

aDese

**anuariomemoria2003**



• CARTA DEL PRESIDENTE	5
• aDeSe	7
• Objetivos de la Asociación	
• Organización	
• Actividades	
• Relaciones con otras entidades y organismos	
• Las empresas integradas en aDeSe	
• DATOS DEL SECTOR	11
• Económicos	11
Resultados 2003 en España	
Un sector en pleno auge	
Los más vendidos en 2003 en España	
Reparto del mercado de videojuegos a nivel mundial	
Evolución del mercado en Europa	
Evolución del mercado en Estados Unidos	
• Sociológicos	19
Los jugadores en España	
Los jugadores europeos	
Los jugadores en EE.UU.	
• Los videojuegos: un fenómeno social	23
Cada vez más videojugadoras	
Efectos positivos de los videojuegos	
• Videojuegos o el "octavo arte"	25
Videojuegos y cine	
Videojuegos y música	
Videojuegos y arte	
Videojuegos y literatura	
• INFORME SOBRE PIRATERÍA	29
• RESUMEN DEL AÑO	31
• PREVISIONES PARA EL AÑO 2004	45
• FUENTES	47





## CARTA DEL PRESIDENTE

**E**n los últimos años el sector de los videojuegos en España ha conocido un crecimiento extraordinario. Los resultados del año 2003 confirmaron la buena salud de nuestro sector; cerramos el ejercicio con una facturación de 800 millones de euros, lo que representa un 12,7% más que el año anterior. Unos resultados envidiables y que podrían ser aún mejores si no fuera por los estragos que le sigue causando la piratería, especialmente en España, donde una copia de cada dos es ilegal.

Las expectativas de negocio para el 2004 son optimistas, con un margen de crecimiento aún amplio, no sólo en España, sino a nivel europeo. Este crecimiento será fruto en parte del desarrollo de nuevas formas de juego como son las plataformas portátiles o los juegos online. Asimismo, el número de jugadores seguirá en aumento, en particular entre las mujeres que cada vez más son atraídas hacia los videojuegos.

Pero el éxito de los videojuegos no se mide solo por sus resultados económicos. Se trata de una forma de entretenimiento que ha calado muy hondo en nuestra sociedad, llegando a equipararse, e incluso superar, a otras formas de diversión tradicionales como el cine o la música. Esto conlleva cierto compromiso por parte de la industria de cara al usuario final. Por ello el año pasado se creó PEGI, el primer código de clasificación por edades del sector del entretenimiento que cumple con los diferentes estándares culturales de 16 países europeos y que constituye una referencia para padres y educadores a la hora de orientar de forma objetiva, sobre qué productos son aptos o no para los más jóvenes.

El apoyo a la difusión del nuevo sistema de clasificación de videojuegos por edades PEGI es uno de los objetivos de aDeSe para el año 2004, junto con el impulso del desarrollo de la industria a nivel nacional.

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a final flourish, positioned above the printed name of the president.

**Francisco Arteché Fdez-Miranda**  
PRESIDENTE



# aDeSe

CONSTITUIDA EN OCTUBRE DE 1997, LA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO (aDeSe) ES LA PATRONAL DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA. INTEGRA A LAS EMPRESAS CUYA ACTIVIDAD CONSISTA EN LA PRODUCCIÓN, EDICIÓN, IMPORTACIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO DE TODO TIPO DE MATERIALES Y FORMATOS. ACTUALMENTE, TRECE COMPAÑÍAS FORMAN PARTE DE aDeSe.

## OBJETIVOS DE LA ASOCIACIÓN

aDeSe representa los intereses de sus asociados ante las instituciones públicas y privadas. Entre sus objetivos fundacionales figura el desarrollo de la industria del software de entretenimiento, así como el establecimiento de relaciones y colaboraciones con el fin de incrementar la incorporación de nuevos miembros, asociaciones, confederaciones, etc., tanto nacionales como extranjeros.

Entre los fines de la Asociación, tal y como figura en sus Estatutos, se hallan los siguientes:

- Proponer y solicitar de los organismos públicos y semipúblicos cuantas resoluciones se juzguen necesarias para la defensa y desarrollo de la industria y comercio de software de entretenimiento, aportando ante dichos organismos cuantos informes y datos se consideren necesarios para la resolución de los problemas que tenga planteados la asociación o alguno de sus miembros.
- Defender los intereses de las empresas de software de entretenimiento ante las distintas personas físicas o jurídicas, agrupaciones, asociaciones, corporaciones u otros organismos nacionales o extranjeros vinculados a la industria o afines a la misma.
- Promover, fomentar y publicar los informes y estudios sobre los temas y problemas que afecten a la industria de software de entretenimiento.
- Establecer y mantener relaciones y colaboraciones o, si se considera oportuno, la afiliación, unión o adhesión con todo tipo de federaciones, confederaciones, asociaciones o cualesquiera otras entidades, constituidas o que se constituyan en el futuro, tanto de ámbito nacional como autonómico o internacional, consideradas convenientes para la mejor defensa y promoción de los intereses de los asociados.
- Representar los intereses y derechos de los asociados en los casos de usurpación, defraudación y/o falsificación de la Propiedad Intelectual o Industrial.



## ORGANIZACIÓN

La Asamblea General, el Comité Directivo y el Secretario General son los órganos de gobierno de la Asociación y ostentan la representación, la gestión y la administración de la entidad. Las personas que han de regir la Asociación son elegidas entre sus socios mediante votación secreta, personal y directa.

Las empresas integradas en aDeSe están representadas en la Asamblea General, órgano superior de la Asociación, entre cuyos miembros es elegido el Comité Directivo. Cada una de las compañías asociadas a aDeSe cuenta con un voto, de manera que todos sus miembros ostentan la misma capacidad en la adopción de las decisiones relativas a la representación, gestión y defensa de los intereses de la Asociación.

El Comité Directivo, cuyo mandato tiene una duración de un año, está formado por:

PRESIDENTE:

**D. Francisco Arteché (ELECTRONIC ARTS)**

VICEPRESIDENTE:

**D. Alberto González (ATARI)**

TESORERO:

**D. James Armstrong (SONY COMPUTER)**

VOCALES:

**D. Antonio Temprano (UBISOFT)**

**D. Ignacio Pérez (PROEIN)**

**D. Jesús Alonso (FX INTERACTIVE)**

SECRETARIO GENERAL:

**D. Carlos Iglesias**

## ACTIVIDADES

Entre las actividades que la Asociación realiza destaca el impulso de iniciativas, como los Galardones aDeSe, que premian a las compañías que obtienen el mayor número de unidades vendidas. Esta distinción queda materializada en

un disco de oro al superar las 40.000 copias, de platino al superar las 80.000 copias o de doble platino al superar las 160.000 copias vendidas por título en cada plataforma. Esta iniciativa pretende ser un reconocimiento a las compañías acreedoras del galardón, además de un elemento de promoción del propio juego.

Por otra parte, aDeSe proyecta fomentar un desarrollo local de la industria, promocionando acuerdos con universidades y escuelas que desarrollen planes de estudio dirigidos al sector profesional y seguir potenciando la lucha contra la piratería mediante la concienciación de la sociedad acerca de los perjuicios que esta causa.

## RELACIONES CON OTRAS ENTIDADES Y ORGANISMOS

Dentro de la actividad desarrollada para la defensa de los intereses de la industria del software de entretenimiento, aDeSe está vinculada a una serie de entidades y organismos, cuya actividad representa un apoyo a esta labor.



### LUCHA CONTRA LA PIRATERÍA

- Se trata de una de las labores fundamentales de aDeSe. En este marco, la Asociación desde su constitución viene apoyando activamente a la **Federación para la protección de la propiedad intelectual de la obra audiovisual (FAP)**. Además, y desde el año pasado, aDeSe forma parte de la **Asociación Española de Derecho de la Propiedad Intelectual (AEDPI)**, con la que organiza periódicamente acciones informativas conjuntas sobre temas relacionados con la defensa de la propiedad intelectual en la industria del videojuego.

## AUTORREGULACIÓN

- Las empresas que forman parte de aDeSe dan mucha importancia a la autorregulación del sector, lo que condujo a la creación del código aDeSe, ahora sustituido por el código PEGI.
- Como representante de la industria local ante los consumidores, las instituciones y la sociedad en general, aDeSe es la única entidad encargada de la implementación, difusión y control del sistema de calificación de los videojuegos distribuidos en nuestro país.
- En este sentido, aDeSe viene desarrollando una estrecha colaboración con el Instituto Nacional del Consumo, materializada en una Comisión de Seguimiento que está integrada por representantes del Consejo de Consumidores y Usuarios, Asociaciones de Padres de Familia, el Instituto de Cinematografía y Artes Audiovisuales, el propio Instituto Nacional del Consumo y la industria, a través de aDeSe.
- Las funciones de esta Comisión son de seguimiento, vigilancia y control. También actúa como Comité de Apelación ante las denuncias que se planteen por supuestas infracciones al Código de conducta de la industria europea del software interactivo, relativas a la clasificación por edades, el etiquetado, la promoción y la publicidad de productos de software interactivo (PEGI).
- Asimismo, en el marco de la difusión del código PEGI, aDeSe está colaborando de forma regular con las revistas especializadas, con los canales de distribución y con instituciones especialmente preocupadas por la infancia. Se han firmado varios acuerdos como fruto de esta colaboración y se están desarrollando iniciativas dirigidas a una mayor y mejor comunicación al consumidor y protección al menor.

- Por otra parte, aDeSe ha decidido suscribirse a **Autocontrol**.
- Vinculación con la industria europea aDeSe mantiene una estrecha relación con la industria europea a través de la participación y contribución en asociaciones europeas, especialmente con la **Interactive Software Federation of Europe (ISFE)** de la que es miembro de pleno derecho, así como la realización de estudios y difusión de los mismos para un mejor conocimiento del sector.

## LAS EMPRESAS INTEGRADAS EN aDeSe

En la actualidad, aDeSe está compuesta por las empresas que figuran a continuación y que representan más de un 80% de la facturación de videojuegos distribuidos en el mercado español.

- ACCLAIM
- ATARI
- ELECTRONIC ARTS
- FX INTERACTIVE
- MICROSOFT
- NOKIA
- PLANETA DE AGOSTINI INTERACTIVE
- PROEIN
- SONY
- TAKE TWO
- UBISOFT
- VIRGIN PLAY
- VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING



# Datos del sector

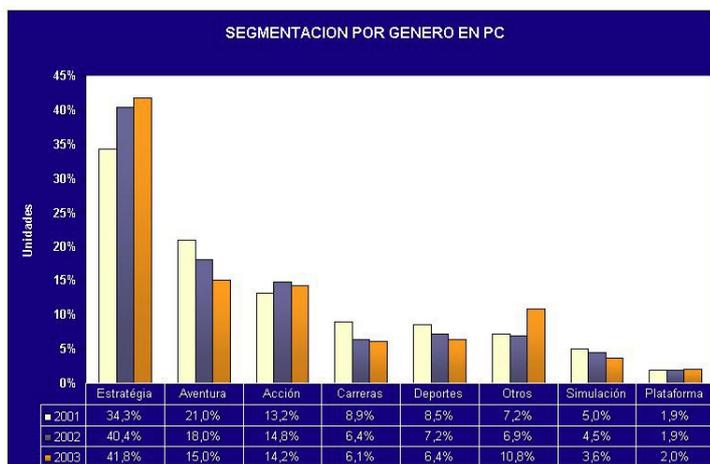
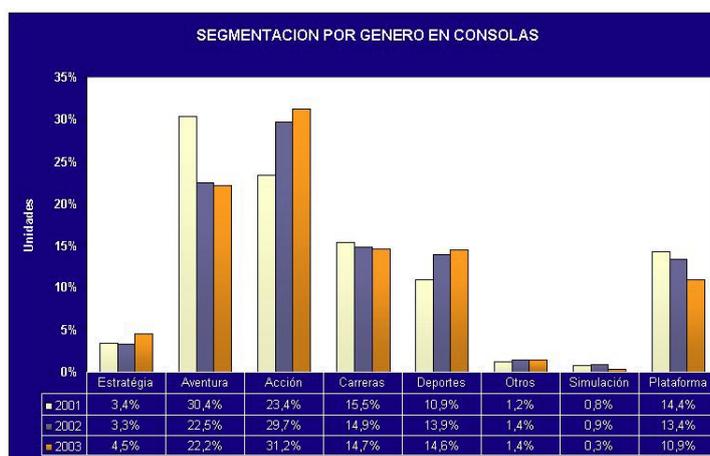
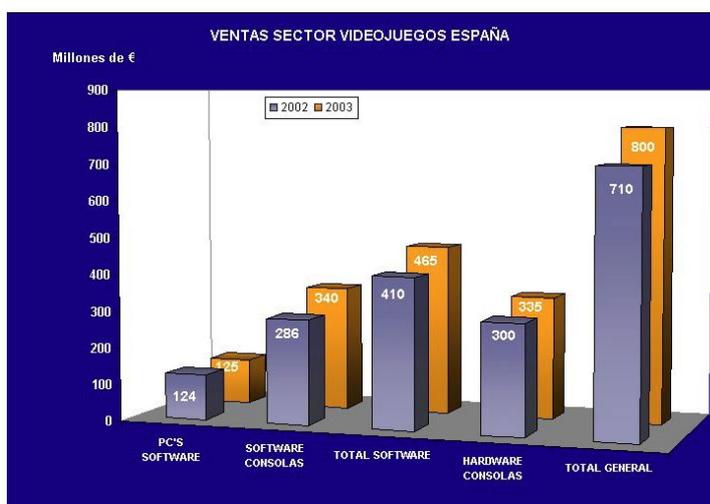
## DATOS DEL SECTOR - ECONÓMICOS

### RESULTADOS 2003 EN ESPAÑA

El año 2003 cerró con una facturación global que ascendió a 800 millones de euros, un 12,7% más con respecto a 2002, por lo que España se sitúa muy por encima del crecimiento mundial, que solo alcanzó un 3% en el mismo periodo. Las consolas asientan su posición dominante: representan un 85% del mercado con una facturación (hardware + software) de 675 millones de euros, un 15,2% más que el año anterior.

