercado de venta física de consolas y videojuegos (excluidos periféricos), España ocupa la **quinta posición del ranking europeo**

## COMPARATIVA RESPECTO A 2010

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento



Fuente: Gfk

El descenso en ventas en el mercado físico es común en las principales plazas europeas. El mercado alemán, el menos afectado.

A man and a young boy are sitting on a couch, smiling and looking at a tablet together. The man is wearing a white shirt with a red grid pattern, and the boy is wearing a red shirt. The background is a light, textured wall.

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

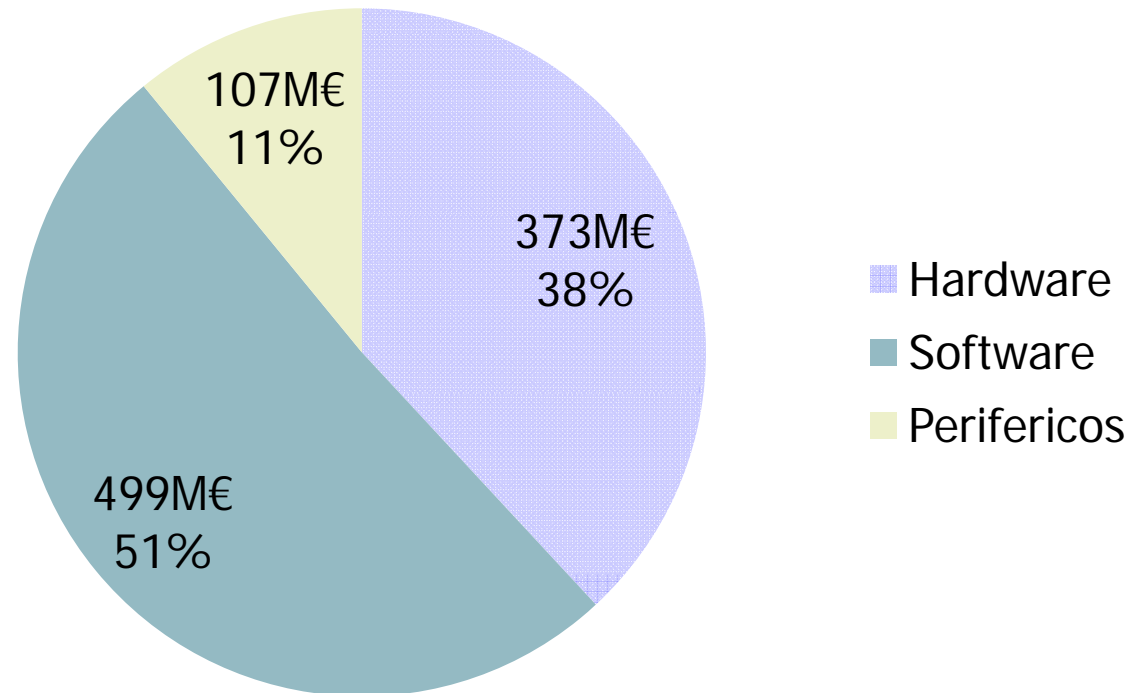
MERCADO ESPAÑOL

# TOTAL MERCADO VIDEOJUEGOS + CONSOLAS + PERIFÉRICOS (Millones €)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

Fuente: Gfk



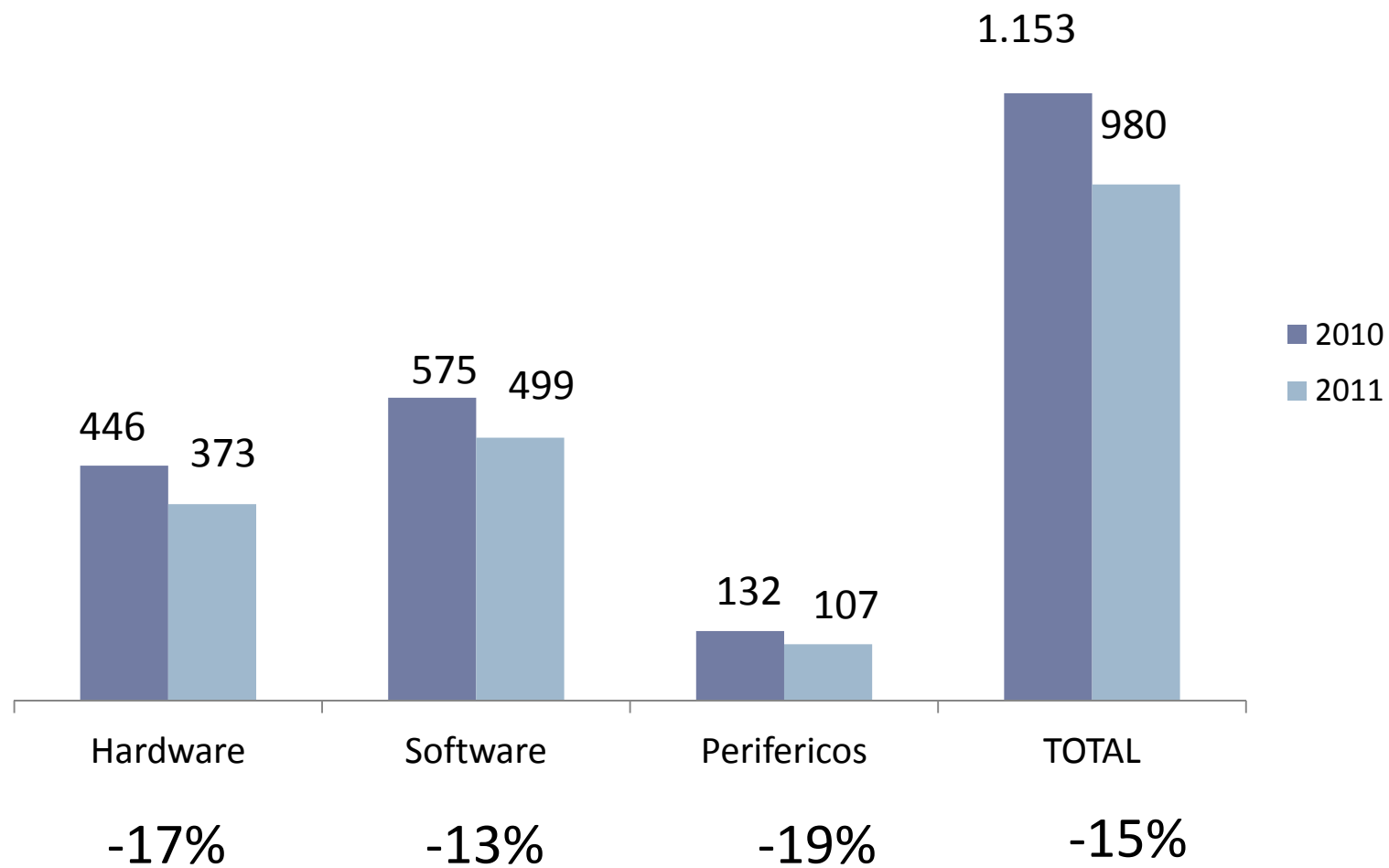
En 2011 el valor de la industria en España ha ascendido a **980 millones de euros**, lo que supone un 15% menos que en 2010

