

NOTA DE PRENSA

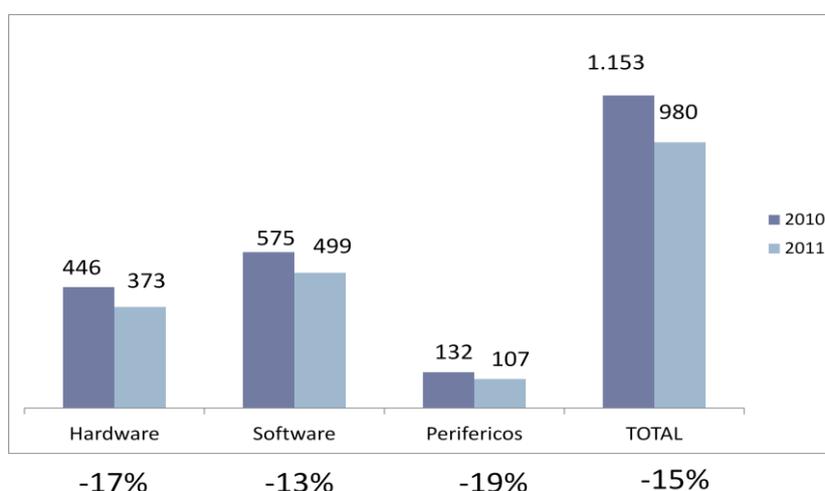
El consumo en el sector del videojuego se situó en 980 millones de euros en 2011

- El año pasado se vendieron en España un total de 21,9 millones de unidades entre software, hardware y periféricos.
- En total, se vendieron 14,9 millones de videojuegos, el 88% para videoconsolas y el 12% para PC.
- El 54% de las consolas comercializadas fueron de sobremesa, frente al 46% de portátiles.

Madrid, 18 abril de 2012.- La industria española del videojuego continuó siendo en 2011 la principal industria de ocio en España por volumen de facturación, alcanzando una cifra de consumo en el canal de distribución físico superior a los 980 millones de euros, según datos auditados por la consultora Gfk para aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento).

No obstante, este volumen de ventas representa un decremento del 15% si se compara con las cifras obtenidas al cierre de 2010, cuando se facturaron 1.153 * millones de euros.

En cuanto al reparto de la facturación por tipología de producto, 499 millones de euros (51 % del total) corresponden a software, 373 millones (38%) a hardware y 107 millones (11%) a periféricos.



Consumo en valor (M€) Distribución física. Fuente Gfk

En relación al total de unidades vendidas, la cifra se situó en un total de 21.912.000 unidades entre software (videojuegos), hardware (consolas) y periféricos, lo que supone un 12% menos que en 2010. De forma segmentada, a lo largo de 2011 se vendieron en España 1,91 millones de consolas, 14,97 millones de juegos y 5,02 millones periféricos, con descensos del 10%, 9% y 19% respectivamente.

Datos por tipología de productos

Hardware: Analizando el valor absoluto del consumo de hardware en 2011, las consolas de sobremesa acapararon cerca del 68% del mercado (229M€), mientras que la facturación por consolas portátiles representó el 32% (143 millones €). En cambio, por unidades, la distribución entre consolas portátiles (883.000 unidades) y de sobremesa (1.030.000 unidades) se equipara.

Software: En cuanto a los videojuegos, la distribución del consumo en puntos de venta destaca por la clara supremacía de la consola frente al PC. En valor, los juegos para consola alcanzaron los 468 millones de euros, mientras que para PC 29M€. El 88% de las unidades vendidas han sido para consola (13.208.000 unidades), mientras que sólo el 11% (1.652.000) fueron juegos para PC. En total, se vendieron en España 14,97 millones de juegos.

Por lo que se refiere a las unidades vendidas por plataforma, el ranking lo encabeza PS3, seguida de Wii, PSP y Xbox360.

Ventas de software en España (por unidades)

	UDS (en miles)	2011 Vs 2010
Juegos PC Total	1.652	-19%
Videojuegos consola Total	13.208	-8%
PS3	4.102	1%
Wii	2.754	-20%
PSP	1.835	13%
DS	1.739	-32%
XBox 360	1.626	14%
PS 2	646	-47%
3DS	506	(no se comercializaba)
PC Info & Edutainment	111	-26%
TOTAL	14.971	-9%

En relación al género de los títulos de software para consola más vendidos, son los juegos tradicionales (plataforma, estrategia, deportes, rally, aventura gráfica, acción...) los que, un año más, acaparan cerca del 80% del mercado. En segundo lugar se sitúan los juegos sociales con el 10,6%.

En PC los títulos más vendidos fueron los de aventura (18,5%), acción (18,3%), estrategia (17,8%) y danza (14,2%).