Los videojuegos dominaron el mercado del software para PC's, con un 69% de las unidades vendidas.

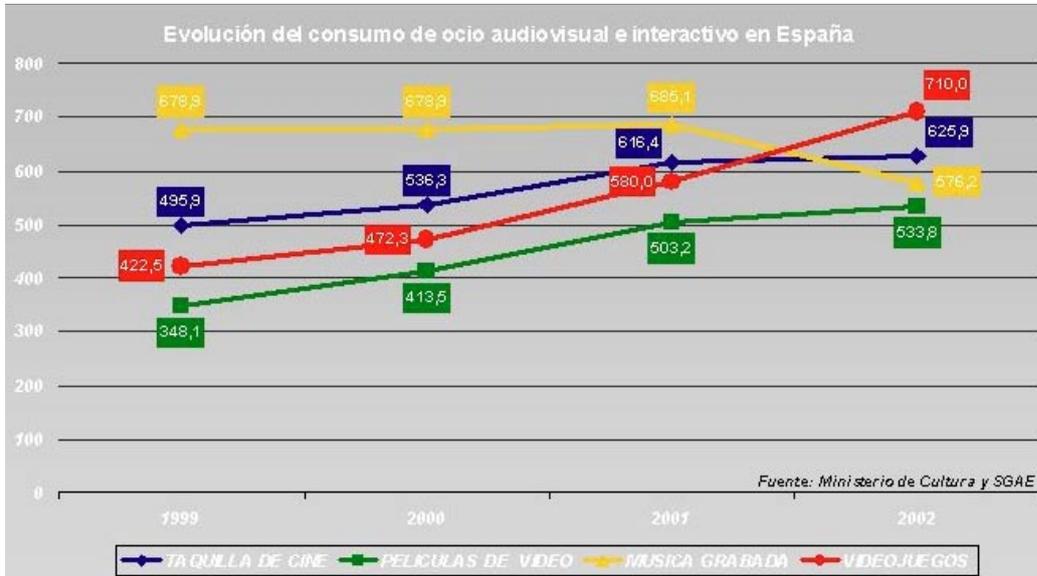
Los videojuegos para PC's más vendidos son los de estrategia, que representan un 41,8% de las unidades vendidas, seguidos por los juegos de aventura con un 15% y de acción, con un 14,2%. En el mercado de consolas dominan los videojuegos de acción, que representan un 31,2% de las unidades vendidas, seguidos por los de aventura (22,2%), de carreras (14,7%) y deportes (14,6%).



## UN SECTOR EN PLENO AUGE

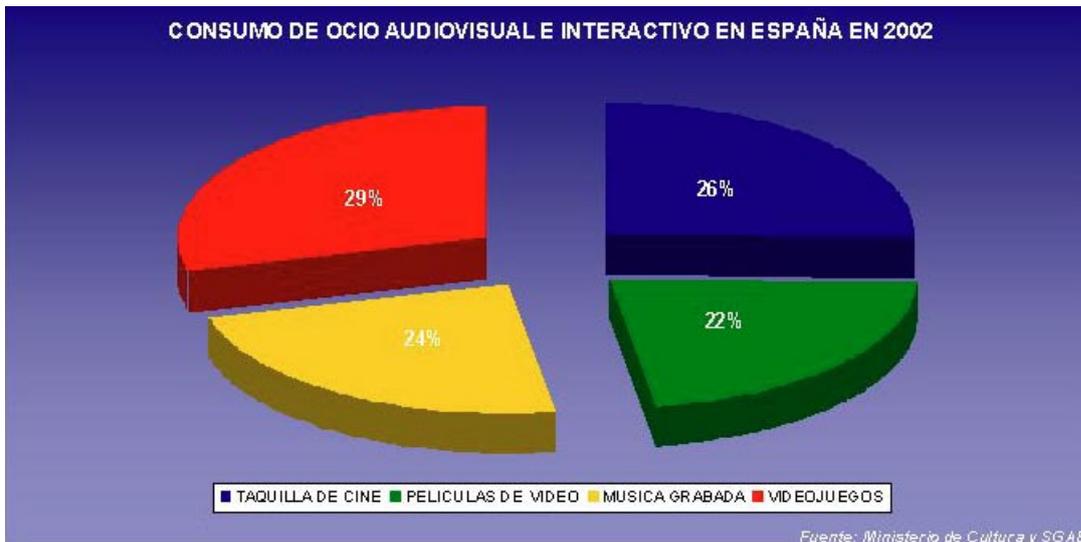
El crecimiento experimentado por el sector de los videojuegos en España hace que este tipo de entretenimiento haya superado ya a los

que hasta ahora tradicionalmente lideraban el mercado del ocio, como el cine, las películas de video o la música grabada.

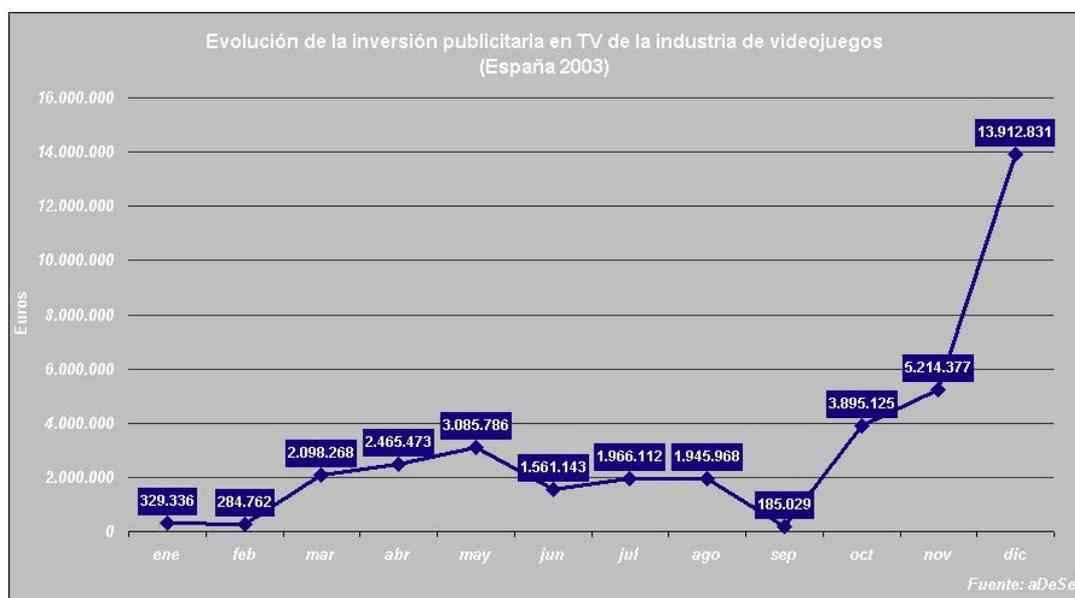


Los ingresos de la industria del videojuego superaron el año pasado a la taquilla del cine en España, al crecer en 2002 un 22,4% y situarse en 710 millones de euros. Estos datos indican que en 2002 la facturación de la industria del videojuego fue la más alta de las denominadas de

ocio audiovisual e interactivo en España, seguida por la de las películas de video, que creció un 6,08% hasta los 533,8 millones de euros, y la de las taquillas de cine, con un crecimiento del 1,5% hasta los 625,9 millones de euros. En cuanto a la facturación de la música grabada, cayó un 15,9%.



El peso cada vez mayor del sector de videojuegos en España queda asimismo reflejado por sus inversiones, entre ellas las de publicidad.



## LOS MÁS VENDIDOS EN 2003 EN ESPAÑA

ENERO			FEBRERO		
RK	Edad	Título	RK	Edad	Título
1		GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PS2)	1		GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PS2)
2		EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES (PS2)	2		PRO EVOLUTION SOCCER 2 (PS2)
3		FIFA FOOTBALL 2003 (PS2)	3		THE GETAWAY (PS2)
4		THE GETAWAY (PS2)	4		EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES (PS2)
5		PRO EVOLUTION SOCCER 2 (PS2)	5		FIFA FOOTBALL 2003 (PS2)
6		HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA (CD)	6		EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO (PS2)
7		HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA (PS2)	7		GRAN TURISMO 3 PLATINUM (PS2)
8		HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA (GBC)	8		LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES (CD)
9		FIFA FOOTBALL 2003 (CD)	9		DEVIL MAY CRY PLATINUM (PS2)
10		LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES (CD)	10		IMPERIVM, LA GUERRA DE LAS GALIAS (CD)
MARZO			ABRIL		
RK	Edad	Título	RK	Edad	Título
1		PRAETORIANS (CD)	1		TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (PS2)
2		LOS SIMS (PS2)	2		DEVIL MAY CRY 2 (PS2)
3		TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (PS2)	3	S/C	ZELDA: A LINK TO THE PAST (GBA)
4		GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PS2)	4		LOS SIMS (PS2)
5		RESIDENT EVIL ZERO (NGC)	5		PRAETORIANS (CD)
6		LOS SIMS: EDICION DELUXE (CD)	6		LOS SIMS: EDICION DELUXE (CD)
7		TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (CD)	7		PRIMAL (PS2)
8		LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES (CD)	8		LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES (CD)
9		PRO EVOLUTION SOCCER 2 (PS2)	9		FIFA FOOTBALL 2003 (PS2)
10	S/C	METROID PRIME (NGC)	10		RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC (PS2)

MAYO			JUNIO		
RK	Edad	Título	RK	Edad	Título
1		ENTER THE MATRIX (PS2)	1		ENTER THE MATRIX (PS2)
2		MOTO G.P. 3 (PS2)	2		LOS SIMS: SUPERSTAR (CD)
3		ZELDA: THE WIND WAKER (NGC)	3		MOTO G.P. 3 (PS2)
4		FINAL FANTASY X PLATINUM (PS2)	4		CSI: CRIME SCENE INVESTIGAT. (CD)
5		LOS SIMS: SUPERSTAR (CD)	5		LOS SIMS: EDICION DELUXE (CD)
6		TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (PS2)	6		FINAL FANTASY X PLATINUM (PS2)
7		ENTER THE MATRIX (CD)	7		SILENT HILL 3 (PS2)
8		CHAMPIONSHIP MANAGER 4 (CD)	8		ENTER THE MATRIX (CD)
9	S/C	ZELDA: A LINK TO THE PAST (GBA)	9		LOS SIMS (PS2)
10		FIFA FOOTBALL 2003 (PS2)	10		TOM CLANCY S SPLINTER CELL (PS2)

JULIO			AGOSTO		
RK	Edad	Título	RK	Edad	Título
1		POKEMON RUBI (GBA)	1		POKEMON RUBI (GBA)
2		POKEMON ZAFIRO (GBA)	2		POKEMON ZAFIRO (GBA)
3		TOMB RAIDER: ANGEL OSCURIDAD (PS2)	3		FORMULA ONE 2003 (PS2)
4		EYE TOY: PLAY (PS2)	4		EYE TOY: PLAY (PS2)
5		MOTO G.P. 3 (PS2)	5		TEKKEN 4 PLATINUM (PS2)
6		ENTER THE MATRIX (PS2)	6		MOTO G.P. 3 (PS2)
7		FORMULA ONE 2003 (PS2)	7		TOMB RAIDER: ANGEL OSCURIDAD (PS2)
8		SOCOM:US NAVY SEALS+HEAD SET (PS2)	8		GRAN TURISMO 3 PLATINUM (PS2)
9		FINAL FANTASY X PLATINUM (PS2)	9		FINAL FANTASY X PLATINUM (PS2)
10		GRAN TURISMO 3 PLATINUM (PS2)	10		ENTER THE MATRIX (PS2)