# EVOLUCIÓN TOTAL MERCADO VIDEOJUEGOS + CONSOLAS + PERIFÉRICOS (M€)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

Fuente: Gfk

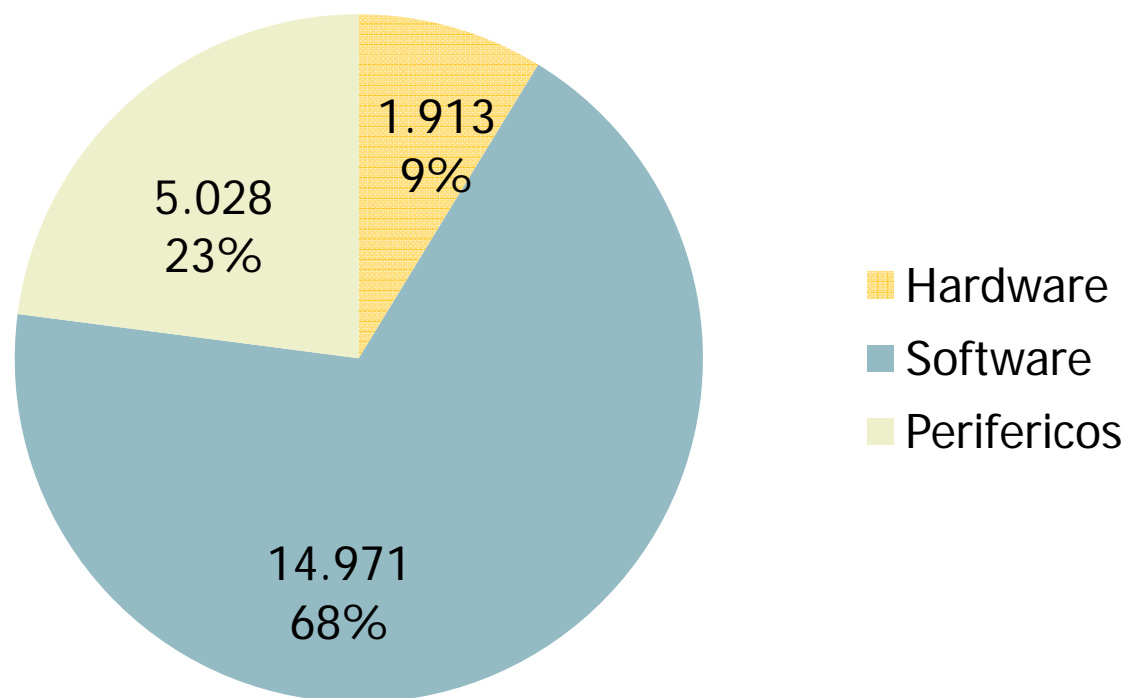


# TOTAL MERCADO VIDEOJUEGOS + CONSOLAS + PERIFÉRICOS (Miles de Unidades)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

Fuente: Gfk



En 2011 en España se han vendido un total de **21.912 millones de unidades** entre software, hardware y periféricos, lo que supone un 12% menos que en 2010

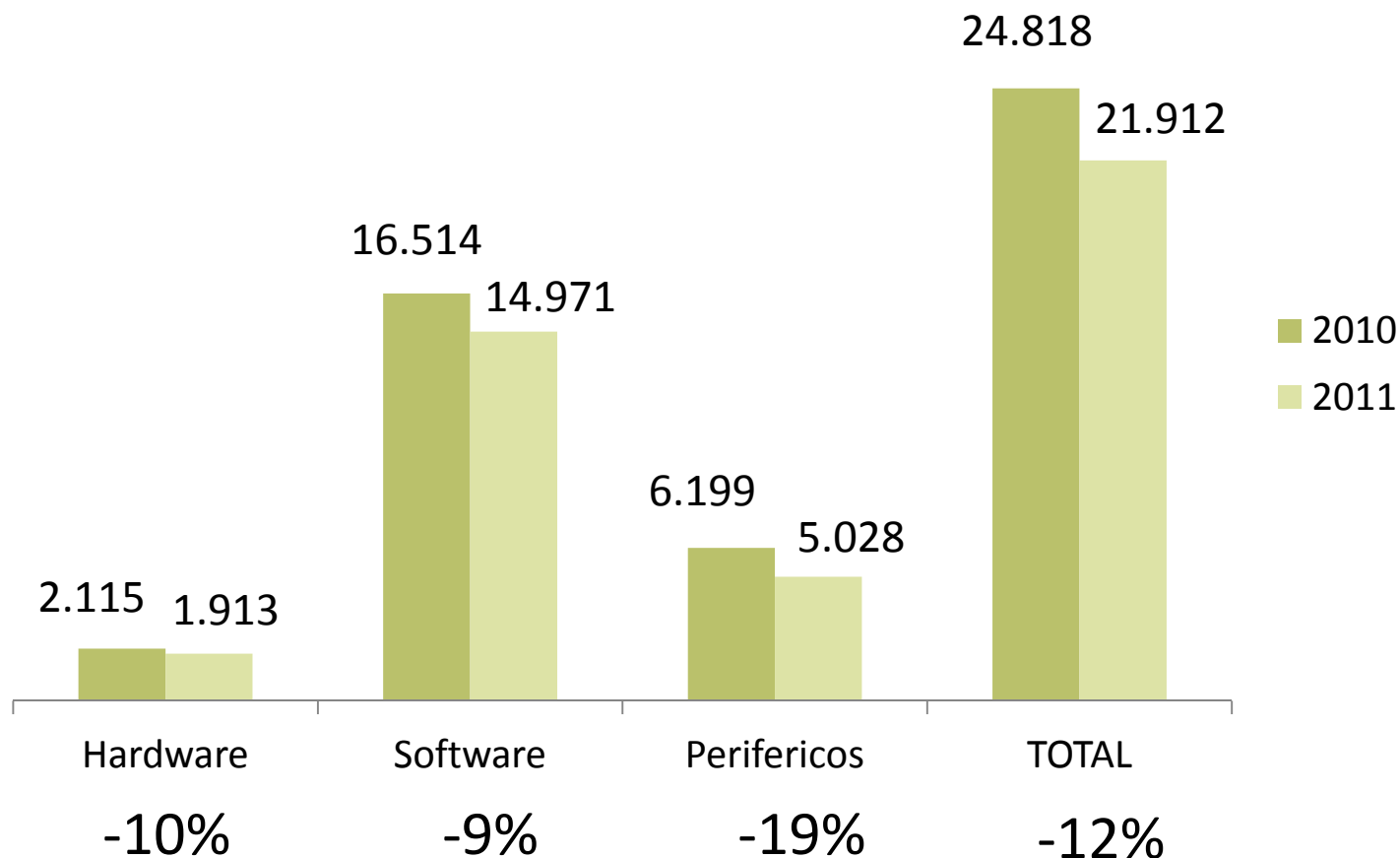


# EVOLUCIÓN TOTAL MERCADO VIDEOJUEGOS + CONSOLAS + PERIFÉRICOS (en miles de unidades)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

Fuente: Gfk





aDeSe

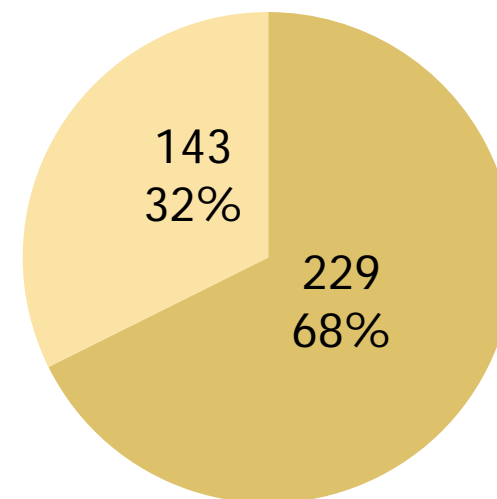
Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