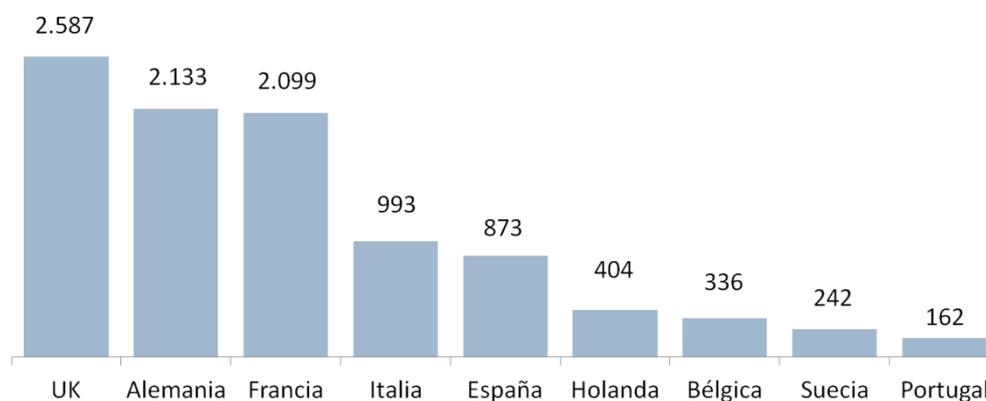
Atendiendo a la clasificación PEGI, el sistema de calificación de contenidos más extendido en el sector del videojuego, sólo el 10% de los juegos lanzados al mercado en 2011 fue clasificado con el código PEGI 18 (mayores de 18 años), mientras que el 38% fue clasificado con el código PEGI 3 (a partir de 3 años). Por otra parte, respecto de los 50 títulos más vendidos, el 64% fueron clasificados con el código PEGI 3 y sólo el 18% fue para mayores de 18 años.

Mercado europeo: España, quinta potencia europea en consumo

En términos generales, el mercado europeo también experimentó en 2011 un descenso generalizado en ventas. El consumo global (software y hardware, excluidos periféricos) en las ocho principales plazas de la UE alcanzó un valor absoluto de 9.829 millones de euros, lo que mantiene al videojuego como el principal segmento de ocio, superando las cifras de la música y el cine. Sin embargo, un año más, el contexto económico internacional se ha visto reflejado en las ventas. En Europa el descenso medio del consumo se situó en el 11,18% al cierre de 2011.

Consumo europeo en valor (millones de €) Distribución física de videojuegos y consolas (*)

Fuente: Gfk



(*) Periféricos no incluidos

El videojuego en España: presente y futuro de la industria

Teniendo en cuenta que la penetración social del videojuego continúa creciendo (el 62% de los menores y el 24% de los mayores de edad españoles se declaran usuarios habituales), cabe prever una vuelta a la senda del crecimiento en el sector una vez empiece a superarse el grave escenario económico actual. Una menor capacidad adquisitiva por parte de los consumidores, el incremento del desempleo y la incertidumbre económica indefectiblemente han impactado en el negocio de esta industria.

<<A pesar de la coyuntura, el videojuego goza hoy de los mayores niveles de penetración social, y hoy es ya la primera industria de ocio y entretenimiento en nuestro país>>, afirma Alberto González Lorca, Presidente de aDeSe.

Por otra parte, el azote de la piratería continúa lastrando el camino a esta industria. Si bien es cierto que cada vez son más las sentencias favorables a la industria por vulneración de los derechos de propiedad intelectual, fundamentalmente denuncias relacionadas con la instalación o venta de chips y copias ilegales de juegos (de las 29 sentencias dictadas en 2011, un total de 21 resultaron favorables a aDeSe), es necesario todavía un marco normativo que vele en su integridad por el derecho de propiedad intelectual en nuestro país.

Aunque el desarrollo en España está tomando un cierto auge -pues ya son numerosas las empresas de mayor o menor tamaño que están desarrollando videojuegos para formatos de móviles, PC o consolas-, es necesario continuar impulsando la industria para que genere empleo y riqueza local, y es que el potencial del videojuego –uno de los sectores más pujantes e innovadores- es enorme en este sentido. La entrada en vigor de la ley anti-descargas para la lucha contra la piratería es un aliciente que crea nuevas expectativas y supone un importante paso para crear una auténtica industria del videojuego en España y un modelo económico-comercial sostenible y de futuro.

Por su parte, el Secretario General de aDeSe, Carlos Iglesias apunta que *<<la apuesta por la innovación, la entrada de cada vez más segmentos poblacionales en el mundo del videojuego, y la continua ampliación de plataformas y entornos de juego seguirán haciendo de esta industria una de las más punteras y dinámicas>>*.

[Consulta la documentación completa aquí, URL al PPT](#)

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 14 compañías que representan más del 90% del consumo en el mercado español. Activision-Blizzard, Disney Interactive, Electronic Arts, GAME, Koch Media, Microsoft, Namco Bandai Partners Ibérica, Nintendo, Sega, Sony Computer Entertainment, Two Interactive, THQ, Ubisoft y Warner Interactive Entertainment.

www.adese.es

Para más información: Gabinete de prensa aDeSe: Marta Frau / Juan Gabriel Corral

e-mail: marta.frau@evercom.es; juangabriel.corral@evercom.es tfno. 91 577 92 72

***Nota a la redacción:** La comparativa respecto al año 2010 se realizó sobre la base de 1.150 millones, cifra real que difiere de los 1.245 millones comunicados hace un año. Ello se debe a un ajuste para igualar el periodo de tiempo auditado.