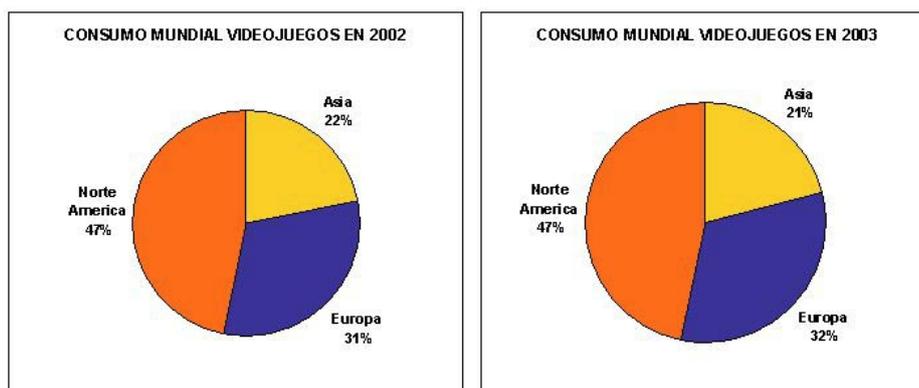
SEPTIEMBRE			OCTUBRE		
RK	Edad	Título	RK	Edad	Título
1	3+	FORMULA ONE 2003 (PS2)	1	16	PRO EVOLUTION SOCCER 3 (PS2)
2	3+	POKEMON RUBI (GBA)	2	16	MEDAL OF HON.FRONTL.PLATINUM (PS2)
3	3+	POKEMON ZAFIRO (GBA)	3	16	SEÑOR ANILLOS 2 T. PLATINUM (PS2)
4	7+	KINGDOM HEARTS PLATINUM (PS2)	4	3+	FORMULA ONE 2003 (PS2)
5	16	MEDAL OF HON.FRONTL.PLATINUM (PS2)	5	12+	COMMANDOS 3: DESTINAT.BERLIN (PC)
6	16	SEÑOR ANILLOS 2 T. PLATINUM (PS2)	6	16	THE GETAWAY PLATINUM (PS2)
7	7+	LOS SIMS: SUPERSTAR (PC)	7	7+	PRO EVOLUTION SOC.2 PLATINUM (PS2)
8	13	TEKKEN 4 PLATINUM (PS2)	8	16	SURTIDO FINSON VIVA SOFTWARE (PC)
9	3+	MOTO G.P. 3 (PS2)	9	16	GHOST RECON (TOM C.)CODEGAME (PC)
10	7+	GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA (GBA)	10	12+	JAK 2: EL RENEGADO (PS2)

NOVIEMBRE			DICIEMBRE		
RK	Edad	Título	RK	Edad	Título
1	3+	FIFA FOOTBALL 2004 (PS2)	1	3+	FIFA FOOTBALL 2004 (PS2)
2	16	PRO EVOLUTION SOCCER 3 (PS2)	2	12+	SEÑOR ANILLOS: RETORNO REY (PS2)
3	12+	SEÑOR ANILLOS: RETORNO REY (PS2)	3	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 3 (PS2)
4	16+	TRUE CRIME: STREETS OF L.A. (PS2)	4	12+	IMPERIVM II, CONQ. HISPANIA (PC)
5	3+	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (PS2)	5	7+	MEDAL OF HONOR: RISING SUN (PS2)
6	16	MEDAL OF HON.FRONTL.PLATINUM (PS2)	6	7+	LOS SIMS: MAGIA POTAGIA (PC)
7	3+	NBA LIVE 2004 (PS2)	7	3+	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (PS2)
8	16	SEÑOR ANILLOS 2 T. PLATINUM (PS2)	8	3+	FIFA FOOTBALL 2004 (PSX)
9	3+	FIFA FOOTBALL 2004 (PSX)	9	3+	BUSCANDO A NEMO (GBA)
10	3+	WRC 3 (PS2)	10	12+	PRINCE OF PERSIA: ARENAS T. (PS2)

## REPARTO DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS A NIVEL MUNDIAL

En 2003, las ventas de videojuegos a nivel mundial alcanzaron los 24.000 millones de euros, lo que representa para Europa un crecimiento del 6%.

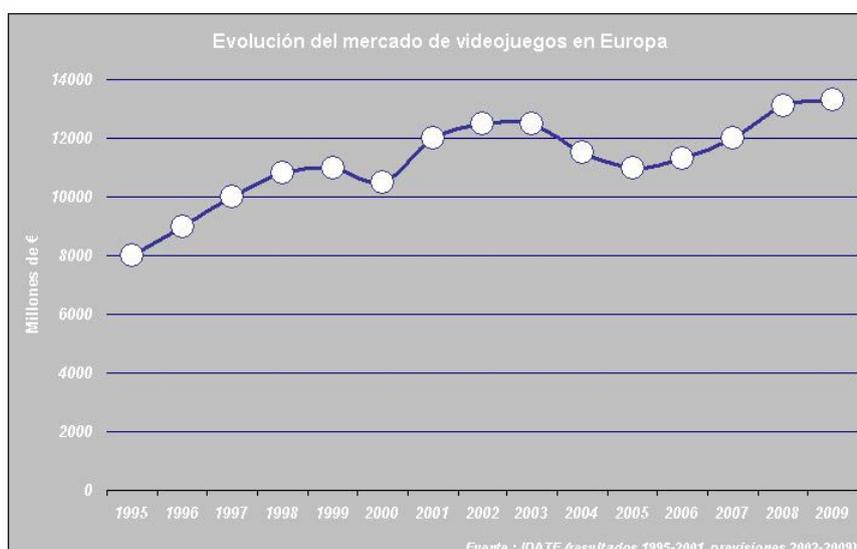
Norteamérica mantiene un claro liderazgo que previsiblemente mantendrá en los próximos años.



## EVOLUCIÓN DEL MERCADO EN EUROPA

La evolución del mercado de videojuegos en Europa ha sido cíclica, en función de la aparición de las nuevas plataformas. Los analistas auguran una posible recesión para los próximos meses, ya que los modelos actuales

de consolas están alcanzando el máximo de su penetración en el mercado. Sin embargo, la aparición de nuevas versiones de consolas y de nuevos videojuegos impulsará de nuevo el mercado a la alza.

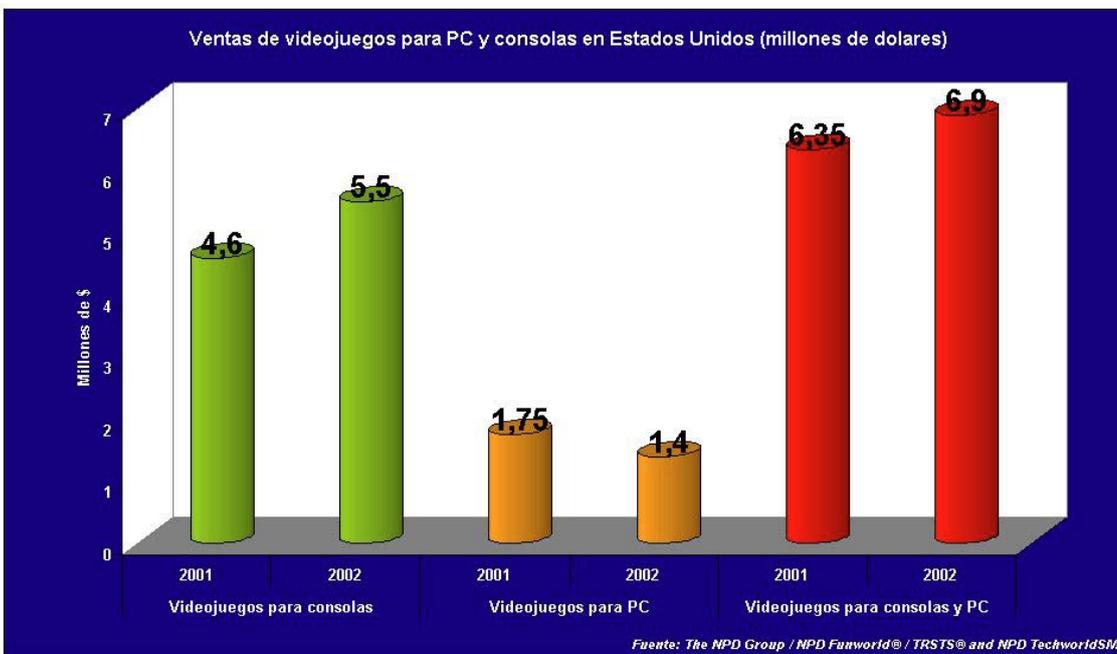


## EVOLUCIÓN DEL MERCADO EN ESTADOS-UNIDOS

- Evolución de las ventas de videojuegos (PC y consolas) en millones de unidades



- Ventas de videojuegos para PC y consolas en 2001-2002 (millones de dólares)



# DATOS DEL SECTOR - SOCIOLÓGICOS

## LOS JUGADORES EN ESPAÑA

### PERFIL

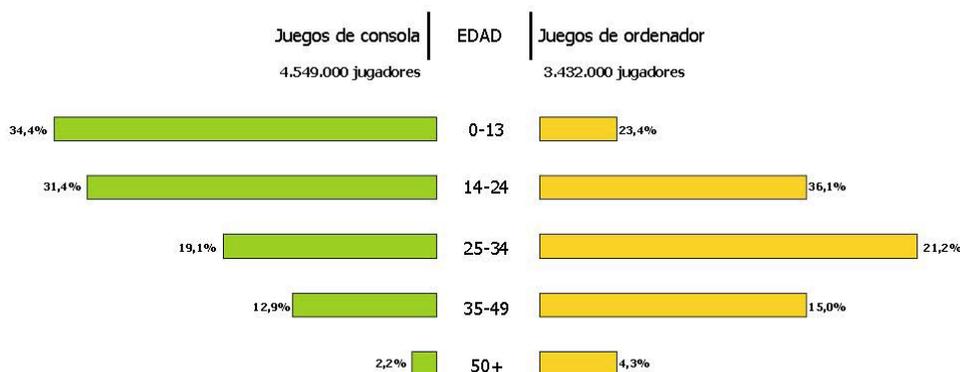
- Más de 6,5 millones de españoles juegan a los videojuegos. El 47% de la población española entre 13 y 35 años es jugadora de videojuegos (PC y consola).
- El 57,2% de los usuarios tienen entre 14 y 34 años, el 23,4% tiene menos de 13 años y el 15% entre 35 y 49 años. El 70% de los jugadores tienen más de 14 años y casi el 40% supera los 24 .
- El perfil del jugador muestra diferencias cuando se analizan separadamente consolas y ordenadores. En el caso de las consolas, uno de cada tres jugadores tiene menos de 14 años, mientras que el jugador de PC es más mayor: el 36% tiene entre 14 y 24 años y un 19% es mayor de 35 años.
- El 65,2% de los usuarios de juegos de ordenador españoles son hombres.
- 4.549.000 españoles juegan con consolas y 3.432.000 con PC. En un año, el número de

hogares equipados con consola ha crecido un 32% y ya superan los 3 millones. El número de hogares con juegos de PC asciende a 2.250.000, lo que representa un 40% más respecto al año anterior.

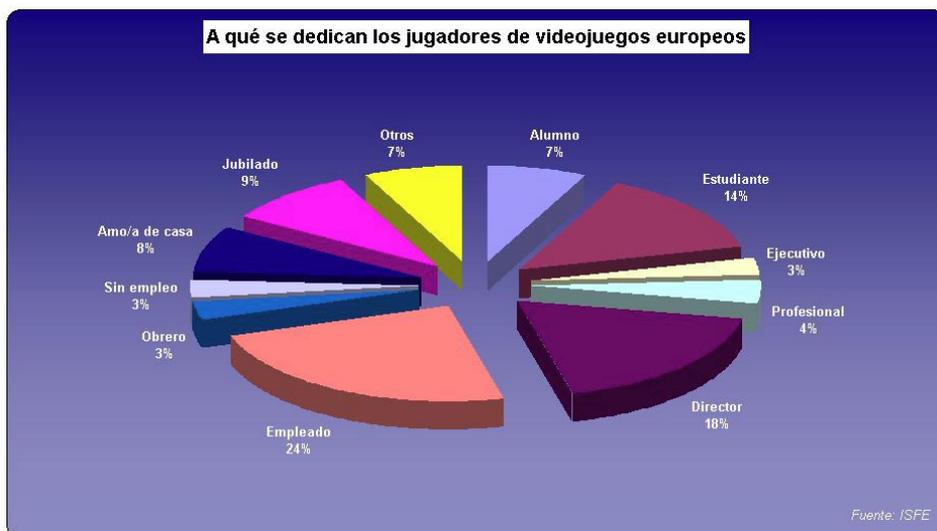
### HÁBITOS

- El 40,2% de los jugadores españoles de videojuegos entre 13-35 años utilizan PC o videoconsola y juegan con alta frecuencia (a diario ó 3-4 veces por semana) Cerca del 50% de los jugadores habituales dedican entre 1 y 5 horas por semana a los videojuegos mientras que un 30% juegan entre 5 y 10 horas por semana. El 42% de los jugadores juegan indistintamente entre semana y durante los fines de semana.
- Un 30,9% de los jugadores lee revistas especializadas, porcentaje que se incrementa a un 42,9% en los jugadores con mayor hábito de juego.