CONSOLAS (mercado español)

### Evolución 2010 Vs 2011

	VALOR 2011 (M€)	VALOR 2010 (M€)	2011 Vs 2010
Sobremesa	229	294	-22%
Portatil	143	152	-6%
<b>TOTAL</b>	<b>373</b>	<b>446</b>	<b>-17%</b>

### Segmentación



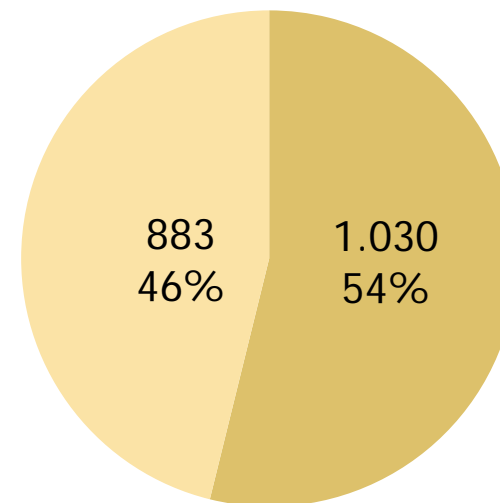
- Sobremesa
- Portatil

Fuente: Gfk

Evolución 2010 Vs 2011

	UDS 2011 (Miles)	UDS 2010 (Miles)	2011 Vs 2010
Sobremesa	1.030	1.198	-14%
Portatil	883	917	-4%
<b>TOTAL</b>	<b>1.913</b>	<b>2.115</b>	<b>-10%</b>

Segmentación



■ Sobremesa

■ Portatil

aDeSe

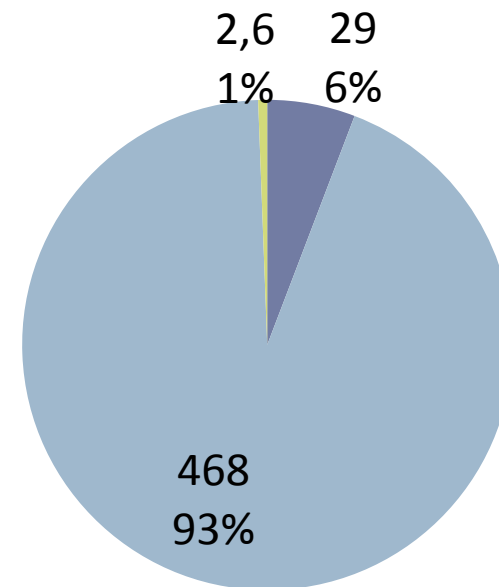
Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

VIDEOJUEGOS (mercado español)

Evolución 2010 Vs 2011

	VALOR 2011 (M€)	VALOR 2010 (M€)	2011 Vs 2010
Juegos PC Total	29	41	-29%
Videojuegos para consola Total	468	531	-12%
PS3	187	203	-8%
PS 2	9	22	-58%
PSP	33	40	-18%
XBox 360	65	61	7%
Nintendo wii	105	142	-26%
DS	49	64	-24%
3DS	21		
PC Info & Edutainment	2,6	3	-13%
<b>TOTAL</b>	<b>499</b>	<b>575</b>	<b>-13%</b>

Segmentación

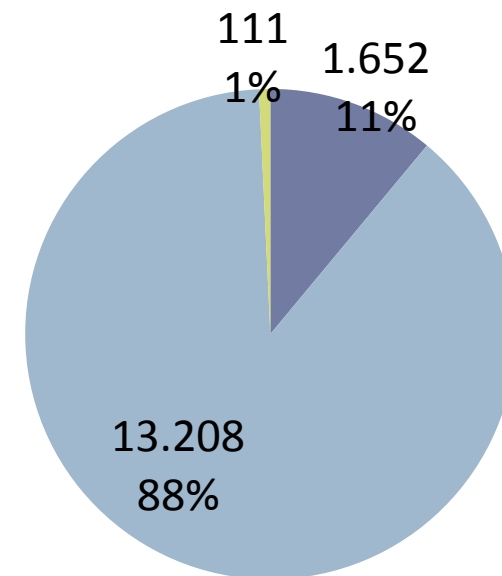


- Juegos PC
- Juegos para consolas
- PC Info & Edutainment

## Evolución 2010 Vs 2011

	UDS (Miles)	UDS (Miles)	2011 Vs 2010
Juegos PC Total	1.652	2.040	-19%
Videojuegos consola Total	13.208	14.324	-8%
PS3	4.102	4.064	1%
PS 2	646	1.208	-47%
PSP	1.835	1.629	13%
XBox 360	1.626	1.423	14%
Nintendo wii	2.754	3.429	-20%
DS	1.739	2.571	-32%
3DS	506		
PC Info&Edutainment	111	150	-26%
<b>TOTAL</b>	<b>14.971</b>	<b>16.514</b>	<b>-9%</b>

## Segmentación



- Juegos para PC
- Juegos para consola
- PC Info & Edutainment

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

PERIFÉRICOS (mercado español)



Evolución 2010 Vs 2011 (millones €)

Fuente: Gfk

	VALOR 2011 (M€)	VALOR 2010 (M€)	2011 Vs 2010
<b>TOTAL</b>	<b>107</b>	<b>132</b>	<b>-19%</b>

Evolución 2010 Vs 2011 (miles de unidades)

	UDS (Miles)	UDS (Miles)	2011 Vs 2010
<b>TOTAL</b>	<b>6.199</b>	<b>5.028</b>	<b>-19%</b>

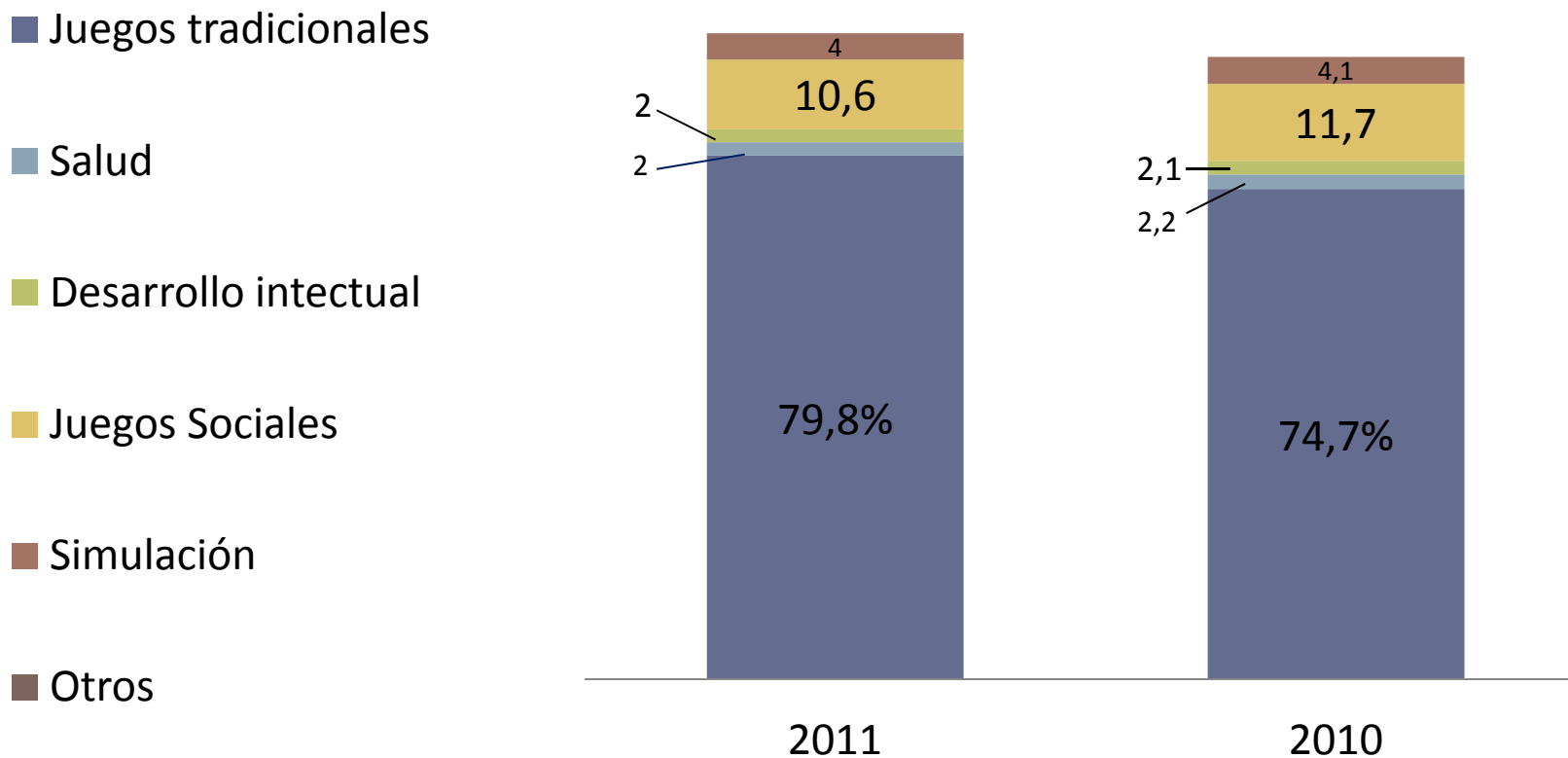
A young girl with curly hair, wearing a white shirt, is smiling and looking towards a young boy. The boy is wearing a blue and white striped shirt and is also smiling. They appear to be in a social setting, possibly a school or a community event. The background is slightly blurred, showing other people in white shirts.

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

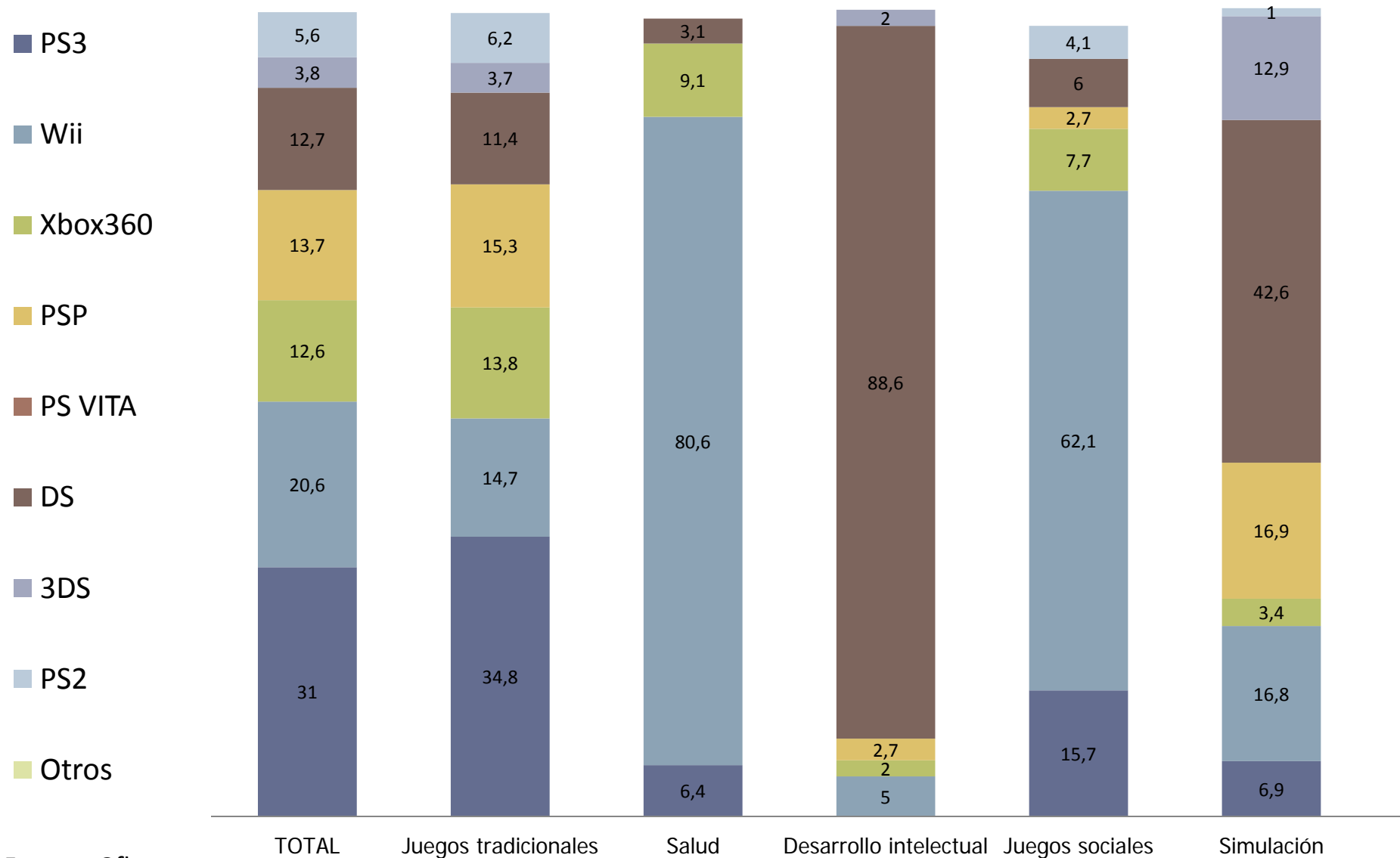
## VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA SEGMENTACIÓN POR GÉNERO

Los juegos tradicionales acaparan cerca del 80% del mercado, y se posicional como el género favorito de los españoles