#### Videconsola frente a juegos de PC



Fuente: Estudio Digital Home 2003



- El número medio de videojuegos comprados por los usuarios españoles es de 6.4 juegos.
- Para los jugadores habituales, los videojuegos son la segunda opción de ocio más importante después de la televisión. Sin embargo, para los jugadores de 16 a 18 años, el videojuego es la forma de ocio preferida. En cuanto a los niños (entre 7 y 11 años), sitúan a los videojuegos en tercera posición en el ranking de sus actividades favoritas, tras los juguetes y la televisión.
- El 70% de los jugadores españoles juegan en casa y un 12% en ciber salas o salones de juego. El 60% de los aficionados a los videojuegos juegan acompañados o en presencia de amigos.

## LOS JUGADORES EUROPEOS

- Uno de cada 3 europeos juega regularmente con videojuegos (ordenador y consolas).
- Los jugadores habituales tienen entre 20 y 30 años. El 76% son hombres.
- Los jugadores habituales dedican unas 6 horas por semana a los videojuegos. Un 60% de ellos juegan con amigos y un 33% con sus hermanos.
- El estudio "El Circulo de la Sociabilidad" (Dynamic Markets), llevado a cabo en septiembre de 2003 en ocho países europeos, entre personas de 18 a 35 años, revela algunas características curiosas de los jugadores

Europeos a través de sus hábitos de juego online. Así, los españoles son los jugadores más sociables de Europa, mientras que los franceses son los que menos amigos hacen en la red. En cuanto a los alemanes tienen tendencia a hacer amistad sobre todo con otros alemanes. Los italianos son los que más utilizan la red para intimar: el 17% ha mantenido una relación romántica con alguien que conoció jugando.



## LOS JUGADORES EN EE.UU.

- Un 41,6% de los jugadores de videojuegos para PC tienen más de 36 años. Un 77,4% de los jugadores de videojuegos para consolas tiene menos de 35 años y un 37,9% menos de 18 años.
- Un 41,9% de los jugadores de videojuegos para PC son mujeres. Representan un 28,5% de los jugadores de videojuegos para consolas.
- En 2002, 65 millones de norteamericanos poseían al menos una consola y se gastaron 722 millones de dólares (606 millones de euros) en alquilar videojuegos.





## LOS VIDEOJUEGOS: UN FENÓMENO SOCIAL

TRAS UNA ANDADURA DE MÁS DE 20 AÑOS, LOS VIDEOJUEGOS OCUPAN HOY DÍA UN LUGAR DESTACADO EN NUESTRA SOCIEDAD, TANTO POR LA ACTIVIDAD ECONÓMICA QUE GENERA, SUPERANDO YA LAS CIFRAS DE NEGOCIO DE OTRAS FORMAS DE ENTRETENIMIENTO, COMO EL CINE O LA MÚSICA, ASÍ COMO FENÓMENO SOCIAL.



### CADA VEZ MÁS VIDEOJUGADORAS

Los videojugadores han sido tradicionalmente y siguen siendo en gran parte masculinos. Sin embargo, estudios llevados a cabo recientemente muestran que los videojuegos atraen cada vez a más mujeres. En el pasado mes de agosto, una encuesta divulgada por la ESA (Entertainment Software Association) y conducida por Peter D. Hart Research Associates reveló que el 26% de los jugadores son mujeres de 18 años o mayores, mientras que el 21% son chicos de 6 a 17 años. En general, las chicas piensan que los juegos diseñados exclusivamente para ellas son aburridos y la tendencia es a jugar con los juegos de los chicos.

El informe del Pew Project on the Internet and American Life (Proyecto Pew sobre Internet y el Estilo de Vida Norteamericano), titulado "Let the Game Begin", indica que son tantas las mujeres como los hombres en edad universitaria que juegan a videojuegos. La investigación se llevó a cabo mediante encuestas realizadas a 1.162 alumnos de 27 universidades distribuidas en el territorio estadounidense y completadas por estudios conductuales de seguimiento en 10 instituciones educativas de la zona de Chicago. Según el informe, la producción de videojuegos que atraigan una audiencia femenina constituye una oportunidad no explotada para la industria de los juegos, que lucha por convertirse en un verdadero medio masivo de comunicación. Otra conclusión del estudio es que los hombres tienden

a usar más las consolas para jugar. En cambio, las mujeres prefieren los videojuegos para PC.

Las mujeres se interesan cada vez más por los juegos multiplayer online. Según una reciente investigación conducida por el Dr. Taylor, Profesor de Comunicación en la Universidad de Carolina del Norte, "Múltiple Pleasures, Women and Online Gaming" que incluía la observación de mujeres en el contexto de juegos de rol como el *EverQuest* (Sony) y el *Ultima Online* (Electronic Arts), las mujeres constituyen aproximadamente entre un 20 y un 30% de los jugadores de esa clase de juegos, a pesar del hecho de que estos no fueron diseñados teniéndolas en mente. Según Taylor, la proporción de mujeres que elige los juegos de rol multiplayer sería mayor si se les diera mayor libertad para elegir la forma en que son representadas electrónicamente. Ha detectado que las mujeres no están generalmente satisfechas con las opciones "hipersexualizadas" que se ofrecen en materia de avatares, con físicos pulposos similares al de Lara Croft.

La feminización del sector de los videojuegos constituye a la fecha un tema de interés para los investigadores científicos. Así, recientemente se le ha otorgado a una universidad inglesa una ayuda de 10.000 libras para la realización de un estudio que pretende analizar la cultura del videojuego enfocándolo desde el punto de vista de las mujeres. Este estudio se centra principalmente en un sector de los videojuegos casi exclusivo de hombres, los juegos de acción (como *Quake* o *Doom* por ejemplo). La encargada del proyecto, la Dra. Helen Kennedy pretende descubrir si iconos como Lara Croft han ayudado a introducir a la mujer en este mundo de ocio interactivo. Según palabras de la Dra. Kennedy, la industria del videojuego no apuesta por conseguir una mayor atracción sobre el público femenino y enfoca mayormente la temática de los videojuegos a los hombres, perdiendo así una gran fuente de nuevos jugadores y compradores potenciales.



## EFFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Fenómeno cada vez más anclado en nuestra sociedad, el videojuego es desde los últimos años el objeto de numerosos estudios científicos. A lo largo del año 2003, se publicaron los resultados de varios de ellos que muestran algunas de las bondades de este tipo de entretenimiento.

### LOS VIDEOJUEGOS INCREMENTAN LA CAPACIDAD DE CONCENTRACIÓN

Tal es la conclusión de un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad de Rochester (EE.UU.) y publicado en la reconocida revista científica *Nature* en mayo de 2003. Los investigadores compararon las habilidades visuales de chicos que nunca habían jugado a videojuegos, con la de otros que lo hacían habitualmente. Después de apreciar grandes diferencias en su habilidad visual, pusieron a jugar en videoconsolas al primer grupo y apreciaron un sucesivo incremento de su capacidad.

Los científicos usaron en primer lugar el test Flanker de compatibilidad, un modelo usado habitualmente para medir el grado de atención en estudios psicológicos para ver cómo el juego con las consolas aumentaba la capacidad de atención. Se demostró que los jugadores asiduos tienen

mayor atención y se agotan menos que los no jugadores, ya que tienen una mayor capacidad para obviar todo aquello que les distraiga de su tarea. Se apreció entre los aficionados a esta clase de juegos mayor rapidez en el recuento de objetos y, al mismo tiempo, menor capacidad de distracción y más visión espacial.

También se les realizaron pruebas que relacionaban la atención con el tiempo y se apreció



la capacidad de estos jóvenes para evitar cuellos de botella, y prestar atención de manera continua. Además, los jugadores habituales consiguieron superar la prueba del pestañeo, que consiste en identificar diferentes objetos que aparecen delante del joven con una secuencia de milisegundos. Los usuarios habituales de videoconsolas consiguieron apreciar muchos más objetos que los no habituados. Además, son capaces de cubrir un ángulo visual más amplio y parecen tener mucha más resistencia porque soportan durante más tiempo la incorporación de nueva información sin llegar a saturar su atención.

Para descartar que la explicación a sus hallazgos fueran las habilidades innatas de los videojugadores participantes, los investigadores estudiaron los cambios en la capacidad de atención de un grupo de no aficionados. Una

parte de ellos practicaron una hora al día durante 10 días con un conocido juego del tipo 3D shooter (francotirador en tres dimensiones), *Medal of Honor*, y el resto lo hicieron con *Tetris*, que exige concentrarse sólo en un objeto a la vez. Los individuos que se entrenaron en los vídeos de acción mejoraron considerablemente su capacidad para procesar numerosas informaciones visuales y para mantener la concentración, mientras que en el resto no se detectó ningún cambio.

Los expertos aseguran que la investigación puede ser útil para encontrar nuevas formas de tratar a las personas con daño cerebral.

## LOS VIDEOJUEGOS, FACTOR DE SOCIALIZACIÓN

El estudio "Let the Games begin - Gaming technology and entertainment among college students" realizado para Pew Internet & American Life Project pone a la luz aspectos muy interesantes en cuanto a los aficionados a los videojuegos. Entre otros, acaba con el tópico de que los videojuegos actúan como factor social que aísla a sus usuarios. La investigación, que se llevó a cabo mediante encuestas realizadas a 1.162 alumnos de 27 universidades americanas, demuestra que el jugar a los videojuegos constituye más bien una actividad socializadora. Uno de cada cinco jugadores encuestados afirmó sentir que, de forma moderada o fuerte, jugar a este tipo de juegos les ayuda a hacer nuevos amigos y conserva los ya existentes. Además, según uno de los investigadores, los videojuegos no les restan tiempo ni al estudio ni a ninguna otra actividad.

Otro estudio realizado a nivel europeo por Dynamic Markets para Xbox pone igualmente de relieve que el juego online fomenta el contacto entre individuos y repercute positivamente en sus relaciones sociales. Los resultados del estudio

demuestran que existe una nueva generación de individuos que opta por el juego colectivo en detrimento del individual y que disfruta jugando con compañeros, ya sea con amigos en el mismo espacio u online con gente de todo el mundo. Más del 50% de los encuestados (personas de 18 a 35 años procedentes de 8 países europeos) prefiere jugar con otras personas. Asimismo, la encuesta asegura que los aficionados a los videojuegos dedican gran parte de su tiempo de ocio a quedar con amigos en cafés y bares.

### LOS VIDEOJUEGOS CONTRA LAS FOBIAS

Según un estudio realizado por el equipo de Patrice Renaud, de la Universidad de Québec (Canadá) y publicado en la revista *CyberPsychology and Behavior*, ciertos

videojuegos podrían proporcionar un tratamiento efectivo y barato para las personas que padecen fobias, especialmente si se utilizan equipos de realidad virtual. Los investigadores llegaron a la conclusión de que la exposición de algunos pacientes a la causa de su miedo patológico mediante videojuegos, además de ser segura y en un ambiente controlado, es tan efectiva para estimular las respuestas fóbicas como las máquinas de simulación que pueden costar cuatro veces más.

Dos de los títulos que se utilizaron para el estudio fueron el videojuego *Half Life*, en el que el jugador se encuentra con diferentes tipos de arañas, lo hace útil para personas con aracnofobia y *Unreal Tournament* que fue utilizado para tratar a pacientes con miedo a las alturas o claustrofobia.

## VIDEOJUEGOS O EL "OCTAVO ARTE"

EL DOCTOR DAVID GOOD, EXPERTO SOCIÓLOGO DE LA UNIVERSIDAD DE CAMBRIDGE, DECLARÓ RECIENTEMENTE QUE EL VIDEOJUEGO FORMA PARTE DE NUESTRA CULTURA DE OCIO. MÁS ALLÁ DEL HECHO DE QUE LOS VIDEOJUEGOS HAYAN LLEGADO A EQUIPARARSE, O INCLUSO A SUPERAR, A OTRAS FORMAS DE ENTRETENIMIENTO, SE PONE CADA VEZ MÁS DE RELIEVE LA ESTRECHA VINCULACIÓN QUE EXISTE ENTRE EL VIDEOJUEGO Y EL CINE, EL ARTE GRÁFICO, LA MÚSICA O LA LITERATURA. EN AGOSTO DE 2003, LA ELSA (ENTERTAINMENT AND LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION) PUBLICÓ UN ESTUDIO, TITULADO THE CULTURAL LIFE OF COMPUTER AND VIDEOGAMES (LA VIDA CULTURAL DE LOS VIDEOJUEGOS), QUE PROFUNDIZA LOS ASPECTOS DE ESTA VINCULACIÓN.

### VIDEOJUEGOS Y CINE

La influencia entre cine y videojuego es mutua, no sólo en cuanto a lenguaje y contenidos sino también en lo que respecta a técnica y a tecnología. En un principio, el cine marcó la línea a seguir para los desarrolladores de videojuegos que se limitaban a crear complementos de las películas de éxito. Con el tiempo, la calidad cada vez mayor de los videojuegos hizo que Hollywood intentará convertir superventas en películas. Ahora no es nada raro ver películas y videojuegos desarrollándose al mismo tiempo, los segundos aportando datos extra, subtramas argumentales y nuevos personajes a las primeras.