Fuente: Gfk

# GENERO (% DEL TOTAL DE UNIDADES VENDIDAS) SEGMENTACIÓN POR CONSOLAS



Fuente: Gfk

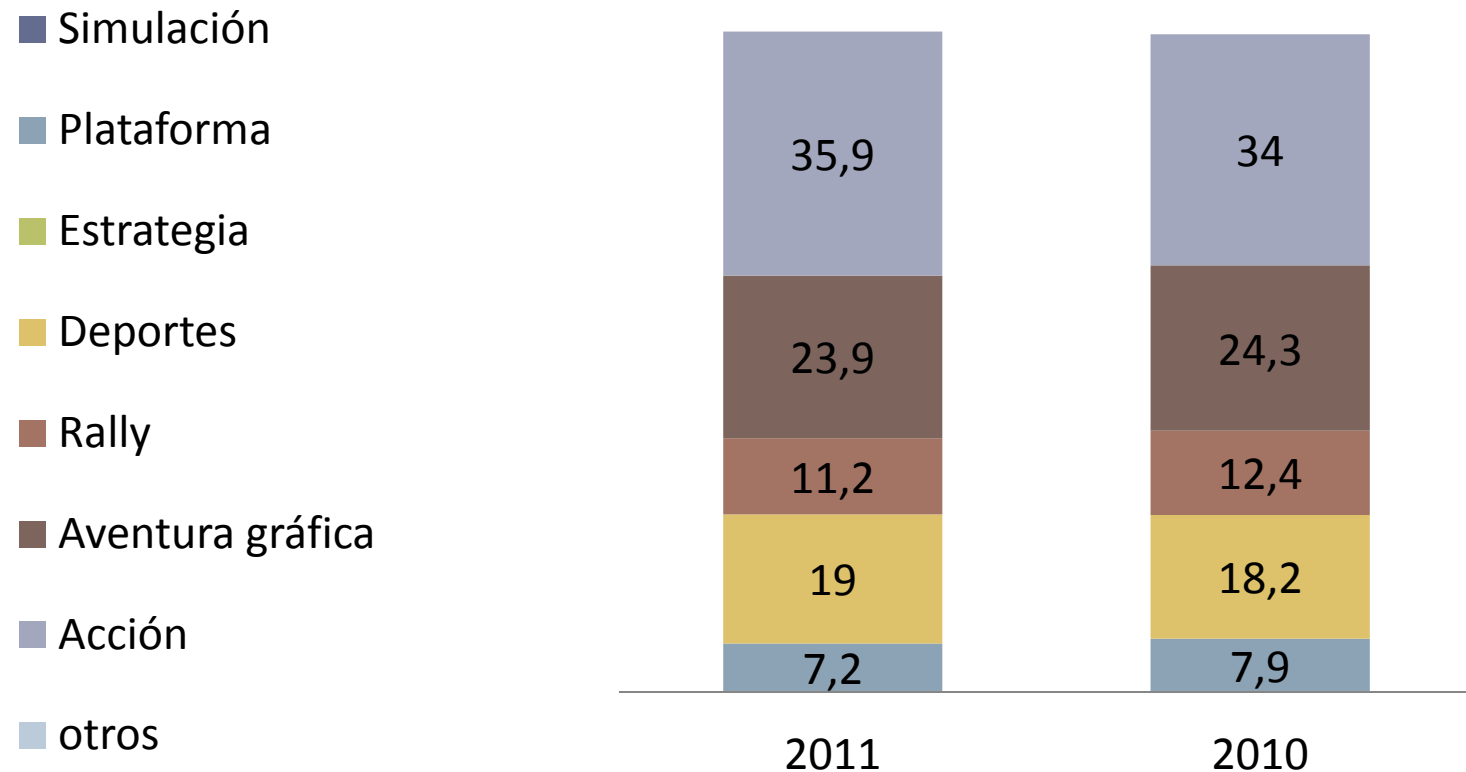
# TIPOLOGÍA DE JUEGO (% DEL TOTAL DE UNIDADES VENDIDAS) SEGMENTACIÓN POR GÉNERO

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

## Juegos tradicionales

Fuente: Gfk



Dentro del género de juegos tradicionales, los favoritos son los de **acción, aventura gráfica y rally**

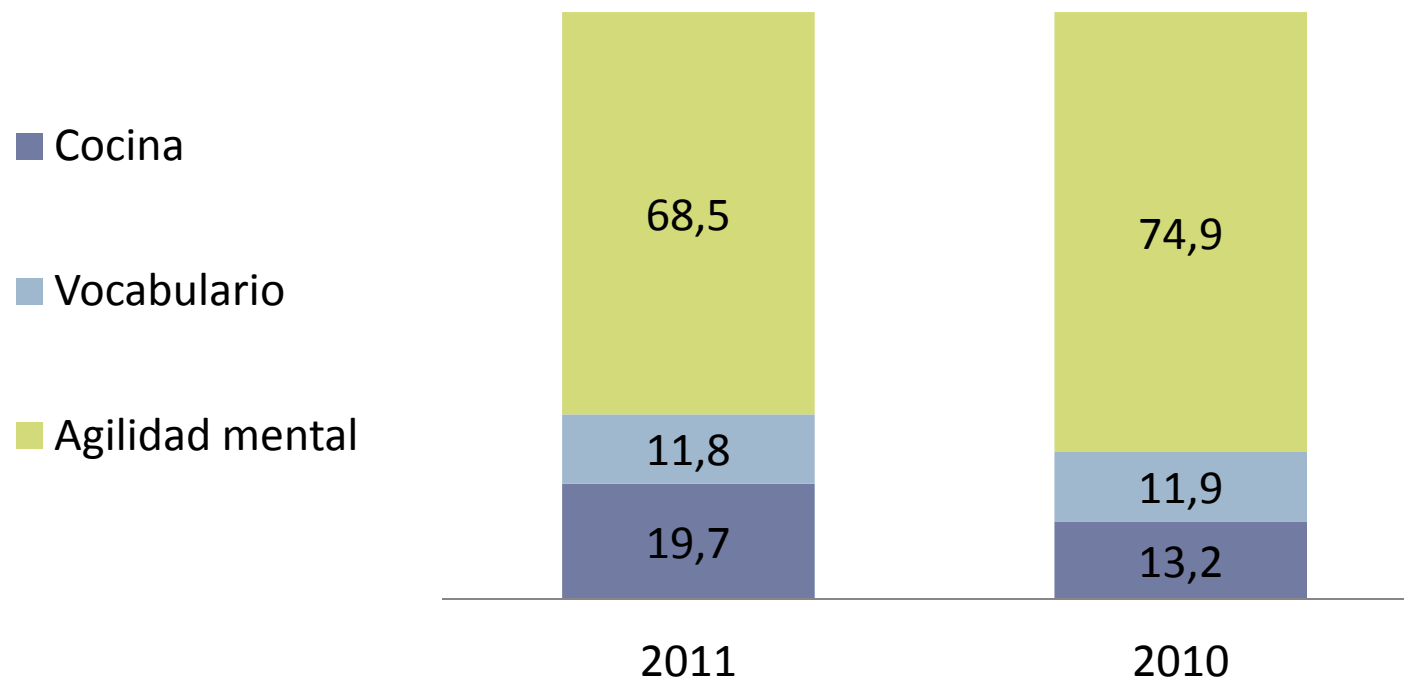
# TIPOLOGÍA DE JUEGO (% DEL TOTAL DE UNIDADES VENDIDAS) SEGMENTACIÓN POR GÉNERO

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

## Desarrollo intelectual

Fuente: Gfk



Los juegos de **agilidad mental** son el segmento principal en consumo dentro del género de Desarrollo intelectual

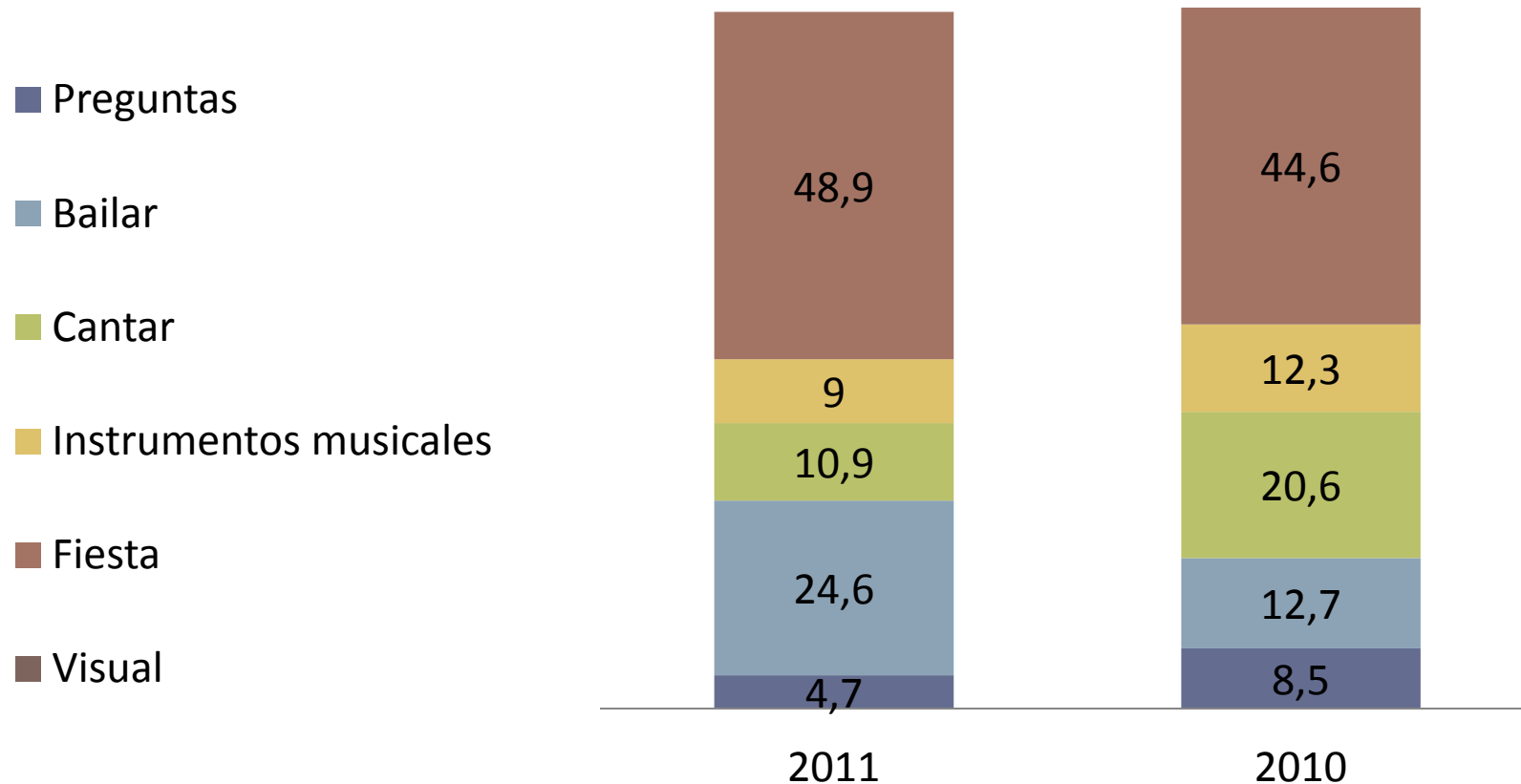
# TIPOLOGÍA DE JUEGO (% DEL TOTAL DE UNIDADES VENDIDAS) SEGMENTACIÓN POR GÉNERO

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

## Juegos sociales

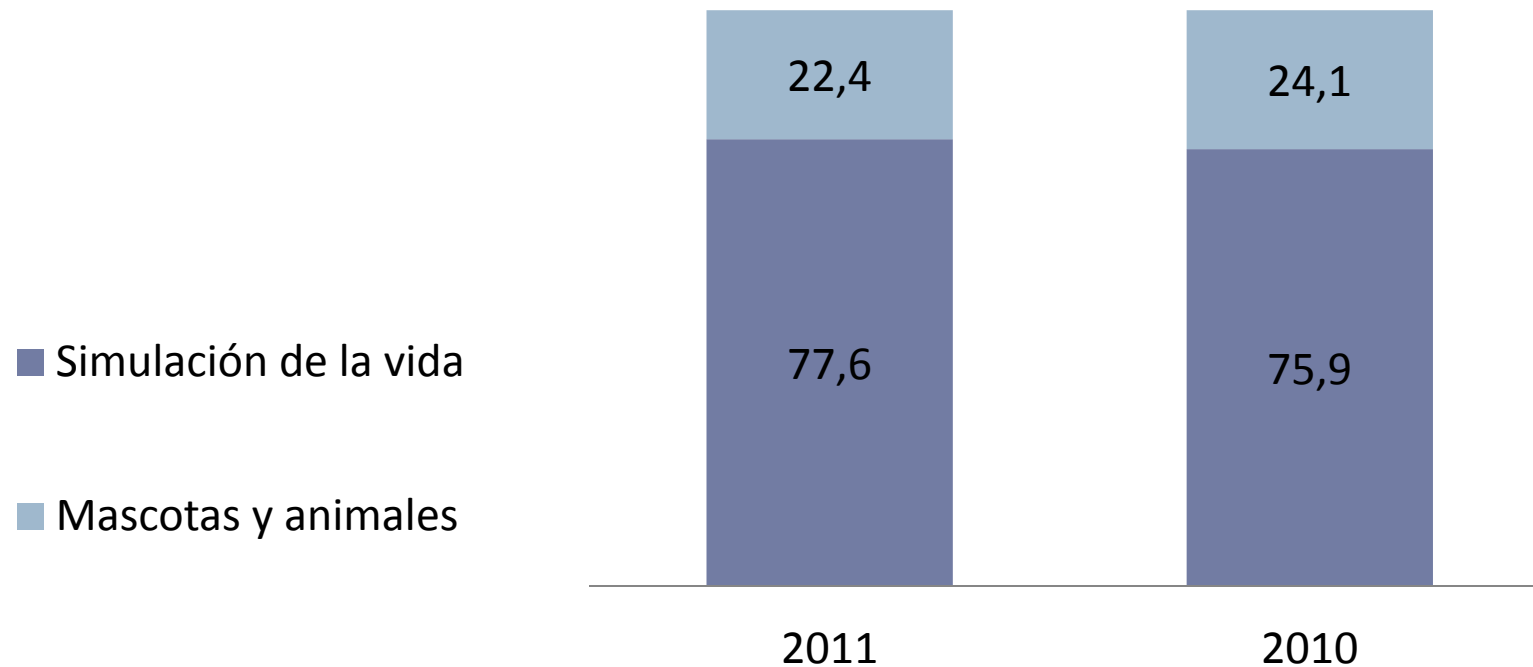
Fuente: Gfk



La categoría principal en los juegos sociales son los de **tipo Quiz y los de bailes**