A nivel técnico, los videojuegos se parecen cada vez más al cine. Así, los desarrolladores de videojuegos gastan sumas muy importantes para crear las secuencias fílmicas que introducen las secuencias de juego. Pero también existe una tendencia según la cual ciertas películas adoptan el estilo de los videojuegos, por ejemplo en la estructura de las escenas de acción. Recientemente el parecido entre película y videojuego ha saltado más allá del mero aspecto visual. Por ejemplo, la narrativa de películas como *Matrix* o *Terminator 3* está estructurada como videojuegos, donde el héroe tiene que enfrentarse a un nivel de dificultad cada vez más elevado.

### VIDEOJUEGOS Y MÚSICA

La música siempre ha sido una parte importante de los videojuegos. Con el tiempo, la música que ambienta los videojuegos ha pasado de unos sonidos electrónicos a partituras complejas interpretadas por orquestas sinfónicas o a grandes éxitos del rock y de la música dance compuesto por las figuras más importantes del sector. Algunas discográficas han llegado incluso a utilizar la banda sonora de los videojuegos para lanzar nuevos artistas.



### VIDEOJUEGOS Y ARTE

Los diseñadores que trabajan en el grafismo de los videojuegos ya son reconocidos como verdaderos artistas. De hecho, este año ha aumentado el número de exposiciones que relacionan el arte, el diseño y el videojuego.

Asimismo, los videojuegos no nacen del vacío. Sus aspectos visuales toman sus raíces en numerosos factores contemporáneos, como por ejemplo el Manga japonés. A veces incluso pintores “convencionales” han contribuido personalmente en el diseño gráfico de un videojuego, como por ejemplo *Dark Seed* que se inspiraba en el universo del pintor surrealista suizo Giger, que cedió su material a los desarrolladores del videojuego.



## VIDEOJUEGOS Y LITERATURA

El primer videojuego que incluyó un argumento narrativo fue *Donkey Kong* en 1981. El creador del juego, Sigeru Miyamoto se inspiró en mitos y leyendas como King Kong, Jasón y los Argonautas o Macbeth.

El paralelismo que existe entre videojuegos y otras formas de cultura o entretenimiento no se limita a la influencia mutua que se percibe en la expresión artística. El desarrollo de la industria del videojuego también sigue la senda marcada anteriormente por las industrias “tradicionales” del sector del entretenimiento.

El aumento de los presupuestos y del tiempo necesarios para el desarrollo de un videojuego, así como la globalización del mercado, han llevado a la industria a consolidarse a lo largo de los 10 últimos años. Los editores se han agrupado (mediante fusiones y adquisiciones) para llegar al tamaño crítico necesario para respaldar el desarrollo cada vez más costoso de un videojuego y luego su difusión a nivel mundial. En este sentido, están siguiendo el mismo camino que el de los grandes estudios de Hollywood o de las grandes discográficas. En el Reino Unido, por ejemplo, 5 discográficas acaparan el 70% del mercado. En cuanto al mercado del video, el 70% está controlado por 6 compañías. Los videojuegos experimentan una situación similar ya que las 10 compañías más importantes del sector controlan alrededor del 65% del mercado.

# Informe sobre piratería

LOS DELITOS CONTRA LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN ESPAÑA Y A NIVEL MUNDIAL AFECTAN CADA VEZ MÁS A LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO Y ESPECIALMENTE A LA DE LOS VIDEOJUEGOS. ADEMÁS DE LAS PERDIDAS ECONÓMICAS QUE PROVOCAN, INDUCEN UNA PÉRDIDA IMPORTANTE DE TEJIDO EMPRESARIAL, DESTRUYEN EMPLEO Y DESACELERAN LAS INVERSIONES EN EL SECTOR.



## ALGUNOS DATOS

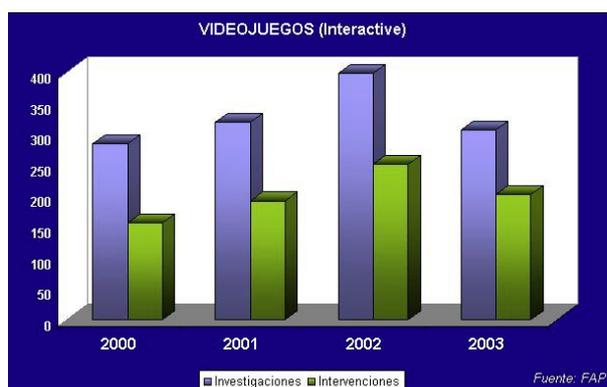
- España se sitúa entre los países de occidente con el nivel de piratería más elevada: la piratería de los videojuegos se estima en el 50%.
- Si a la venta legal se sumase el volumen de productos piratas vendidos se registraría una facturación adicional de más de 200 millones de euros anuales en el sector de videojuegos.
- Se calcula que el 90% del software que se vende en las subastas online es pirata.
- En España, apenas existe concienciación de que la piratería es un delito.

La argumentación de los "piratas" de videojuegos basada en el coste económico a su parecer excesivo de estos productos se desvanece si se tienen en consideración los elementos siguientes:

- El desarrollo de un videojuego requiere, por término medio, un equipo de 10 a 60 personas, dura alrededor de dos años y puede suponer una inversión de hasta 30 millones de euros.
- A esta inversión que debe ser amortizada, hay que añadir los costes de comercialización, de distribución, el 16% de IVA y el margen de beneficio que obtienen las tiendas (entre un 25% y un 30%).
- No se puede comparar con el precio de un DVD o de un CD de música, dado que los videojuegos son usados durante muchísimas decenas de horas.

## RESUMEN INFORME DE LA FEDERACIÓN ANTI PIRATERÍA

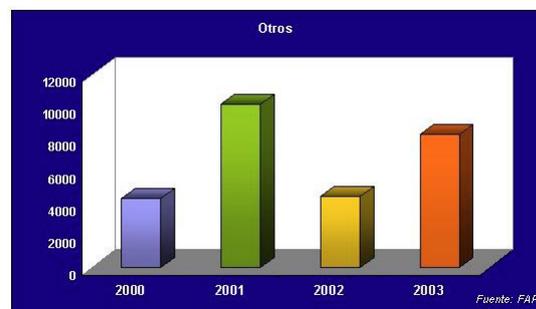
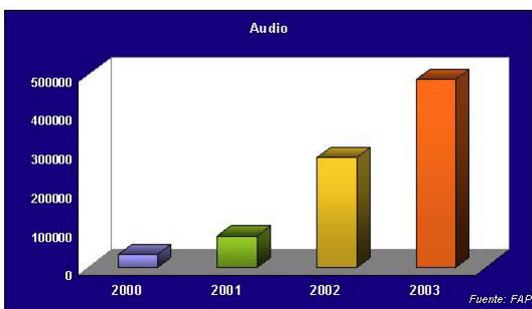
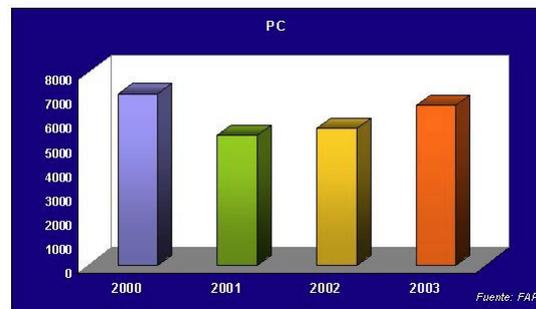
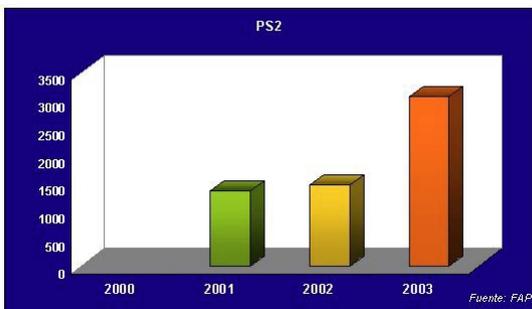
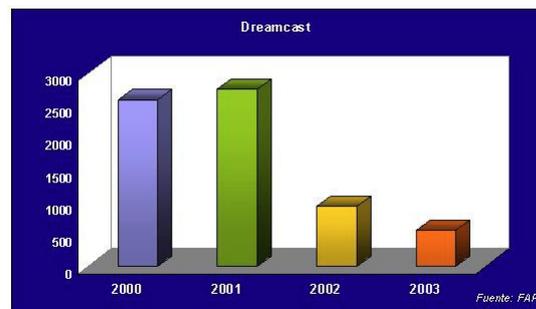
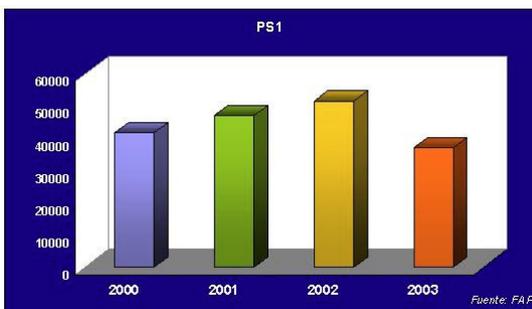
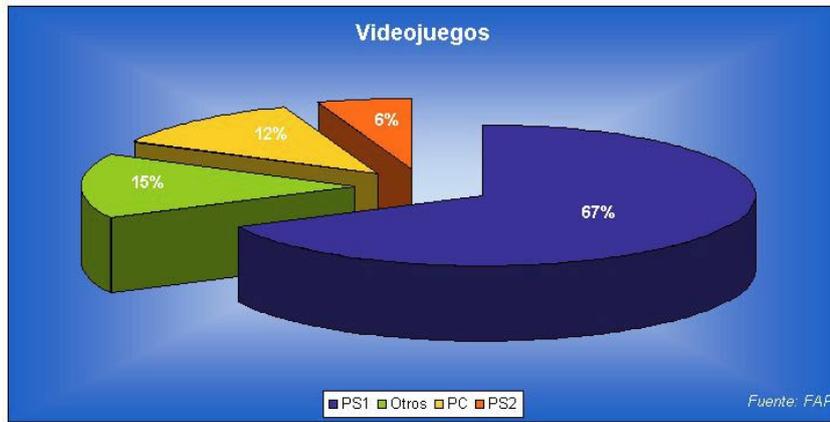
### COMPARATIVA 2000-2003



### COMPARATIVA MATERIAL INTERVENIDO



## DISCOS ÓPTICOS INTERVENIDOS



# Resumen del año

## RESUMEN DEL AÑO 2003 - EVENTOS

	ESPAÑA	MUNDO
FEBRERO		<b>28_</b> Sexta entrega de los Interactive Achievement Awards de la AIAS - Academy of Interactive Arts and Sciences (EE.UU.)
MARZO	<b>3_</b> Premios EME de Meristation <b>12_</b> Incorporación de Virgin Play a aDeSe <b>25_</b> Presentación de los resultados 2002 del sector	<b>4/8_</b> Conferencia de los desarrolladores de videojuegos (EE.UU.)
ABRIL	<b>2_</b> Entrega de los Galardones aDeSe (Madrid)	<b>17_</b> Game Stars (Reino Unido)
MAYO		<b>14/16_</b> E3 Electronic Entertainment Expo (EE.UU.)
JUNIO	<b>17_</b> Presentación del Código PEGI <b>24_</b> Lanzamiento de la página web de aDeSe <b>26/29_</b> S2e Salón del Entretenimiento Electrónico (Madrid)	
JULIO		<b>7/13_</b> Copa del Mundo de Videojuegos (Francia) <b>31_</b> Glow Awards (EE.UU.)
AGOSTO		<b>11/18_</b> Edinburgh International Games Festival (Escocia) <b>21/24_</b> Games Convention (Alemania) <b>25/31_</b> London Games Week (Reino Unido)
SEPTIEMBRE	<b>27_</b> aDeSe firma un convenio sobre PEGI con las revistas españolas de videojuegos	<b>17_</b> Game Stars (Reino Unido)
OCTUBRE	<b>9/12_</b> Festival Art Futura (Barcelona) <b>17/19_</b> Playstation Experience (Madrid)	<b>12/17_</b> Final de los World Cyber Games (Corea del Sur) <b>30_</b> Entrega de los CESA Game Awards (Japón)
NOVIEMBRE		<b>7_</b> Nominaciones a los primeros BAFTA Games Awards (Reino Unido) <b>28_</b> Golden Joystick Awards (Reino Unido)
DICIEMBRE	<b>17_</b> Presentación de la campaña de promoción del código PEGI por aDeSe <b>31_</b> Incorporación de Nokia a aDeSe con N-Gage	

# RESUMEN DEL AÑO 2003 - LANZAMIENTOS

Entre los 1.250 títulos lanzados a lo largo del año 2003, destacan los siguientes:

ENERO	Dragon Ball Z: Budokai (Atari)	SEPTIEMBRE	Burnout 2: Point of Impact Platinum (Acclaim)
	Dragon Ball Z: Budokai con Video (Atari)		Imperivm: La Guerra de las Galias Premium (FX Interactive)
FEBRERO	Dakar 2 (Acclaim)	OCTUBRE	Flight Simulator 2004 (Microsoft)
	Burnout Platinum (Acclaim)		The Getaway Platinum (Sony)
	Come Cocos (Planeta de Agostini Interactive)		FIFA Football 2004 (Electronic Arts)
	Tetris (Planeta de Agostini interactive)		Los SIMS: Magia Potagia (Electronic Arts)
	Praetorians (Proein)		Patrician III: El Imperio de los Mares (FX Interactive)
MARZO	Tomb Raider: El ángel de la oscuridad (Proein)	NOVIEMBRE	Age of Mythology: The Titans (Microsoft)
	Mortal Kombat Deadly Allian (Virgin Play)		Tomb Raider (Nokia)
	Vexx (Acclaim)		Sonic N (Nokia)
	La Trilogía Dragons Lair Premium (FX Interactive)		Pandemonium! (Nokia)
	Tom Clancy´s Splinter Cell (UbiSoft)		Tony Hawk´s Pro Skater (Nokia)
ABRIL	Rayman 3: Hoodlum Havoc (UbiSoft)	DICIEMBRE	Commandos 3: Destination Berlin (Proein)
	Diablo II-Best Seller (Vivendi Universal Publishing)		The Simpsons: Hit&Run (Vivendi Universal Publishing)
	Sega Total (Planeta de Agostini Interactive)		Dragon Ball Z: Budokai Platinum (Atari)
	Virtual Tennis (Planeta de Agostini Interactive)		El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey (Electronic Arts)
	Moto GP3 (Sony)		Medal of Honor: Rising Sun (Electronic Arts)
MAYO	GTA Vice City (Virgin Play)	JUNIO	Need for Speed: Underground (Electronic Arts)
	GTA 3 (Virgin Play)		Imperivm II: La Conquista de Hispania (FX Interactive)
	Max Payne (Virgin Play)		Top Spin (Microsoft)
	Enter the Matrix (Atari)		True Crime: Streets of LA (Proein)
	Mission: Impossible-Operation Surma (Atari)		Buscando a Nemo (Proein)
JULIO-AGOSTO	Rise of Nations (Microsoft)	AGOSTO	Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo (UbiSoft)
	CSI: Crime Scene Investigation (UbiSoft)		Crash Bandicoot: Nitro Kart (Vivendi Universal Publishing)
	Roland Garros 2003 (Virgin Play)		Urban Freestyle Soccer (Acclaim)
	Runaway: A Road Adventure Premium (FX Interactive)		Terminator 3: Rise Machines (Atari)
	Age of Empires II Gold Edition (Microsoft)		FIFA Soccer 2004 (Nokia)
JUNIO	Age of Empires- Edition Gold Codegame (UbiSoft)	AGOSTO	The Westerner (Planeta de Agostini Interactive)
	The Hulk (Vivendi Universal Publishing)		
	Warcraft III: Frozen Throne (Vivendi Universal Publishing)		
JULIO-AGOSTO	Tekken 4 Platinum (Sony)		
	Formula One 2003 (Sony)		
	Eye Toy: Play (Sony)		

## FEBRERO

### 28- SEXTA ENTREGA DE LOS INTERACTIVE ACHIEVEMENT AWARDS DE LA AIAS (ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCES) (LAS VEGAS-EE.UU.)



Otorgados por la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas (AIAS), la academia oficial de los profesionales del sector del software de entretenimiento de EE.UU., los Interactive Achievement Awards galardonan los mejores videojuegos del año que compiten en 30 categorías: técnicas, videojuegos para PC, para consolas y on-line.

El gran ganador de esta sexta entrega fue Electronic Arts, con 13 premios. El videojuego *Battlefield 1942*, publicado por Electronic Arts y desarrollado por Digital Illusion fue el que más premios se llevó, un total de 4, incluyendo el de Videojuego del Año. Otro videojuego que se llevó varios galardones fue *Animal Crossing*, publicado y desarrollado por Nintendo, con 3 premios. Nintendo recibió un total de 7 premios.

Durante la ceremonia se rindió homenaje a Yu Suzuki de Sega, considerado como el precursor de los videojuegos para consolas y creador del juego *Virtua Fighter*, que recibió el Hall of Fame Award.

## MARZO

### 3- PREMIOS EME DE MERISTATION (ESPAÑA)

Otorgados por los usuarios españoles, los premios EME galardonan los mejores videojuegos del año anterior. En esta sexta

edición, se repartieron más de 2.500 votos en 17 categorías, 10 para el mejor producto de los distintos géneros, 5 categorías para el mejor juego de cada plataforma, entre las que por primera vez estaban Xbox y GameCube y 2 categorías dedicadas a los mejores productos de hardware multimedia.

Los tres protagonistas de los premios fueron PlayStation2, ya que la mayoría de premiados eran títulos para esta consola; *GTA: Vice City*, mejor juego para PlayStation2 y mejor juego de acción, y *Warcraft III*, mejor juego para PC y mejor juego de estrategia.

### 4/8- CONFERENCIA DE LOS DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS (SAN JOSÉ-EE.UU.)

Celebrada en San José (California), la Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos reunió a los mejores profesionales internacionales del sector. Durante la conferencia se entregaron los premios a los desarrolladores de videojuegos otorgados por la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos (IGDA) y que se conceden a diferentes categorías dentro de la cadena de desarrollo que supone la creación de un videojuego. Entre ellos, hay que destacar el Premio al Juego del año, que se llevó *Metroid Prime* de Retro Studios, y el premio para el personaje más original de la industria del videojuego que recayó en Sly Cooper de *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus*.

### 12- INCORPORACIÓN DE VIRGIN PLAY A aDeSe

Virgin Play abrió sus puertas en Madrid como Virgin Interactive Entertainment en 1995, con el objetivo de distribuir en España software

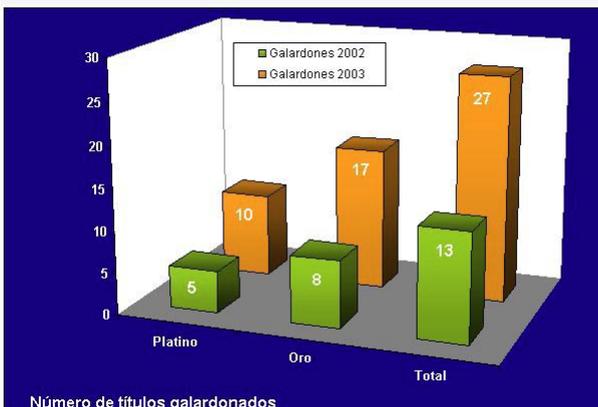
de entretenimiento para todos los sistemas domésticos. A lo largo de los años, la posición de Virgin Interactive se afianzó en el mercado del videojuego español gracias a franquicias como *Command and Conquer*, *Resident Evil* o *Baldur's Gate*. Posteriormente, el catálogo de compañías afiliadas se fue incrementando paulatinamente con firmas tan importantes como Midway, Wanadoo, 3DO o LSP.

En la actualidad, Virgin Play es una compañía totalmente independiente, que sigue creciendo, como lo demuestra su reciente acuerdo de distribución con la firma Take 2 o su entrada en el negocio de los periféricos Joytech, manteniendo al mismo tiempo su compromiso de ofrecer el mejor catálogo de videojuegos.

Con la entrada de esta nueva firma, aDeSe pasa a representar más de un 80% de las unidades de videojuegos distribuidas en el mercado español.

## 25- PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS 2002 DEL SECTOR EN ESPAÑA

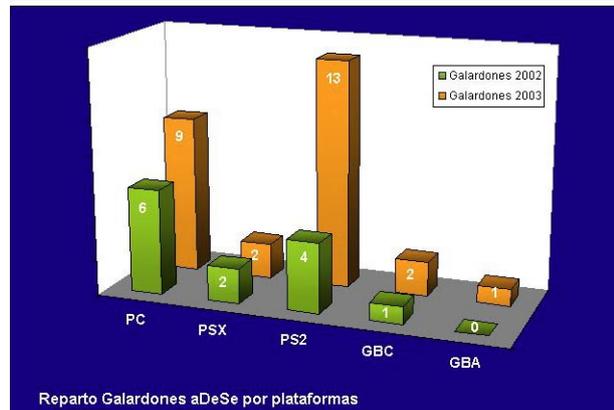
aDeSe presentó en Rueda de Prensa los resultados obtenidos por la industria española de videojuegos durante el año 2002. El ejercicio cerró con una facturación global que ascendió a 710 millones de euros, un 22,5% más con respecto a 2001, situando a España muy por encima del crecimiento mundial, que solo alcanzó un 12% en el mismo periodo.



## ABRIL

### 2- SEGUNDA ENTREGA DE LOS GALARDONES DE aDeSe (MADRID)

Por segundo año, aDeSe celebró la entrega de sus Galardones, que premian a los videojuegos más vendidos en España. Esta distinción queda materializada en un disco de oro al superar las 40.000 copias, o de platino al superar las 80.000 copias vendidas por título en cada plataforma. La buena situación económica del sector quedó reflejada en el número de videojuegos cuyas ventas fueron certificadas por los Galardones: 27 en total (10 de platino, 17 de oro), dos veces más que en la edición anterior.



De forma general, el palmarés fue un fiel reflejo del mercado nacional. Las consolas ganaron terreno: el 67% de los videojuegos premiados eran editados para estas plataformas. Entre ellos, la PlayStation2 copó el 72%. El resto se dividió entre la PlayStation1, GameBoy Advance y GameBoy Color. En cuanto a los videojuegos para PC representaron una tercera parte de los videojuegos más vendidos. El género que más Galardones recibió fue el de "acción/aventura" (con un 59% de las ventas), seguido por los "deportes" (11,1%). La tercera posición fue compartida por los juegos de simulación, de estrategia y de carreras, con un 7,4% cada uno. Electronic Arts se alzó con un total de 13 Galardones (6 de oro y 7 de platino). Proein y Sony obtuvieron 5 premios cada una. Por su parte, Vivendi Universal Publishing consiguió dos galardones y FX Interactive y Microsoft uno para cada compañía.

## LOS GALARDONADOS aDeSe 2003

COMPAÑÍA	TÍTULO	PLATAFORMA	GALARDON
Microsoft	Age of mythology	PC	Oro
Proein	Colin Mcrae rally	PS2	Oro
Proein	Commandos 2: Men of courage	PS2	Oro
Vivendi Universal Publishing	El Señor de los Anillos: la comunidad del anillo	PC	Oro
Electronic Arts	El Señor de los anillos: las dos torres	PS2	Platino
Electronic Arts	FIFA Football 2003	PC	Oro
Electronic Arts	FIFA Football 2003	PS1	Oro
Electronic Arts	FIFA Football 2003	PS2	Platino
Sony	Final Fantasy X	PS2	Platino
Sony	Gran Turismo Concept 2002	PS2	Oro
Proein	Grand Theft Auto Vice City	PS2	Platino
Electronic Arts	Harry Potter y la cámara secreta	GBA	Oro
Electronic Arts	Harry Potter y la cámara secreta	PS2	Oro
Electronic Arts	Harry Potter y la cámara secreta	PC	Platino
Electronic Arts	Harry Potter y la cámara secreta	GBC	Platino
Electronic Arts	Harry Potter y la cámara secreta	PS1	Platino
FX Interactive	Imperivm: la guerra de las Galias	PC	Platino
Sony	Kingdom Hearts	PS2	Oro
Electronic Arts.	Los SIMS de vacaciones	PC	Platino
Electronic Arts	Los SIMS: animales a raudales	PC	Platino
Electronic Arts	Medal of Honor - Allied assault	PC	Oro
Electronic Arts	Medal of Honor - Frontline	PS2	Oro
Proein	Monstruos, S.A.	GBC	Oro
Proein	Spider-man	PS2	Oro
Sony	Tekken 4	PS2	Oro
Sony	The Getaway	PS2	Oro
Vivendi Universal Publishing	Warcraft III: reign of chaos	PC	Oro



### PLATAFORMAS

- PC: Personal Computer
- GBA: GameBoy Advance
- GBC: GameBoy Color
- PS1: PlayStation 1
- PS2: PlayStation 2

### 17- GAME STARS (REINO UNIDO)

Organizados por primera vez por la cadena de televisión británica ITV, los Game Stars premiaron a los mejores videojuegos del año, elegidos por votación del público que participó en el estudio más importante llevado a cabo hasta la fecha en el Reino Unido. *Championship Manager* se llevó el premio del público mientras

que *GTA: Vice City* consiguió dos premios: Mejor Juego de Acción y Mejor Juego BAFTA (premio otorgado por el público y por un jurado de la Academia de Artes Cinematográficas y Televisivas británica). En la ceremonia se otorgó un premio al Mejor Jugador del Reino Unido, que había ganado una serie de competiciones previas.

## MAYO

14/16- E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (LOS ANGELES-EE.UUU.)



Organizada por la IDSA (Interactive Digital Software Association), E3 es la feria anual de videojuegos más importante del mundo: más de 62.000 profesionales del sector, originarios de 80 países, acudieron al evento. En esta novena edición, las 400 compañías presentes presentaron sus últimas novedades, entre ellos unos 1.350 videojuegos. El 57% de estos juegos eran para consolas, el 27% para PC, un 9% para agendas electrónicas, un 5% para teléfonos y el 2% para juegos en red.