## Simulación social

Fuente: Gfk



En cuanto a los juegos de simulación, cerca del 80% del consumo se concentra en los juegos de **Simulación de vida**



aDeSe

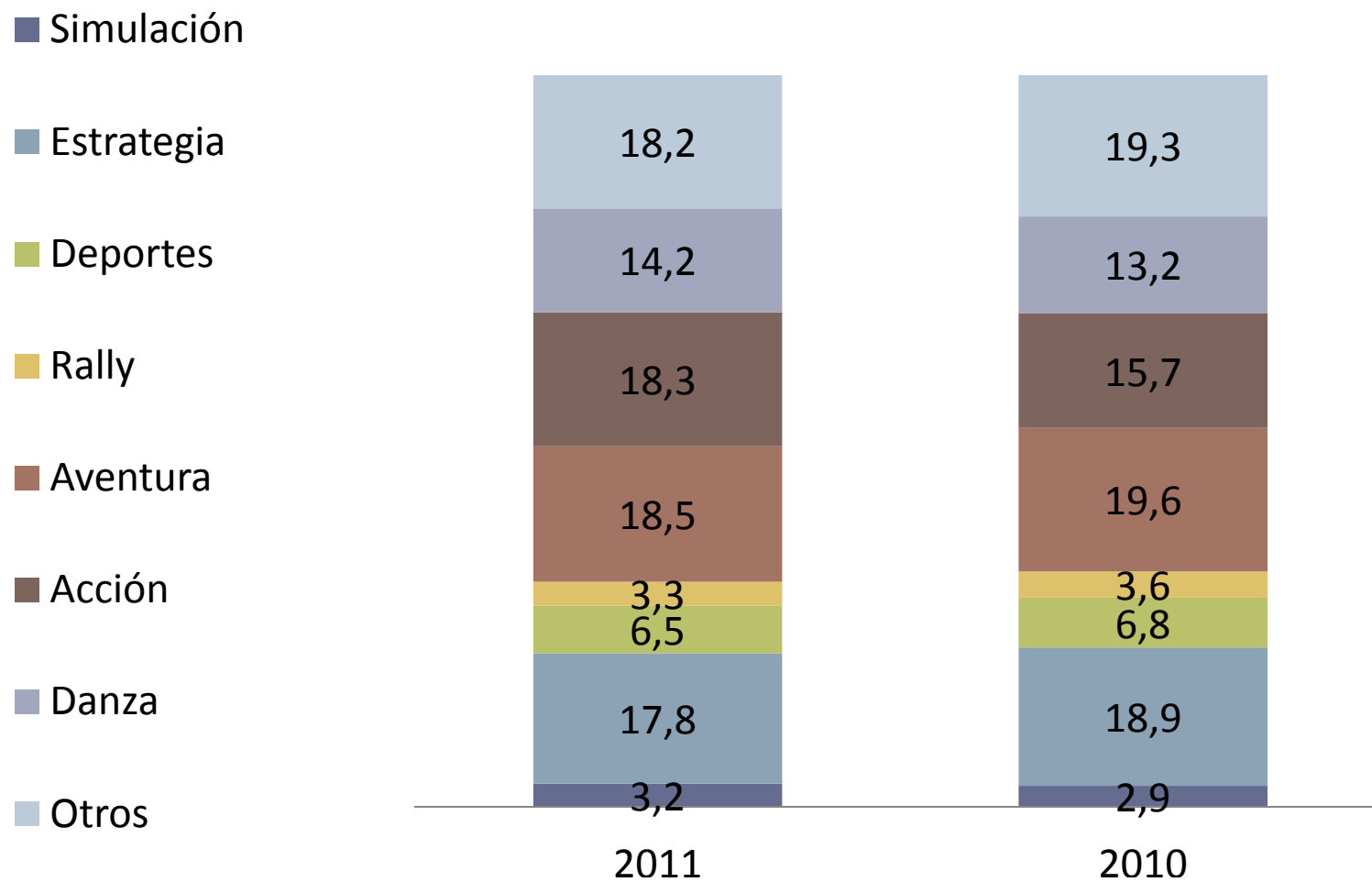
Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento



## VIDEOJUEGOS PARA PC SEGMENTACIÓN POR GÉNERO

# GENERO (% DEL TOTAL DE UNIDADES VENDIDAS)

Fuente: Gfk



En PC, los géneros principales son **aventura, acción y estrategia**



aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

TOP 50

# TOP 50

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

Pos.	TÍTULO	PRODUCTO	DISTRIBUIDOR	GÉNERO	PEGI
1	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	PS3	ATVI BLIZZARD	GAMES: ACTION/COMBAT	18
2	FIFA 12	PS3	ELECTRONIC ARTS	GAMES: SPORT	3
3	PRO EVOLUTION SOCCER 2012	PS3	KONAMI	GAMES: SPORT	3
4	WII PARTY	WII	NINTENDO	SOCIAL GAMING: PARTY/PASTIME	3
5	POKEMON EDICION BLANCA	NINTENDO DS	NINTENDO	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	3
6	UNCHARTED 3: LA TRAICION DE DRAKE	PS3	SONY	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	16
7	INAZUMA ELEVEN	NINTENDO DS	NINTENDO	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	7
8	ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS	PS3	UBI SOFT	GAMES: ACTION/COMBAT	18
9	POKEMON EDICION NEGRA	NINTENDO DS	NINTENDO	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	3
10	BATTLEFIELD 3	PS3	ELECTRONIC ARTS	GAMES: ACTION/COMBAT	18
11	NEW SUPER MARIO BROS. MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLIMPICOS - LONDON	WII	NINTENDO	GAMES: PLATFORM	3
12	2012	WII	SEGA	GAMES: SPORT	3
13	PRO EVOLUTION SOCCER 2012	PSP	KONAMI	GAMES: SPORT	3
14	INVIZIMALS: SHADOW ZONE	PSP	SONY	GAMES: ACTION/COMBAT	7
15	SUPER MARIO 3D LAND	NINTENDO 3DS	NINTENDO	GAMES: PLATFORM	3
16	CALL OF DUTY: BLACK OPS LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD - SPECIAL	PS3	ATVI BLIZZARD	GAMES: ACTION/COMBAT	18
17	ORCHESTRA CD	WII	NINTENDO	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	12
18	INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS	PSP	SONY	GAMES: ACTION/COMBAT	7
19	FORMULA 1 2011	PS3	NAMCO BANDAI	GAMES: RACE/RALLY	3
20	KILLZONE 3 (MOVE)	PS3	SONY	GAMES: ACTION/COMBAT	18
21	EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO	NINTENDO DS	NINTENDO	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	7
22	FIFA 12	XBOX360	ELECTRONIC ARTS	GAMES: SPORT	3
23	WII PLAY MOTION + REMOTE PLUS RED	WII	NINTENDO	SOCIAL GAMING: PARTY/PASTIME	3
24	GEARS OF WAR 3	XBOX360	MICROSOFT	GAMES: ACTION/COMBAT	18

Fuente: aDeSe en colaboración con Gfk

# TOP 50

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

25	MARIO KART + WII WHEEL	WII	NINTENDO	GAMES: RACE/RALLY	3
26	PRO EVOLUTION SOCCER 2012	PS2	KONAMI	GAMES: SPORT	3
27	MONSTER HIGH: INSTITUTO MONSTRUOSO	NINTENDO DS	THQ	SOCIAL SIMULAT: LIFE SIMULATION	3
28	SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE + STARTER PACK	WII	ATVI BLIZZARD	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	7
29	FIFA 12	WII	ELECTRONIC ARTS	GAMES: SPORT	3
30	WII FIT PLUS + BALANCE BOARD	WII	NINTENDO	HEALTH: FITNESS/W-BEING	3
31	FIFA 11	PS3	ELECTRONIC ARTS	GAMES: SPORT	3
32	GRAN TURISMO 5 PLATINUM	PS3	SONY	GAMES: RACE/RALLY	3
33	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	WII	NINTENDO	GAMES: PLATFORM	3
34	KINECT ADVENTURES! (KINECT) + SENSOR KINECT	XBOX360	MICROSOFT	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	3
35	GRAN TURISMO 5	PS3	SONY	GAMES: RACE/RALLY	3
36	FIFA 12	PSP	ELECTRONIC ARTS	GAMES: SPORT	3
37	PRO EVOLUTION SOCCER 2012	WII	KONAMI	GAMES: SPORT	3
38	JUST DANCE 2: ¡SIENTE EL RITMO Y BAILA!	WII	UBI SOFT	SOCIAL GAMING: DANCE	3
39	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	NINTENDO 3DS	NINTENDO	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	12
40	PRO EVOLUTION SOCCER 2011	PS3	KONAMI	GAMES: SPORT	3
41	L.A. NOIRE	PS3	TAKE 2	GAMES: ACTION/COMBAT	18
42	CARS PSP ESSENTIALS	PSP	SONY	GAMES: RACE/RALLY	3
43	THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM - MAP EDITION	PS3	KOCH MEDIA	GAMES: GRAPH.ADV./RPG	18
44	ART ACADEMY	NINTENDO DS	NINTENDO	SKILLS: MIND IMPROV.	3
45	PRO EVOLUTION SOCCER 2012	XBOX360	KONAMI	GAMES: SPORT	3
46	FIFA 12	PS2	ELECTRONIC ARTS	GAMES: SPORT	3
47	MONSTER HIGH: INSTITUTO MONSTRUOSO	WII	THQ	SOCIAL SIMULAT: LIFE SIMULATION	3
48	SUPER MARIO GALAXY 2	WII	NINTENDO	GAMES: PLATFORM	3
49	ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES	PSP	UBI SOFT	GAMES: ACTION/COMBAT	16
50	UDRAW STUDIO + UDRAW GAME TABLET	WII	THQ	SOCIAL GAMING: PARTY/PASTIME	3

Fuente: aDeSe en colaboración con Gfk



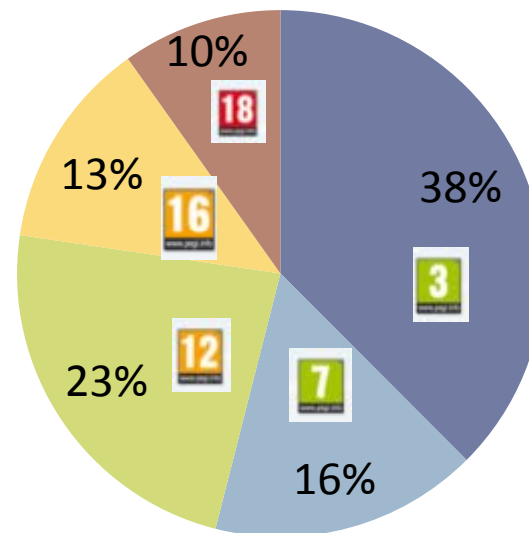
aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

AUTOREGULACIÓN



Del total de títulos lanzados en 2011

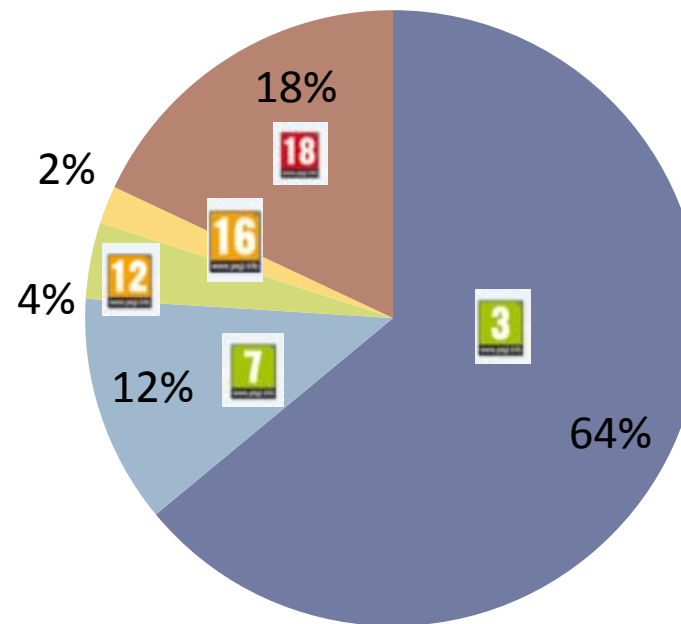


Fuente: ISFE

En 2011 el **38%** de los juegos lanzados al mercado fueron clasificados por el signo **3**.  
Sólo el 10% fue para mayores de 18 años



De los 50 más vendidos en 2011



Fuente: ISFE

En 2011 el **64%** de los 50 juegos más vendidos en España fueron clasificados por el **signo 3**.

El 18% fue para mayores de 18 años



Fuente: Autocontrol



## Regulación publicitaria

La industria ha sido ratificada un año más por Autocontrol como sector responsable en materia publicitaria

	2010	2011
POSITIVOS (No se aprecian inconvenientes al contenido)	318	332
CON MODIFICACIONES (se recomienda hacer cambios)	23	12
NEGATIVOS (se desaconseja la emisión del anuncio)	3	1
TOTAL COPY ADVICE	334	345

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores  
de Software de Entretenimiento

INVERSIÓN PUBLICITARIA

La inversión publicitaria **se ha incrementado ligeramente en 2011**

	2010	2011	Ev 10/11
CINE	826.282 €	721.158 €	-12%
DIARIOS	3.444.143 €	2.171.324 €	-36%
EXTERIOR	1.591.110 €	1.269.452 €	-20%
INTERNET	1.690.963 €	752.355 €	-55%
RADIO	2.707.069 €	1.837.508 €	-32%
REVISTAS	9.536.992 €	6.410.105 €	-32%
SUPLEM. Y DOMINICALES	514.453 €	424.592 €	-17%
TELEVISION	152.582.820 €	162.407.897 €	+6%
<b>Total general</b>	<b>172.893.832 €</b>	<b>175.994.391 €</b>	<b>+1,79%</b>

Fuente: Infoadex

A photograph of a man and a young boy sitting on a dark-colored couch. The man, on the right, is wearing a white short-sleeved shirt with a red grid pattern and is looking down at something in his hands. The boy, on the left, has blonde hair and is wearing a red and black plaid shirt, smiling broadly. The background is a plain, light-colored wall. The image has a halftone or dithered texture.

DEFENSA DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL  
Y CONSUMO LEGAL EN LA INDUSTRIA

Luchar contra la piratería y los delitos contra la propiedad intelectual en el sector del videojuego es una de las prioridades de aDeSe, en aras de contribuir a un modelo económico sostenible y de futuro que genere empleo y riqueza local.

A lo largo de 2011, los tribunales dictaron un total **de 29 sentencias** en España derivadas de las diferentes **denuncias presentadas por aDeSe por delitos contra la propiedad intelectual**, relacionados fundamentalmente con la instalación o venta de chips para videoconsolas, así como la venta de copias ilegales de juegos.

De las 29 sentencias dictadas, un total **21 resultaron favorables a aDeSe**, 7 fueron absolutorias y 1 de ellas dictada en rebeldía y con causa archivada.