Además por primera vez el gran público pudo realizar una visita virtual de esta feria, reservada normalmente a los profesionales, mediante una página web creada especialmente para ello y que les permitió descubrir las últimas novedades en consolas y en videojuegos. Unas 98.000 personas se conectaron en los 3 primeros días.

Cómo cada año, el jurado de los Game Critics Awards publicó la lista de los mejores programas de la feria. El gran ganador fue *Half Life 2* de Valve/Vivendi que consiguió 4 premios: Mejor espectáculo, Mejor juego de PC, Mejor juego de acción y Recomendación especial a los gráficos.

## JUNIO

17- aDeSe PRESENTA EL NUEVO CÓDIGO DE AUTORREGULACIÓN PARA VIDEOJUEGOS PEGI

Presentado por aDeSe y el Ministerio de Sanidad y Consumo, el nuevo código de autorregulación PEGI (Pan European Game Information) establece una clasificación por edades para videojuegos. Se trata del primer código del sector del entretenimiento que cumple con los diferentes estándares culturales de 16 países europeos: todos los países de la Unión Europea (con excepción de Alemania), más Noruega y Suiza.

Su objetivo principal es que los consumidores, en particular los padres y los educadores, cuenten con información suficiente sobre los videojuegos que están a la venta, en España o en cualquier otro país europeo adscrito al sistema, para poder elegir los productos más adaptados a la edad del usuario, limitando así la exposición de los niños a contenidos que podrían resultarles inadecuados.

La adopción del nuevo código amplía y sustituye al sistema de autorregulación creado por aDeSe, que estaba en vigor en España desde el 1 de abril de 2001, y al que se habían adherido la casi totalidad del sector. Concretamente, PEGI aporta dos novedades:

- La introducción de más edades intermedias:



- La presencia de unos iconos descriptores de contenidos que especifican la razón por la que se ha clasificado el videojuego en la categoría de edad seleccionada. Los iconos utilizados son los siguientes: Violencia, Palabrotas, Miedo, Sexo o desnudos, Drogas y Discriminación.



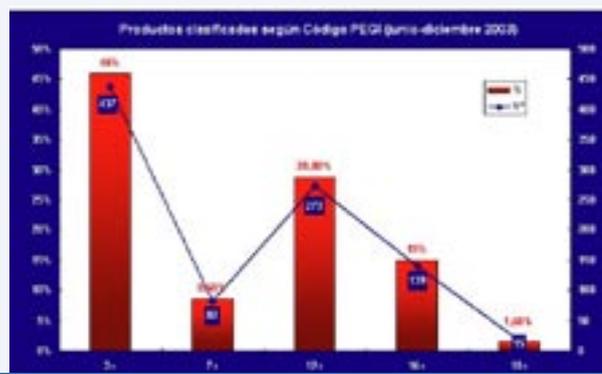
VIOLENCIA PALABROTAS MIEDO SEXO O DESNUDOS DROGAS DISCRIMINACIÓN

## RESULTADOS PRIMER SEMESTRE DE PEGI

En su primer semestre de vigencia (desde junio hasta mediados de diciembre 2003), un total de 946 videojuegos se comercializaron en el mercado español con el nuevo sistema de clasificación por edades PEGI. Entre ellos, un 46% eran recomendados para los mayores de 3 años, mientras que los videojuegos para mayores de 18 años representaban menos de un 2% de los comercializados.

Los videojuegos para PC's representaron un 37% de los juegos clasificados. Entre las consolas, la más representada es la Playstation2, con un 23%

de los juegos clasificados, seguida por la Xbox, con un 14%. Cabe destacar la aparición de los videojuegos para la nueva consola N-Gage, que representan un 1,6% de los juegos clasificados.



## 24- LANZAMIENTO DE LA PÁGINA WEB DE aDeSe

La página de la aDeSe ([www.adese.es](http://www.adese.es)) se presenta como un instrumento de comunicación esencial para quienes deseen obtener información actualizada sobre el sector de los videojuegos y la propia Asociación.

Para los profesionales del sector, la página ofrece datos de referencia, como los relativos al código de autorregulación PEGI (Pan European Game Information), que establece una clasificación por edades para videojuegos. Además de poder consultar el texto completo del Código, los editores tienen acceso al formulario de autoevaluación del contenido del videojuego que deben cumplimentar para establecer la clasificación. Otro tema de gran interés para los editores y distribuidores es el de la lucha antipiratería, acerca de la cual [www.adese.es](http://www.adese.es) ofrece una amplia información.



Para los medios de comunicación, además de una zona de prensa donde pueden encontrar todas las notas de prensa emitidas por la Asociación, [www.adese.es](http://www.adese.es) proporciona información de referencia sobre el sector de los videojuegos a través de informes y estudios, datos de mercado o de las listas de los videojuegos más vendidos.

La página web de aDeSe ofrece asimismo una presentación detallada de la propia Asociación, sus objetivos, su organización y las empresas adheridas.

## LAS PÁGINAS MÁS VISITADAS DE LA WEB DE aDeSe

1-Los mas vendidos 2-PEGI 3-Lucha antipiratería 4-Miembros asociados 5-Informes y estudios

## 26/29- PRIMERA EDICIÓN DEL SALÓN DEL ENTRETENIMIENTO ELECTRÓNICO S2E (MADRID)

S2e reunió por vez primera en España las últimas novedades y tendencias en hardware y software de entretenimiento electrónico y cultura digital incluyendo música y nuevas tecnologías, cine y video digital, ocio digital en Internet y electrónica de consumo. 80.000 usuarios y profesionales del entretenimiento electrónico y la cultura digital pasaron por el Salón.

Durante cuatro días se celebraron todo tipo de actividades, desde interactivas en red -competiciones de videojuegos multiplataforma- hasta exposiciones temáticas o concursos de telefonía móvil.

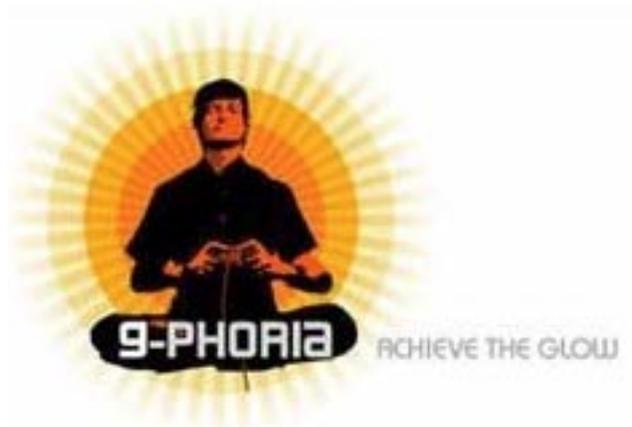
Asimismo, se celebró por primera vez en España el Encuentro Internacional de Desarrolladores Multimedia, que reunió a más de 200 desarrolladores del mundo hispano, con representantes de Argentina, España, México, Perú y Puerto Rico, entre otros.

## JULIO

### 7/13- COPA DEL MUNDO DE VIDEOJUEGOS (POITIERS-FRANCIA)

Durante una semana, 400 jugadores provenientes de 32 países se enfrentaron para alzarse con el título de Campeón del Mundo en una de las 3 modalidades abiertas a competición: *WarCraft 3*, *Unreal Tournament* y *Counter Strike*. Para llegar hasta esta fase final, los jugadores tuvieron que superar una serie de pruebas en sus países de origen. La competición finalizó con un claro dominio de los jugadores suecos que se impusieron en dos de las tres categorías: *Counter Strike* y *WarCraft 3*. En la tercera competición, *Unreal Tournament*, se impuso un jugador alemán.

### 31- ENTREGA DE LOS GLOW AWARDS (LOS ANGELES-EE.UU.)



Organizados por G4, canal de televisión exclusivamente dedicado a los videojuegos, los Glow Awards se inspiran directamente de la entrega de los Oscar de Hollywood, aprovechando la sinergia cada vez más grande entre el séptimo y el "octavo arte". Es así que los galardones premiaron a los videojuegos en categorías como "El Héroe y la Heroína más popular", "El más adictivo", "El villano más simpático", "Mejor juego basado en una película", "Mejor Celebridad Actor y Actriz en un juego" y "Juego del año". Un Comité formado por profesionales de la industria, periodistas y celebridades usuarios de videojuegos seleccionaron los 5 finalistas en cada categoría. Los ganadores fueron elegidos por el público.

*Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar Games) fue el gran ganador de la entrega, con 4 premios entre ellos el premio al Videojuego del año. El premio al Juego más innovador recayó en *Animal Crossing* (Nintendo).

En la ceremonia se entregó también un premio especial al personaje digital Mario BROS.

## AGOSTO

### 11/18- EDINBURGH INTERNATIONAL GAMES FESTIVAL (EDIMBURGO-ESCOCIA)

El Edinburgh International Games Festival en su primera edición pretendía aumentar la relación entre el entretenimiento interactivo y otras formas de ocio consideradas como actividades artísticas, aprovechando el tradicional Agosto de Edimburgo, que ofrece cantidad de actividades artísticas como música clásica, teatro, actuaciones en la calle y todo tipo de actividades culturales.

Dirigido por las principales distribuidoras, los fabricantes, la Asociación de Desarrolladores de Juegos Interactivos (TIGA) y la Asociación de Editores de Software de Entretenimiento y Diversión (ELSPA), el Festival proponía por una parte el "Go Play Games", una exposición sobre las últimas novedades del sector, y por otra una serie de conferencias para miembros de la industria y otros sectores relacionados. El momento más interesante del Festival fue la presentación de un premio a la calidad e innovación. Otorgado por varios jueces seleccionados entre todos los sectores relacionados con los videojuegos, que tomaron su decisión eligiendo entre 25 preseleccionados por la revista Edge, el premio recayó en *Metroid Prime* de Nintendo.

### 21/24- GAMES CONVENTION (LEIPZIG-ALEMANIA)

En su segunda edición, la Games Convention de Leipzig obtuvo un gran éxito. Durante cuatro días, unas 92.000 personas visitaron los 207 expositores de esta feria, superando en asistencia a la E3 de Los Angeles. Este año además de los espacios dedicados a los juegos para consolas y PC, la feria inauguró también secciones para las telecomunicaciones móviles, Internet y para los juegos para móviles y online.

Entre los acontecimientos que acompañaron la celebración de la Games Convention cabe destacar el acto inaugural en el que, por primera vez, se celebró un concierto sinfónico con la música de videojuegos como *Final Fantasy*, *Headhunter* o *The Legend of Zelda*, interpretada por la Orquesta Sinfónica Nacional de la República Checa. Por otra parte, dos días antes de la inauguración de la Feria, se celebró una conferencia para desarrolladores a la que asistieron unos 150 delegados que trataron de temas como el entretenimiento en los móviles o el diseño de los videojuegos.

En la elección de los mejores juegos de la Games Convention por un jurado profesional, el título *Dog's life* de Sony se llevó el Premio a la innovación.

### 25/31- LONDON GAMES WEEK (LONDRES-REINO UNIDO)

Durante una semana los eventos relativos al mundo del videojuego, tanto para profesionales como para el gran público, se sucedieron en la capital británica. Entre ellos, destacaron dos:



- **ECTS**, una de las ferias más importante del sector, en la que fueron presentadas las últimas novedades en juegos y consolas. Al final de la Feria se entregaron los premios del ECTS, otorgados por la prensa especializada, que se dividen en dos grandes grupos: los que destacaron lo mejor del año y los que se centraron en la propia feria. La distribuidora UbiSoft se convirtió en la triunfadora de los

premios: *Far Cry* se llevó el premio al Mejor juego para PC y *XIII* el del Mejor juego de consola y del Mejor juego de la feria. Durante la feria, la ELSPA anunció la creación de un Hall of Fame de los creadores de videojuegos, cuyos miembros destacarán por haber colaborado en situar a la industria británica de los videojuegos en el mapa mundial. Toby Gard, creador de *Tomb Raider*, fue el primero en entrar en el club.

- La **Game Developers Conference** (GDC) **Europe** que reunió a los mejores desarrolladores de videojuegos de Europa. Durante la cita, que duró cuatro días, se entregaron por primera vez los premios Develop Industry Excellence, en los que se reconocía a las desarrolladoras más creativas e innovadoras de la industria del videojuego en Europa. El Grand Prix, el galardón más prestigioso del certamen, fue a manos de *Climax*, que también se hizo con el Premio a la Tecnología.

## 27- aDeSe FIRMA UN CONVENIO SOBRE PEGI CON LAS REVISTAS ESPAÑOLAS DE VIDEOJUEGOS

aDeSe firmó un convenio con las revistas especializadas en videojuegos de las editoriales Grupo Zeta, Hobby Press y MC Ediciones, fijando un marco de colaboración para la difusión de información sobre PEGI (Pan European Game Information), el código europeo de autorregulación para videojuegos. En virtud de este convenio, las revistas se comprometen a incluir de forma clara la edad del usuario recomendada por PEGI en el etiquetado del videojuego. En la medida de lo posible, indicarán igualmente los descriptores que determinan el tipo de contenido del juego para quien va dirigido. Además, las revistas contribuirán a divulgar y difundir información sobre el código PEGI mediante la inserción de publicidad gratuita, con la frecuencia y la forma más adecuada.

Las revistas que firmaron el convenio con aDeSe son las siguientes:

- Grupo Zeta: Superjuegos, Playstation 2 (revista oficial).
- Hobby Press: Computer Hoy Juegos, Hobby Consolas, Micromania, Nintendo Acción (revista oficial), Play2mania, Play2mania GT.
- MC Ediciones: Juegos y Jugadores para PC, Playstation Magazine (revista oficial), Playstation Magazine Trucos, Play 2 Obsession, PSM2, Xbox (revista oficial).

La revista online Meristation contribuye también a esta iniciativa mediante la difusión de información sobre PEGI en sus páginas



## OCTUBRE

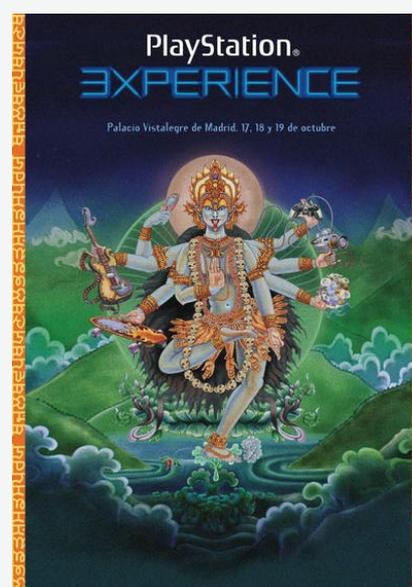
### 9/12- FESTIVAL ART FUTURA (BARCELONA)

En 2003, y por primera vez, ArtFutura ofreció actos no solo en Barcelona sino también en otras cinco ciudades españolas: Madrid, Vigo, Vitoria, Granada y Valladolid. Este festival reúne los trabajos más destacados del último año en ámbitos como los videojuegos, la animación por ordenador, el arte multimedia y la creación en la Red. Durante cuatro días se sucedieron conferencias, exposiciones, proyecciones y presentaciones alrededor del tema "Pintura Estirada# 2: La Palabra Pintada". Los videojuegos fueron los protagonistas

de la tarde del domingo 12 de octubre. Bajo el título de PixelCity, se presentaron exhibiciones y debates sobre la ciudad como escenario de videojuegos y los videojuegos como nuevo espacio urbano.

Durante el Festival dieron a conocer los ganadores de la segunda edición del Premio PlayStation ArtFutura de Creación de Videojuegos, un galardón que pretende difundir el trabajo de los creadores independientes que trabajan en este campo y apoyar el desarrollo de nuevos proyectos con una beca de 6.000 euros. Entre los más de sesenta proyectos diferentes presentados, once pasaron a la fase final y fueron evaluados por un jurado formado por personalidades del mundo de la cultura, el arte, y la industria del videojuego. G&G de Emiliano Labrador y Xavier Artigas, e Inopia, de Inopia Studios, ganaron el premio.

La presentación se completó con una programación diaria con música, deportes, cine y competiciones. Más de 25.000 personas pasaron por las instalaciones de PlayStation Experience en esta primera edición madrileña.



### 12/17- FINAL DE LOS WORLD CYBER GAMES (SEÚL-COREA DEL SUR)

Casi 600 jugadores participaron en la edición de este año de los World Cyber Games. Los siete juegos oficiales de esta edición eran *StarCraft: Brood War*, *WarCraft III*, *Age of Mythology*, *FIFA 2003*, *Unreal Tournament*, *Counter-Strike* y *Halo*. España se situó sexta entre los 55 países participantes. Además de las competiciones, la organización había preparado eventos paralelos como la Conferencia de Juegos.

### 30- ENTREGA DE LOS CESA GAME AWARDS (TOKIO-JAPÓN)

A cargo de la organización responsable de Tokyo Game Show, los CESA Game Awards premian a los mejores juegos del año en Japón. Por vez primera en la historia de este evento, dos juegos consiguieron el primer premio, *Final Fantasy XI* (Square Enix) y *Taiko no Tatsujin* (Namco). El premio al Mejor juego extranjero recayó en *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar Games).

### 17/19- PLAYSTATION EXPERIENCE (MADRID)

PlayStation Experience es un evento paralelo al ECTS de Londres enfocado al público. Este año, Sony decidió celebrarlo también en otras ciudades europeas, entre ellas Madrid. Durante 3 días, se presentaron las novedades de PlayStation para la próxima temporada.

## NOVIEMBRE

### 7- NOMINACIONES A LOS PRIMEROS BAFTA GAMES AWARDS (LONDRES-REINO UNIDO)

En 1997, la BAFTA (British Academy of Film and Televisions Arts) creaba los Premios al Entretenimiento Interactivo. Este año, la Academia ha decidido dividir los premios

en dos ceremonias: los Interactive Awards que se centraran en la industria interactiva en general (DVD, Internet, etc.) y los Games Awards, que se dedicarán exclusivamente a la industria del videojuego. En la lista de las nominaciones para esta última, que se celebrará a principios de 2004, destacan *Broken Sword 3*, *Viewtiful Joe*, *C&C: Generals*, *Jak II* y *Soul Calibur II* que están entre los más nominados.

## 28- GOLDEN JOYSTICK AWARDS (LONDRES-REINO UNIDO)

Otorgados por los lectores de la revista inglesa *Computer and Video Games*, los Golden Joystick Awards premian a los mejores videojuegos del año en aspectos tales como Mejor juego, Mejor hardware o el Mejor título online.

El gran ganador de esta edición fue *Grand Theft Auto: Vice City* que consiguió el premio al Mejor Juego del año por segundo año consecutivo. Nintendo se llevó 6 premios, incluyendo el de Distribuidor del Año y del Juego más deseado para las Navidades (*Mario Kart: Double Dash*). Entre los demás ganadores figuran *El Señor de los Anillos: las Dos Torres* (Electronic Arts) que se consiguió el premio MTV a la Mejor adaptación de película del año.

El premio a la Personalidad de la Industria del Videojuego del Año recayó en Shigeru Miyamoto, el inventor de varios de los personajes más conocidos del mundo, entre ellos Super Mario Bros.

## DICIEMBRE

### 17- PRESENTACIÓN DE LA CAMPAÑA DE PROMOCIÓN DEL CÓDIGO PEGI POR aDeSe

aDeSe firmó un convenio de colaboración con el Instituto Nacional del Consumo para la promoción y la difusión del código de clasificación por edades PEGI. El objetivo de ambas entidades consistía en dar a conocer a gran escala el funcionamiento de este nuevo código, especialmente entre los educadores y los padres.

Según los términos del acuerdo, aDeSe se compromete a informar a los diferentes sectores afectados (padres, asociaciones, plataformas de la infancia y juventud) por el sistema PEGI y a promocionar el código de forma que pueda ser conocido adecuadamente por los destinatarios del mismo. Por su parte, el Instituto Nacional del Consumo apoyará la difusión del material de información acerca del código PEGI mediante sus propios canales de distribución. Además, contribuirá a la financiación de la campaña de difusión del código.

En el marco de la campaña de difusión de PEGI, aDeSe también llegó a un acuerdo de colaboración con el canal de distribución, concretamente con Blockbuster, Carrefour, Centromail, El Corte Inglés, MediaMarkt, PC City y Toys r'us. Cada una de estas cadenas apoyará la difusión de los carteles y folletos de información sobre PEGI editados por aDeSe, poniéndoles a disposición de los consumidores en sus espacios de venta de videojuegos.



### 31-12 INCORPORACION DE NOKIA A aDeSe CON SU NUEVA CONSOLA PORTÁTIL N-GAGE

Nokia entró en el mercado de videojuegos en el mes de octubre de 2003 con el lanzamiento de la consola de juegos portátil N-Gage, que conjuga las funciones habituales de una consola de juegos con las de un teléfono móvil.

La consola portátil N-Gage es un dispositivo creado para un mercado completamente nuevo de la industria del videojuego. Dirigida a jugadores activos y "hardcore", es la primera consola que ofrece altas prestaciones online, como tecnología Bluetooth y GPRS. La consola N-Gage propone asimismo un servicio de juegos online único en el sector del videojuego. Nokia también actuará como editor de videojuegos para crear títulos propios bajo la marca N-Gage.

Con esta nueva incorporación, aDeSe inicia su representación en el mercado de los videojuegos portátiles, un mercado en pleno desarrollo que ofrece nuevas opciones de juegos para los usuarios de videojuegos.



# Previsiones para el año 2004

## EL AÑO DE LOS JUEGOS PORTÁTILES

Sin duda alguna, el año 2004 será el del sector portátil como la PSP de Sony o la Nintendo DS -que deberían ser presentadas durante el próximo E3 en Los Angeles-, de la nueva versión de la consola N-Gage QD de Nokia o de la GP32 de Game Park.

Al mismo tiempo, se prevé que el negocio de los juegos para teléfonos móviles se disparará en los próximos meses. Durante el año pasado, el mercado experimentó un crecimiento de entre el 60 y el 70% mensual. Un reciente estudio de Jupiter Research indica que los juegos son una de las aplicaciones más utilizadas para los artículos portátiles, por encima de la música y de las fotografías. Si las previsiones se cumplen, el videojuego portátil será el servicio más utilizado por los dueños de un teléfono móvil, sólo superado por los mensajes de texto. Según la firma Frost& Sullivan, a finales de 2006 el mercado europeo de los juegos para teléfonos móviles debería alcanzar los 7.000 millones de dólares (en 2003 facturó unos 800 millones de dólares).

## EL DESPEGUE DEL JUEGO ONLINE

Aunque en España esta fórmula de juego sea todavía incipiente, el acceso cada vez más generalizado a las conexiones de alta velocidad, así como la incorporación de los operadores de

telecomunicaciones a este negocio, dejan prever un crecimiento importante para este año. Si en 2003 las consolas de videojuegos dieron un importante paso adelante en su evolución hacia la integración con los ordenadores e Internet, el año 2004 debería ver la confirmación de esta integración, siguiendo así la tendencia ya marcada en Estados Unidos, donde las ventas de juegos online para consolas se han incrementado un 167% desde 2002.

Según las estimaciones de la compañía ScreenDigest, 15,4 millones de europeos deberían jugar online en 2006. Además, los grandes títulos que salen al mercado están abriendo nuevas expectativas de mercado. Algunos incluso auguran la aparición de nuevas reglas aún por definir en el negocio (como por ejemplo el pago de cuotas por jugar con determinado título) y que afectarán a todos los implicados en el mercado de los videojuegos.

## NUEVAS FORMAS DE JUGAR

El año 2003 vio la aparición de una nueva técnica, Eye Toy, que permite al usuario del videojuego colocarse directamente en medio de la acción e interactuar en ella con su propio cuerpo. La buena acogida recibida por esta nueva forma de jugar ha llevado a varias compañías a desarrollar versiones Eye Toy de sus futuros lanzamientos, que deberían aparecer en el mercado a lo largo de este año.



# FUENTES

## DATOS DEL SECTOR - ECONÓMICOS

### EVOLUCIÓN DEL MERCADO EN EUROPA Pag. 17

Fuente: ISFE

### EVOLUCIÓN DEL MERCADO EN ESTADOS-UNIDOS Pag. 18

Fuente: ESA

## DATOS DEL SECTOR - SOCIOLÓGICOS

### LOS JUGADORES EN ESPAÑA Pag. 19-20

#### PERFIL

Fuente: Estudio Digital Home 2003

EMER-GfK

Taylor Nelson/Sofres para Microsoft

#### HÁBITOS

Fuente: estudio Canal Ocio

EMER-GfK

Encuesta Duracell 2003

Estudio Digital Home 2003

### LOS JUGADORES EN EE.UU. Pag. 21

Fuente: IDSA

Video Software Dealers Association - VSDA

## LOS VIDEOJUEGOS: UN FENÓMENO SOCIAL Pag. 23

### CADA VEZ MÁS VIDEOJUGADORAS

Fuente: Let the Games begin - Gaming technology and entertainment among college students - Pew internet & American Life (Julio 2003)

Multiple Pleasures-Women and Online Gaming -T.L. Taylor (2003)

Entertainment Software Association (ESA)

### EFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS Pag. 24

#### LOS VIDEOJUEGOS INCREMENTAN LA CAPACIDAD DE CONCENTRACIÓN

Fuente: Nature 2003; 423: 534-537

#### LOS VIDEOJUEGOS, FACTOR DE SOCIALIZACIÓN Pag. 25

Fuente: Let the Games begin - Gaming technology and entertainment among college students - Pew internet & American Life (Julio 2003)

#### LOS VIDEOJUEGOS CONTRA LAS FOBIAS Pag. 26

Fuente: Cyber Psychology and Behavior - Volumen 6, nº 5 (2003)

## VIDEOJUEGOS O EL "OCTAVO ARTE"

### VIDEOJUEGOS Y LITERATURA Pag. 27

Fuente: The Cultural Life of Computer and Videogames - ELSPA (agosto 2003)